

UNIVERZITA KARLOVA

FAKULTA SOCIÁLNÍCH VĚD

Institut komunikačních studií a žurnalistiky

Katedra mediálních studií

Diplomová práce

2020

Bc. Lucie Štěpánková

UNIVERZITA KARLOVA

FAKULTA SOCIÁLNÍCH VĚD

Institut komunikačních studií a žurnalistiky

Katedra mediálních studií

Intertextualita v seriálu Hra o trůny

Diplomová práce

Autor práce: Bc. Lucie Štěpánková

Studijní obor: Mediální studia

Vedoucí práce: prof. PhDr. Petr Bílek, CSc.

Rok obhajoby: 2020

Prohlášení

1. Prohlašuji, že jsem předkládanou práci zpracovala samostatně a použila jen uvedené prameny a literaturu.
2. Prohlašuji, že práce nebyla využita k získání jiného titulu.
3. Souhlasím s tím, aby práce byla zpřístupněna pro studijní a výzkumné účely.

V Praze dne 17. 5. 2020

Lucie Štěpánková

Bibliografický záznam

ŠTĚPÁNKOVÁ, Lucie. *Intertextualita v seriálu Hra o trůny*. Praha, 2020. 97 s. Diplomová práce (Mgr.). Univerzita Karlova, Fakulta sociálních věd, Institut komunikačních studií a žurnalistiky. Katedra mediálních studií. Vedoucí diplomové práce prof. PhDr. Petr Bílek, CSc.

Rozsah práce: 250 406 znaků

Anotace

Diplomová práce se zabývá tématem intertextuality v seriálu Hra o trůny z akademické perspektivy. Práce podává ucelený souhrn vybraných intertextů včetně jejich klasifikace podle různých typů významového navazování. Teoretickým východiskem jsou přístupy předních teoretiků zabývajících se intertextualitou v literatuře a kultuře vůbec. Práce se věnuje pozici seriálu Hra o trůny v kulturním mainstreamu a reflektuje diváckou úspěšnost i zklamání ze závěru seriálu. Na základě kritických ohlasů práce analyzuje proměny žánrů v seriálu a zvláštní pozornost věnuje sdíleným rysům s žánrem soap opery. Krátce pojednává také specifika fantasy žánru a možnosti jeho působení na skutečnost. V metodologické části práce předestírá uplatněné analytické nástroje a formuluje výzkumné otázky. Podle typů významového navazování je analýza rozdělena na tři části: referenční intertextualita (návaznost na historii), mezitextové navazování (návaznost na kulturní díla) a vnitřnětextové navazování (návaznost na jiné prvky seriálu). V první části analýza popisuje vybrané reference na historické události, osobnosti, zvyky a realie. Druhá část analýzy se věnuje vybraným intertextům navazujícím na existující fantasy díla. Ve třetí části je analyzováno vnitřní navazování v rámci jednotlivých epizod a sérií, které se projevuje prostřednictvím citátů a dvou časových smyček. Výsledky analýzy jednotlivých typů jsou vzájemně porovnány, vztaženy k teoretickým přístupům a okomentovány z hlediska jejich přínosu pro diváka a funkce v narativu.

Annotation

This diploma thesis deals with intertextuality in Game of Thrones series from the academic perspective. The thesis presents a comprehensive summary of selected intertexts including their classification according to the different types of semantic connection. The theoretical frame is based on the theoretical approaches of leading intertextuality theorists in literature and culture in general. In addition, it reflects the position of Game of Thrones series in the cultural mainstream, both in regards of its popularity and dissapointment of viewers over the final series. Based on national and international critical reviews, this diploma thesis analyzes the genre changes in Game of Thrones and focuses especially on the shared features with the soap opera genre. The fantasy genre specifics and its possible influence on reality is also briefly described. The methodological part summarizes the analytical tools and formulates research questions. According to the different types of semantic connection, the analysis is divided into three parts:

the referential intertextuality (the connection to history), the intertextuality between texts (the connection to other works of culture) and the inner intertextuality (the connection to other elements inside the series). The first part of the analysis describes selected references to historical events, personalities, customs and realia. The second part deals with selected references to the existing fantasy works. In the third part, the inner intertextuality manifested in the means of quotes and time loops is analyzed. The three types of intertextuality in Game of Thrones are mutually compared, related to theoretical approaches and commented in the terms of their value for the viewer and their function in the narrative.

Klíčová slova

Intertextualita, Hra o trůny, analýza seriálu, narativní analýza, komplexní televize

Keywords

Intertextuality, Game of Thrones, series analysis, narrative analysis, complex television

Title

Intertextuality in Game of Thrones series

Poděkování

Na tomto místě bych ráda poděkovala panu prof. PhDr. Petru Bílkovi, CSc., za motivaci, odborné vedení, vstřícnost a věnovaný čas. Děkuji celé své rodině za podporu a pochopení. Za významnou pomoc děkuji také Lence Čtvrtečkové a za oporu děkuji svému manželovi.

Obsah

1	ÚVOD.....	3
2	INTERTEXTUALITA	5
2.1	Ferdinand de Saussure: význam v systému znaků	5
2.2	Michail Bachtin: sociální povaha významu.....	7
2.3	Julia Kristeva: intertextualita jako vědecký přístup	9
2.4	Roland Barthes: smrt autora a posílení čtenáře.....	12
2.5	Gérard Genette: transtextualita, paratextualita, hypertextualita	15
2.6	Michael Riffaterre: strukturalistická hermeneutika	17
2.7	Harold Bloom: úzkost z ovlivnění a nesprávné čtení.....	19
2.8	Graham Allen: Intertextualita v postmoderní společnosti a dnes	21
3	HRA O TRŮNY.....	25
3.1	Kulturní fenomén s hořkým koncem.....	25
3.2	Proměny žánru: od fantasy k soap opeře	28
3.3	Fantasy a skutečnost.....	33
4	METODOLOGIE.....	36
4.1	Tři typy textového navazování ve Hře o trůny	36
4.2	Návazná serialita Hry o trůny	39
4.3	Hra o trůny jako součást komplexní televize.....	41
5	ANALÝZA	46
5.1	Referenční intertextualita: návaznost na historii.....	46
5.1.1	Starkové a Lannisteri	47
5.1.2	Rudá svatba	49
5.1.3	Zed' a Divocí.....	50
5.1.4	Noční hlídka	51
5.1.5	Dothrakové	51

5.1.6	Západozemí	52
5.1.7	Essos	54
5.2	Mezitextové navazování: návaznost na kulturní díla	55
5.2.1	Železný trůn.....	56
5.2.2	Jon Snow a Samwell Tarly.....	57
5.2.3	Bílí chodci a Noční král	58
5.2.4	Vypálení Králova přístaviště	59
5.2.5	Invaze armády mrtvých.....	60
5.3	Vnitřnětextové navazování: mytologie seriálu	61
5.3.1	Things we do for love	62
5.3.2	You know nothing, Jon Snow	63
5.3.3	Chaos is a ladder.....	66
5.3.4	What do we say to the God of Death?	68
5.3.5	Časová smyčka: Hold the door.....	70
5.3.6	Časová smyčka: The House of the Undying	73
6	VÝSLEDKY	76
6.1	Referenční intertextualita.....	76
6.2	Mezitextové navazování	78
6.3	Vnitřnětextové navazování	80
7	ZÁVĚR.....	84
8	SUMMARY	89
9	SEZNAM LITERATURY A ZDROJŮ	91
9.1	Použitá literatura	91
9.2	Elektronické zdroje	92
9.3	Audiovizuální zdroje	94
9.4	Citované epizody.....	95

1 ÚVOD

Tato práce se zabývá analýzou intertextuality populárního seriálu *Hra o trůny*. Jeho tvůrci David Benioff a Daniel Brett Weiss na výsledné podobě spolupracovali s autorem knižní předlohy Georgem R. R. Martinem. *Hra o trůny* byla vysílána v letech 2011–2019 na placeném televizním kanálu HBO. Seriál sestává z 8 sérií o celkem 73 epizodách. *Hra o trůny* za svou existenci přilákala nejvíce diváků v historii HBO a získala širokou diváckou a fanouškovskou základnu po celém světě (Spěváčková, Cyprich, 2019). Tato analýza se zabývá výhradně televizním seriálem, který nebude srovnáván s knižní předlohou. Práce přistupuje k seriálové verzi jako k svébytnému materiálu hodnému samostatné analýzy.

Intertextualita, významotvorná přítomnost textu v jiném textu (Homoláč, 1996), se netýká pouze literatury, ale také dalších odvětví kultury a kulturního průmyslu. I přes asociaci s textem, kterou její název vyvolává, se projevuje ve filmech a divadelních hrách, výtvarném a fotografickém umění, hudbě, architektuře a v podstatě všech uměleckých a kulturních dílech (Allen, 2011).

Hra o trůny, která stala součástí kulturního mainstreamu (Tesař, 2019), nabízí bohatý materiál k analýze vnějšího i vnitřního významového navazování. Cílem této práce je soustředěná, terminologicky přesná analýza vybraných intertextů včetně jejich klasifikace podle různých typů významového navazování. Práce není explorační; vzhledem k enormní sledovanosti seriálu, který byl vysílán po dobu více než osmi let, byla většina z níže popsaných projevů intertextuality již nějakým způsobem popsána tvůrci či zachycena fanoušky seriálu. Smyslem práce je podat ucelený souhrn projevů intertextuality v seriálu *Hra o trůny* z akademické perspektivy.

Teoretickým východiskem práce jsou přístupy významných jazykových a literárních teoretiků zabývajících se problematikou intertextuality. Druhá kapitola zachycuje vývoj intertextuality jako vědeckého přístupu, který se z pole literatury postupně přenesl i do dalších kulturních odvětví. Spolu s historickým vývojem intertextuality zachycuje práce významné přístupy a koncepty literárních kritiků a teoretiků: Michaila Bachtina, Julie Kristevy, Rolanda Barthesa, Gérarda Genetta, Michaela Riffatera a Harolda Blooma. Teoretickou část uzavírá kapitola o roli intertextuality v postmoderní společnosti opírající se o příručku Grahama Allena.

Třetí část pojednává o specifickém postavení *Hry o trůny* v seriálové produkci a v kulturním mainstreamu vůbec. Zvláštní pozornost je věnována analýze žánrů, především popisu sdílených rysů s žánrem soap opery opírající se o studii *Divákem Dallasu* Ien Angové a také specifikám

fantasy žánru, kterým se ve svých esejích vydaných ve sbírce *Proč číst fantasy* věnuje Ursula Le Guinová.

Ve čtvrté metodologické části práce jsou vymezeny tři typy intertextového navazování v seriálu a formulovány výzkumné otázky. Tato část se mírně odchyluje od tezí k diplomové práci, podle nichž měla metodologie vycházet primárně z příruček Arthura Bergera a Johna Fiskeho. Tyto příručky se sice zaměřují na analýzu mediálních obsahů, ale pro účely této práce se ukázaly jako stěžejní publikace *Komplexní televize: Poetika současného televizního vyprávění* Jasona Mittella a *Světy na pokračování: rozbor možností seriálového vyprávění* Radomíra Kokeše, které se zaměřují výhradně na analýzu seriálového vyprávění.

Pátá část se věnuje samotné analýze intertextů v seriálu *Hra o trůny*. Kvalitativní analýza vychází z divácké zkušenosti autorky této práce a v případech, kde jsou dostupné i další zdroje, se opírá také o doprovodné audiovizuální materiály, zejména o bonusový obsah na DVD edicích a fanouškovská videa přístupná na webu *Youtube.com*. Podle typů intertextuality je analýza rozdělena na tři části: referenční navazování na historické události, mezitextové navazování na jiná díla v rámci fantasy žánru a vnitřnětextové navazování napříč epizodami a sériemi. Vzhledem k omezenému rozsahu práce neusiluje o vyčerpávající a kompletní analýzu veškerých intertextů, a je proto nutně výběrová. Analyzované intertexty byly vybrány s ohledem na zachování pestrosti, různorodosti a typičnosti jednotlivých projevů.

V šesté části jsou shrnuty výsledky analýzy tří typů intertextového navazování, které jsou vztaženy k výzkumným otázkám a k teoretickým přístupům. Sedmá a osmá část obsahuje shrnutí výzkumu a diskuzi nad možnostmi dalšího rozvoje tohoto tématu. V deváté kapitole je uveden seznam literatury a elektronických zdrojů, včetně audiovizuálních materiálů a seznamu všech citovaných epizod.

2 INTERTEXTUALITA

Čtení je činnost, která nás vrhá do rozsáhlé sítě textových vztahů. Interpretovat text znamená pochopit tyto vztahy. Četba se tak stává procesem, při němž se pohybujeme mezi texty. Význam je něco, co existuje právě mezi textem a všemi ostatními texty, na něž text nějakým způsobem navazuje a k nimž se významově vztahuje. Význam tedy není záležitostí nezávislého textu, ale sítě textových vztahů; text se stává intertextem (Allen, 2011).

Přestože termín intertextualita se v současné literární teorii často objevuje, o jeho významu nepanuje všeobecná shoda. V pracích různých teoretiků nabývá tento pojem mírně odlišných významů. Podle literárního kritika Jonathana Cullera (2015) intertextualita znamená, že „*určité dílo je dále vztaženo k jiným textům a existuje mezi nimi.*“ Encyklopedický slovník češtiny *CzechEncy* definuje intertextualitu jako „*v literární vědě mezitextový vztah textu k jinému textu (jiným textům), který se u literárních děl podílí na jejich významové výstavbě*“. Intertextualita podle *CzechEncy* vzniká všude tam, kde „*literární dílo např. komentuje jiný text, odkazuje k němu, imituje ho, paroduje, cituje či přejímá jeho části, v kategoriích intertextuality lze ovšem vidět i literární tradici, variaci a proměny motivu či žánru*“ (Trpka, 2017).

Zkoumání intertextuality jako nového přístupu k textu se rozvíjí od 60. let 20. století, její základy podle Grahama Allena však položil již francouzský lingvista Ferdinand de Saussure. Považovat myšlenky de Saussura za prvopočátek intertextuality ale může být problematické. Stejně opodstatněné by totiž bylo považovat za zakladatele intertextuality Michaila Bachtina, ruského literárního teoretika, který ve svém díle přinesl nový pohled na jazyk. Bachtin přitom zaujímá velmi odlišný přístup k jazyku než Saussure; klade větší důraz na společenský kontext jazykového významu. Na rozdíl od Saussura, který vnímá jazyk jako abstraktní systém, k němu Bachtin přistupuje jako k sociálnímu jevu, který se vždy uskutečňuje mezi autorem a adresátem. Samotný termín „intertextualita“ ve svém díle ovšem přinesla až Julia Kristeva v roce 1966, která čerpala z děl obou předcházejících jazykovědců.

2.1 Ferdinand de Saussure: význam v systému znaků

V posmrtně vydané knize *Kurz obecné lingvistiky* sestavené z univerzitních přednášek Ferdinanda de Saussura se odborná i laická veřejnost poprvé setkala s bilaterálním pojetím jazykového znaku. Podle Saussura jazykový znak tvoří dvě části: označující (zvuk/obraz) a označované (koncept, představa). Označující má materiální povahu, zatímco označované má povahu psychickou. Toto pojetí jazykového znaku zdůrazňuje nereferenční povahu významu;

znak neodkazuje ke skutečnému objektu, ale je tvořen kombinací označujícího a označovaného, která je daná arbitrárně. Význam znaku tak nespočívá v jeho referenční funkci, ale v jeho funkci uvnitř jazykového systému (Saussure, 1989).

Jazykový znak podle Saussura není jen arbitrární, ale také negativně vymezený. To znamená, že zaujímá určité místo v jazykovém systému tím, že se odlišuje od ostatních znaků v systému. Negativní vymezení probíhá na syntagmatické a paradigmatické rovině. Každý jazykový znak je vytvářen pomocí kombinace na syntagmatické rovině a výběru na paradigmatické rovině. Význam jazykového znaku vždy vzniká ve vztahu k jazykovému systému. Žádný znak nemá význam sám o sobě; význam se vytváří až skrze podobnosti a odlišnosti jazykového znaku vůči ostatním znakům v systému.

Ferdinand de Saussure stanovil ve svém díle také rozdíl mezi jazykovým systémem (*langue*) a mluvou (*parole*). Jazykový systém definuje jako soubor pravidel, který je platný v danou dobu, a mluvu jako konkrétní manifestaci jazykového systému, každodenní úzus. Jazykový systém je společenská instituce, systém hodnot, který je tvořen jistým počtem prvků, z nichž každý má určitou platnost. Proti jazyku jakožto instituci a systému stojí mluva jako individuální akt výběru a aktualizace jazykových prvků (Barthes, 1967).

V *Kurzu obecné lingvistiky* představuje Saussure také sémiologii, nauku o znacích ve společnosti, k níž by lingvistika, věda o jazykových znacích, měla patřit jen jako jedna její část. Roland Barthes (1967) proti tomu však namítá, že žádná nauka o znacích se nemůže obejít bez jazyka. V jeho pojetí nemůže být lingvistika pouhou částí obecné nauky o znacích. Sémiologie je součástí lingvistiky, protože jazyk se uplatňuje ve všech znakových systémech.

Právě sémiologií se inspiruje francouzský strukturalismus, který od 50. let 20. století rozvíjí novou definici znaku a jazykového systému. Komunikačně-pragmatický obrat, který je možné sledovat ve vývoji lingvistiky od 60. let 20. století, lze podle Grahama Allena považovat za počátek teorie intertextuality (s. 10). Mnoho přístupů k intertextualitě se přitom odvíjí právě od Saussurova negativního vymezení jazykového znaku; podle francouzského jazykovědce je totiž jazykový znak nejednotná, nestabilní jednotka, která se vždy k něčemu vztahuje. Porozumění vztahům podobnosti a odlišnosti, do kterých jazykový znak v systému vstupuje, nám umožňuje pochopit jeho význam. Allen (2011) upozorňuje na to, že intertextualita jako koncept má vlastní vývoj, během něž se objevují rozdílné výklady odrážející odlišné historické podmínky jejího vzniku. Nejde o výběr mezi teoretiky, kteří se intertextualitou zabývali, ale spíše o porozumění specifickým historickým a kulturním manifestacím intertextuality. Proto doporučuje přistupovat k intertextualitě jako k rozpolcenému, mnohoznačnému konceptu (s. 58).

2.2 Michail Bachtin: sociální povaha významu

Michail Michajlovič Bachtin, významný ruský literární vědec a teoretik, bývá spojován s počátky teorie intertextuality. V popředí Bachtinova pojetí je promluva. Tu lze podle českých jazykovědců definovat jako jednotku řeči, která je charakteristická jednotou obsahu a autorského subjektu (Hausenblas, 1984). Jde přitom o jiný pojem, než je výše zmíněná mluva, která se nachází v opozici k jazykovému systému: zatímco mluva v pojetí Ferdinanda de Saussura znamená individuální manifestaci jazykového systému a akt realizace jazykových pravidel, promluvu charakterizuje autorská a obsahová jednota. Promluva je „*jednotka řeči (jako taková je realizací nějakého komunikativního záměru) tvořící relativně samostatný sémantický celek se souvislou strukturou (textem)*“ (Hrbáček, 1986).

Michail Bachtin však přistupuje k promluvě odlišně. Za její charakteristickou vlastnost považuje to, že se odehrává v konkrétní sociální situaci a ve vztahu ke konkrétním lidským aktérům. Pro Bachtina má význam nejen samotná promluva, ale také její realizace v určité historické chvíli, v podmínkách konkrétní sociální situace. Samotná existence promluvy je historicky a sociálně signifikantní. Sociální dimenze tohoto typu se v Saussurově pojetí nenachází. Bachtin je toho názoru, že Saussurovo pojetí jazykového systému, podle něž má smysl zkoumat pouze jazykový systém (*langue*) a nikoliv jeho projevy (*parole*) (ty považuje Saussure za nahodilé a nesystematické), neumožňuje vhléd do sociální dimenze jazyka a redukuje jazyk na něco ryze abstraktního (Allen, 2011).

Jazyk v této sociální dimenzi podle Michaila Bachtina (1980) neustále zrcadlí zájmy společenských tříd, institucí a národů. V jeho pojetí jazyk „*není neutrálním prostředím, které by snadno a dobrovolně přecházelo do intencionálního vlastnictví mluvčího – je už osídlen a osídlen až přespříliš hustě cizími intencemi*“ (str. 71). Z této perspektivy nemůže být žádná promluva neutrální; přestože význam promluvy může být jedinečný, vždy pramení z již existujících významů, které jsou rozpoznatelné adresátem a adaptované autorem: „*promluva proslovená v tomto jazyce je vlastně promluvou zpola cizí. Stane se »svou«, teprve když ji mluvčí osídlí vlastní intencí, vnutí jí vlastní akcent, zmocní se promluvy a zapojí ji do svého významového a výrazového zacílení.*“ Do doby, než si ji autor přisvojí, však promluva „*nepobývá v nějakém neutrálním a neosobním jazyce, nýbrž v cizích ústech, v cizích kontextech, přisluhuje cizím intencím: promluva z nich musí být vytržena a přivlastněna*“ (tamtéž). Tyto existující, zavedené významy ale nejsou součástí abstraktního systému, jsou spíše způsobem, jakým jazyk ztělesňuje neustále se proměňující sociální hodnoty a postoje. Zásadní na tomto pojetí je, že podle něj všechny jazyky reagují na předchozí promluvy, již existující významy

a hodnocení, a zároveň předjímají budoucí reakce. Žádná promluva neexistuje sama pro sebe; není jí možné porozumět bez znalosti minulých a budoucích promluv. I když se promluva může jevit jako monologická, ve skutečnosti čerpá z historie předchozích významů a adresátů a hledá budoucí odezvy v institucionálním a sociálním kontextu. Z toho vyplývá, že všechny promluvy jsou dialogické. Jejich význam závisí na tom, co již bylo řečeno, a na tom, jak budou přijímány ze strany adresátů.

Právě dialog je jádrem jazykového pojetí Michaila Bachtina. Jeho koncepce dialogičnosti měla podle Jiřího Homoláče (1996) pro vývoj intertextuality zásadní význam. Dialog v sobě již zahrnuje intertextuální povahu; jazyk ztělesňuje dialogický střet ideologií, světónázorů a interpretací: „*literární, spisovný jazyk není ve skutečnosti jazykem, ale dialogem jazyků*“ (Bachtin, 1980, s. 72). Podle tohoto pojetí je každé slovo dialogické – vztahuje se nejen samo k sobě, ale nutně také ke všemu, co dosud bylo řečeno. Každý existující text se vztahuje k předmětu, na který se zaměřuje, dvojným způsobem: k předmětu jako takovému a k předmětu, o němž už se mluvilo, který byl již mnohokrát rozporován a hodnocen, a který má tedy svou minulost, k níž se nutně významově vztahuje: „*jazykový význam dané výpovědi se vnímá na pozadí jazyka, její aktuální smysl se však chápe na pozadí jiných výpovědí na stejné téma.*“ (s. 60). Dialogičnost je podle Bachtina vlastností všech textů kromě básnických. Spojoval ji však především s určitými autory a žánry, zejména s románem a eposem, u nichž považuje dialog za stavební kámen: „*v dialogizaci tématu spočívá konstitutivní rys románového stylu*“ (s. 44). Koncepce dialogičnosti souvisí s Bachtinovým pojetím promluvy.

Dialogickou povahu mají slova právě proto, že se nachází v konkrétní sociální situaci. Všechny promluvy jsou reakcemi na předcházející promluvy a jsou určeny konkrétním adresátům. Podle Bachtina je právě tato adresnost slova a promluvy tím, na co je třeba se ve studiu jazyka zaměřit. Znamky adresnosti vykazují ve svých promluvách například postavy v literárním díle Dostojevského; předjímají komentáře ostatních mluvčích, dohadují se, kritizují a vyvracejí, což ukazuje na závislost diskurzu těchto postav na promluvách ostatních lidí. Skutečnost, že dialogy s ostatními se mohou projevit i v rámci promluvy jediného mluvčího, dokládá literární metoda proudu vědomí (*stream of consciousness*), se kterou se lze setkat například v modernistických románech Virginie Woolf nebo Jamese Joyce.

Koncept dialogičnosti je pro zkoumání intertextuality užitečným východiskem. Podle Jiřího Homoláče (1996) je ale dialogičnost rozsáhlejší než intertextualita; lze ji totiž aplikovat na množství jazykových projevů, které nejsou intertextové povahy. Od teorie intertextuality se odlišuje zejména tím, že „*pro Bachtina je dialog textů vždy dialogem subjektů*“ (s. 10). V tomto dialogu textů kladl Michail Bachtin důraz také na autorský záměr. Na rozdíl

od Rolanda Barthesa je Bachtin toho názoru, že autor není mrtvý; stojí v pozadí svého díla, v němž má výsadní postavení, ale nevstupuje do něj jako autoritativní hlas.

Michail Bachtin ze své koncepce vyvozuje, že dialogické (nebo také různojazyčné) rysy jazyka zásadně ohrožují jakoukoliv jednotnou, autoritativní a hierarchickou koncepci společnosti, umění a života. Pokud je jazyk sociálně diferencovaný a ztělesňuje rozvrstvení, nedokončené interpretace, ideologické postoje a třídní konflikty ve společnosti, pak žádný pokus vysvětlit jazyk nebo umění skrze abstraktní systém zobecněných vztahů nemůže uspět. Právě tato představa lidské společnosti a komunikace tvoří základ teorie intertextuality, s níž přichází Julia Kristeva, která intertextualitu zahrnuje do metodologicky rigorózní a systematické strukturalistické teorie (Allen, 2011).

2.3 Julia Kristeva: intertextualita jako vědecký přístup

Samotný pojem „intertextualita“ se poprvé objevil v díle Julie Kristevy na konci 60. let 20. století. Většina teoretiků, kteří jsou spojováni se vznikem poststrukturalismu ve Francii, včetně Jacquesa Derridy, Rolanda Barthesa a Michela Foucaulta, se sdružovala kolem tehdejšího časopisu *Tel Quel*. Mezi tyto teoretiky patřila také Julia Kristeva.

V monografii *Le Texte du roman. Approche sémiologique d'une structure discursive transformationnelle* vychází Kristeva ve svém pojetí textu a významu z díla a koncepce Michaila Bachtina. Zabývá se vznikem textů z existujících diskurzů, které autoři nevymýšlejí sami, ale sestavují je z textů již existujících. Intertextualita podle ní spočívá v konfrontaci textů, které vstupují do dialogu s jinými texty, a vzájemným působením dochází k jejich neutralizaci. Text se vztahuje jak k jazykovému systému, v němž byl vytvořen, tak k sociální skutečnosti, na kterou působí.

Význam slova se v pojetí Julie Kristevy (1999) definuje horizontálně a vertikálně; horizontálně „slovo v textu náleží zároveň subjektu psaní a adresátovi“, vertikálně je „slovo v textu orientováno k předcházejícímu nebo synchronnímu souboru literárních textů“ (s. 8–9). Překrývání horizontální osy (subjekt-adresát) a vertikální osy (text-kontext) vede ke tomu, že „slovo (text) je určitým střetáváním slov (textů), v němž čteme přinejmenším jedno další slovo (text)“. Kristeva vychází z Bachtinova důrazu na sociální a dialogickou povahu jazyka a nahrazuje jeho koncept dialogičnosti novým pojmem: „na místo pojmu intersubjektivitativy se staví pojem intertextuality“ (tamtéž).

Julia Kristeva tak nepovažuje text za lineární jev, ale pojímá ho jako dynamický objekt, který vytváří a zároveň transformuje existující znaky. Zásadním rysem textu je přitom jeho

vnitřní členitost; intertextualita. Intertextualita se v pojetí Kristevy uplatňuje při vzniku textu ze sociálního textu, ale také během jeho pokračující existence ve společnosti a v dějinách. Texty nepředstavují čisté a stabilní významy; ztělesňují společenský dialog nad významem slov. Intertextualita v její teorii nahrazuje dosavadní vztah označujícího a označovaného vztahem textu vůči dalším existujícím textům.

V tomto smyslu není text individuální, izolovaný objekt, ale spíše kompilace kulturní textuality. Individuální text a kulturní text jsou vytvořeny z téhož textového materiálu. Bachtin a Kristeva sdílí přesvědčení, že texty nemohou být odděleny od větší kulturní nebo sociální textuality, z níž byly vytvořeny. Všechny texty v sobě totiž obsahují ideologické struktury přítomné ve společnosti prostřednictvím aktuálně platného diskurzu. Podle Kristevy je intertextuální povaha textu daná strukturou slov a promluv, které existovaly předtím a budou existovat i po realizaci promluvy, a jsou tedy, slovy Bachtina, dialogické. Pokud jsou texty vytvářeny z částí sociálního textu, pak se ideologické napětí, které charakterizuje jazyk a diskurz ve společnosti, bude i napříště odrážet v každém individuálním textu.

Saussurova nauka o znaku, která se zakládá na objektivní analýze v rámci abstraktního jazykového systému, se nutně vyhýbá zmínce o lidském subjektu, který vědomě pronáší promluvu. Poststrukturalistická teorie vnímá představu stabilního vztahu mezi označujícím a označovaným jako princip uplatňování moci ze strany dominantní ideologie a potlačování revoluční, nebo přinejmenším neortodoxní myšlenky na jazyk. Podle poststrukturalismu se téměř všechny diskurzy pokouší stabilizovat jazykový systém popíráním skutečnosti, že jazyk je vždy odlišný a nemůže se ustálit nebo být vnímán jako koherentní a uspořádaný systém (Allen, 2011). Kristeva využívá Bachtinovu koncepci dialogické povahy slov a promluv ke kritice představy jednoty, kterou spojuje s nároky na autoritativnost, nezpochybnitelnou pravdu a s potlačováním plurality ve společnosti (Allen, s. 42).

Koncept intertextuality v díle Kristevy měl od počátku vést k ustanovení jazyka, který je rezistentní vůči monologičnosti. Takový jazyk je sociálně rozvratný až revoluční. Intertextualita otřásá vírou v jednotu významu nebo lidského subjektu a rozvrací vše logické a nezpochybnitelné. Je zjevné, jak daleko se ve svém pojetí dialogičnosti Kristeva tímto vymezením vůči jednotě a logice dostala. V tradičním pojetí představuje význam podle Julie Kristevy vědomost a intelektuální činnost jako produkt, směnitelnou komoditu, která se dá koupit a prodat (v knihách, vzdělávacích kurzech a podobně). V reakci na toto tradiční pojetí komunikace Kristeva přichází s novým přístupem, který nazývá semi-analýza (s. 45).

Metoda semi-analýzy spočívá v rozdělení subjektu na vědomý a nevědomý, racionální a iracionální, sociální a asociální. Tento model rozdělení zachycuje napětí mezi

socializovaným, symbolickým diskurzem a iracionálním, protispolečenským sémiotickým jazykem, který funguje na základě instinktů a pudů. Existuje souvislost mezi konceptem rozděleného subjektu a intertextualitou; texty jsou stejně jako subjekty rozděleny podle toho, zda jsou logické či předlogické, symbolické či sémiotické. Aby zdůraznila tuto rozdělenou povahu textů, zavádí Kristeva dva nové pojmy: fenotext a genotext. Fenotext je ta část textu, která je součástí jazyka s definovanou strukturou a představuje hlas jednotného subjektu. Genotext je část, která pramení z nevědomí a která je rozpoznatelná například v rytmu, intonaci, melodii, opakování a dalších typech narativního uspořádání. Genotext narušuje a podvrací fenotext, a tak vyjadřuje pudy a touhy předlogického subjektu, který prostřednictvím jazyka vystupuje na povrch (s. 48–49).

V českém překladu textů o sémiotice *Slovo, dialog a román* Julia Kristeva situuje vznik vědomě utvářené intertextuality na přelom 19. a 20. století. V této době vznikají díla literární moderny, která zachází s dialogem jazyků jiným způsobem: zatímco v románech Rabelaise, Swifta nebo Dostojevského „zůstává [dialog] na reprezentativní, fiktivní rovině,“ polyfonický román od konce století „začíná být nečitelný a situuje se do vnitřku jazyka.“ Tento historický okamžik Julia Kristeva identifikovala jako počátek intertextuality: „tímto přelomem, jenž není pouze literární, ale rovněž sociální, politický a filosofický, je položen problém intertextuality (intertextuálního dialogu) jako takový“ (1999, s. 14).

V díle moderny podle Kristevy nejsou představy podávány jako hotové, spotřební zboží, ale jsou zobrazeny tak, aby motivovaly čtenáře podílet se na vytváření samotného významu. Transformované texty začínají být v dílech moderny vědomě využívány. Pluralita subjektů a významů, jak se projevuje v díle Joyce, Prousta nebo Kafky, je vnímána jako zdroj osvobození a potěšení (Allen, 2011, s. 55). Metoda semi-analýzy Julie Kristevy překračuje pole literatury a zahrnuje i další formy umění, jako je hudba, výtvarné umění nebo tanec. Subjekt se ztrácí v textu a není nadále identický se subjektem, který text vytvořil. Při rozdělení subjektu Kristeva rozšiřuje Bachtinovo pojetí dialogičnosti o psychologický rozměr. Přitom je však důležité mít na mysli, že texty pouze nezužkovávají předchozí textové jednotky, ale transformují je a dávají jim nové významy (s. 52).

Podle Jiřího Homoláče (1996) lze teorii intertextuality Julie Kristevy oprávněně vyčítat vágnost, jelikož její pojetí textu je příliš široké a neurčité. Na rozdíl od Bachtinova díla zde autor ztrácí výsadní postavení a texty spolu již nevstupují do dialogu, jelikož intertextualita je podle Kristevy vlastností každého textu (s. 11).

2.4 Roland Barthes: smrt autora a posílení čtenáře

Roland Barthes patřil mezi kritické teoretiky zpochybňující existenci přirozeného, jednotného významu. Podle Jiřího Homoláče (1996) je Barthesovo chápání textu velmi blízké pojetí Julie Kristevy. V jeho pojetí platí, že „každý text je *intertext*“, z čehož vyplývá, že intertextualita je „*podmínka textu, a proto nemůže být redukována na problém zdrojů nebo vlivů*“ (cit. podle Homoláč, s. 11).

K intertextualitě se Barthes začíná přibližovat už v raném díle *Le Degré zéro de l'écriture* (*Nulový stupeň rukopisu*) z roku 1953. V tomto textu Barthes předkládá, že spisovatel se nachází ve složité situaci – při tvorbě díla má k dispozici jednak jazyk, „*soubor předpisů a zvyklostí společných všem spisovatelům určité epochy*“, který spisovateli vymezuje hranici možného a poskytuje mu materiál, a jednak styl, který vyplývá z osobnosti nebo minulosti spisovatele. Jazyk i styl jsou však pevně dané a spisovatel si nemůže ani jedno svobodně zvolit. Může rozhodnout pouze o tom, jaký bude mít rukopis, což je fáze textu nacházející se mezi jazykem a stylem. Jedině rukopis je podle Barthesa aktem spisovatelovy volby, tato volba je však svobodná jen do určité míry, jelikož rukopisy vznikají pod tlakem tradice a historie. Vznikající rukopis vyjadřuje „*vztah mezi tvorbou a společností*“ (1967, s. 13–17). Spisovatel, který se chce vymanit z dosavadních literárních forem a z hranic jazyka, ve snaze osvobodit se usiluje o nulový rukopis, který bude neutrální, oproštěný od jakéhokoliv stylu, nezátížený historickými konotacemi, který bude zcela transparentní (s. 51). V *Nulovém stupni rukopisu* Barthes dochází k závěru, že „*moderní veledílo není možné*“, protože spisovatel se ocitá v bezvýchodné situaci a množení rukopisů vede k tomu, že „*literatura se stává utopií řeči*“ (s. 56–57).

Charakteristická pro pojetí Rolanda Barthesa je snaha o eliminaci subjektu autora (Homoláč, s. 11). V eseji *La mort de l'auteur* zveřejněné v roce 1967 poprvé otevřeně vyslovuje myšlenku smrti autora. Radikálně tak odmítá hledání významu díla v osobnosti autora a zdůrazňuje roli čtenáře. Tím se podílí na vytvoření předpokladů „*pro vznik teoretického konceptu intertextuality, kdy je literární proces nahlížen jako samopohyb, jenž generuje textové souvislosti nezávisle na autorském záměru*“ (Haman, 2003, s. 20).

Barthes ukazuje osobnost autora jako moderní, v podstatě kapitalistickou, která přiřazením jména slouží ke komodifikaci a lepší prodejnosti díla. V moderním tržním systému umožňuje osobnost autora dílu stát se směnitelnou komoditou a zároveň podporuje úhel pohledu na četbu jako na způsob spotřeby: „*Směna si přivlastní všechno včetně toho, co se jí vzpírá. Zmocní se textu a předá jej kolektivní ekonomice*“ (2008, s. 23). Tato perspektiva posiluje kapitalistický

tržní systém, protože nás podněcuje k tomu vnímat díla jako jednorázové a hotové zboží. Autor, nebo spíše jméno autora, je tak tím, co dává prioritu dílu před textem. Jméno autora s sebou přináší iluzi, že text obsahuje a tlumočí význam udělený autorem, a tedy že text má jednotný význam pramenící z jednotné a originální myšlenky svého tvůrce (Allen, s. 70).

V eseji *Le Plaisir du texte (Rozkoš z textu)* vydané poprvé v roce 1973 Barthes dochází k závěru, že „v institučním slova smyslu je dnes autor mrtvý, bez občanského statutu, bez biografie a bez vášně. Jeho dílo je mu odebráno, vyvlastněno; literární historie, škola a veřejné mínění už nemají za úkol vyhledávat jeho otcovství a obnovovat příběh“ (2008, s. 26). Tvůrcem textu není jednotné autorské vědomí, ale pluralita hlasů, jiných slov, jiných promluv a jiných textů: „*Spisovatel je coby jazykový tvor nevyhnutelně vtahován do války fikcí (mluv). Je v ní však pouhou hříčkou, protože řeč, která ho ustavuje (psaní), je atopická, ne-místná*“ (s. 32).

Moderní autor Rolanda Barthes nevytváří jednotný význam, ale spíše uspořádává a kompiluje již napsané, řečené a čtené (Allen, s. 71). Význam autorových slov nepramení z autorova vědomí, ale z jejich pozice uvnitř jazykového a kulturního systému. Autor je postaven do role někoho, kdo sestavuje již existující možnosti v rámci jazykového systému. Toto pojetí intertextuality rozbíjí představu, že význam pochází od autora a je majetkem jeho individuálního autorského vědomí. Intertextuální povaha textu přisuzuje obě tradiční role, autora i kritika, čtenáři (s. 73). V rámci tohoto přístupu k intertextualitě „*text znamená tkanivo i tkáň*“ a v této nekonečně vznikající textuře autor zaniká (Barthes, 2008, s. 56)

V knize *S/Z*, kde se Roland Barthes zabývá strukturální analýzou Balzacovy povídky *Sarrasine*, navrhuje rozdělení textů na ty, které zachází se čtenářem jako s pouhým konzumentem schopným text jen přijmout či odmítnout, a ty, které vyzývají čtenáře k aktivní participaci na textu. První typ textů označuje jako „čitelné“, druhý z nich jako „pisatelné“ (2007, s. 10–11). Čtení je podle něj jakýsi druh práce spočívající v nalézání významů a jejich pojmenování; text je „*dějící se pojmenování, nepřesná aproximace, metonymická práce*“ (s. 21). Z toho vyplývá, že „*jediný text zastupuje všechny literární texty, ne v tom smyslu, že je reprezentuje, ale v tom smyslu, že sama literatura je vždy jen jediným textem*“ (s. 23).

Roland Barthes se věnuje také vztahu textu a díla. Podle tradiční teorie je text vnějším projevem literárního díla, kterému propůjčuje trvání v čase, opakovatelnost a čitelnost. Text je materiál, který umožňuje stabilitu díla jako zamýšleného významu. Podle této logiky znaku je dílo primární a text sekundární; text vzniká, aby dodal stabilitu něčemu, co již existuje: „*Dílo je věčné nikoli proto, že různým lidem vnucuje jediný význam, ale protože jedinému člověku*

nabízí různé významy, mluví stejným symbolickým jazykem v různých dobách: člověk mluví, dílo mění“ (cit. podle Hawkes, 1999, s. 131).

Toto Barthesovo rozdělení podle Allena úzce souvisí s konceptem fenotextu a genotextu Julie Kristevy: dílo v jeho pojetí zahrnuje nejen stabilní význam, komunikaci a autorský záměr, ale také fyzický objekt. Text je hrou označujících, která vždy vede k dalším označujícím. Podle Barthesa a Kristevy obsahuje příklady těchto primárních textů pouze literatura moderny a postmoderny, které mohou být nejen čteny, ale také přepsány čtenářem. Až s nástupem moderny literatura umožňuje čtenáři se aktivně účastnit na tvorbě významu, což Barthes a Kristeva považují za primární vlastnost textu. Zatímco Julia Kristeva vyložila funkci intertextuality jako zpochybnění monologického konceptu významu a komunikace, hlavním příspěvkem Rolanda Barthesa v poststrukturalismu je zdůraznění explicitní role čtenáře při tvorbě anti-monologického textu (2011, s. 65).

Roland Barthes ve shodě s Kristevou tvrdí, že „*všichni ukončené výpovědi hrozí nebezpečím, že bude ideologická*“ (2008, s. 45). V jeho pojetí má však intertextualita spíše než se specifickými intertexty více společného s celým kulturním kódem složeným z diskurzů, stereotypů, klišé a způsobů řeči. V tomto pojetí pro něj znamená intertextualita to, že mimo text nic neexistuje. Strukturální analýza podle Barthesa nevěnuje dostatečnou pozornost síle označujícího ani pluralitě významu, kterou text odkrývá. Text kombinuje strukturu a nekonečnost významu (Allen, s. 75).

Barthes se věnuje také kulturním mýtům, který označuje pojmem doxa. Doxa reprezentuje ideu jednotného, stereotypického významu, ideu pravdy, která může být doručena čtenáři prostřednictvím autora. Jsou to texty, které vytváří smysl opakování, kulturní saturace a dominance kulturních stereotypů: „*každá mluva (každá fikce) bojuje o nadvládu; jestliže získá moc, rozšíří se všude v obecném a každodenním životě společnosti, stane se doxou, přirozeností*“ (2008, s. 27), tato přirozenost je však falešná, vnucená. Doxa se určitým způsobem blíží Bachtinovu konceptu monologičnosti. To, co vzdoruje kódům této spotřební kultury, označuje Barthes jako para-doxa. Podle Grahama Allena mohou být Barthesovy koncepty doxa a para-doxa transpozicí Bachtinovy představy střetu mezi monologickým a dialogickým diskurzem (s. 87–89).

O roli autora podobně uvažoval také francouzský filozof Michel Foucault. V přednášce *L'Ordre du Discours* (*Řád diskurzu*), která byla poprvé vydána tiskem roku 1971, se zamýšlí nad funkcí autora v rámci diskurzu. Podle něj dochází při psaní k otevření nového prostoru, v němž autorský subjekt neustále mizí. Jméno autora však plní v diskurzu důležitou funkci; slouží ke klasifikaci textů, klade je do protikladu s jinými texty, zprostředkovává vztahy mezi

texty a diskurzem, do nějž spadají. Jméno autora také vyděluje díla nad těmi díly, která autora nemají. Z toho vyplývá, že není lhostejné, kým bylo dílo napsáno; autor hraje v diskurzu svou roli. Jméno autora zaručuje, že se nejedná o všední bezvýznamný diskurz, ale o takový, který má být přijímán určitým způsobem, který má zaujmout nějakou pozici mezi dalšími diskurzy. Anonymita literárních děl je podle Foucaulta (1994) pro čtenáře nesnesitelná. Znalost autora uspokojuje potřebu čtenářů vědět, za jakým účelem bylo dílo napsáno, kam je můžou mezi literárními diskurzy zařadit.

Na rozdíl od Barthesa tak Foucault odmítá popřít existenci autora; autor existuje, musí se však vytrátit ve prospěch diskurzu. Jeho pojetí autora přitom úzce souvisí s pojetím diskurzu a mocenskými sociálními vztahy. Produkce diskurzu je v každé společnosti určitými procedurami regulována. Podle Foucaulta se lidstvo obává obrovského množství všeho, co může být vyřčeno, a chce diskurzy kontrolovat, aby měly řád, aby byly bezpečné, zatímco Roland Barthes radikálně odmítá zůstat uvnitř jakéhokoliv dominantního diskurzu.

2.5 Gérard Genette: transtextualita, paratextualita, hypertextualita

Gérard Genette, francouzský literární teoretik a zastánce strukturalismu, se věnoval výstavbě a fungování literárních textů. Zastával názor, že charakteristickou vlastností jakéhokoli souboru znaků je schopnost utvářet systém. Genette má tedy blízko k jazykovému pojetí Ferdinanda de Saussura. Literární texty pojímal jako znakové systémy a snažil se popsat, jakým způsobem jsou tyto systémy utvářeny a do jakých vnitřních vztahů znaky v systému vstupují. Podle něj se v systému vytváří „znaková síť“, ve které vznikají podmínky pro vytvoření literárního významu (Kubíček, 2007, s. 70–71). V eseji *Frontières du récit* (*Hranice vyprávění*) z roku 1966 se Genette zabývá podstatou vyprávění a dochází k závěru, že „každé vyprávění je nápodoba, a to nedokonalá nápodoba“ (s. 73). Kromě vztahů uvnitř literárního díla se zabýval rovněž vztahy mezi texty.

V monografiích *Introduction à l'architexte* (1979), *Palimpsestes: La littérature au second degré* (1982) a *Seuils* (překládá se jako *Paratexty*, 1987) Gérard Genette posouvá strukturalistickou poetiku do intertextuální oblasti. Na rozdíl od Julie Kristevy či Rolanda Barthesa pojímá Gérard Genette intertextualitu pouze jako jeden druh mezitextových vztahů a přiděluje jí význam na základě jejího vymezení mezi ostatními typy vztahů (Homoláč, 1996). Texty v jeho pojetí mohou vstupovat do těchto vzájemných vztahů: transtextualita, intertextualita, metatextualita, architextualita a hypertextualita.

V Genettově pojetí je transtextualita hierarchicky nadřazený, zastřešující pojem; zahrnuje „vše, co explicitně či latentně spojuje texty s jinými texty“ (cit. podle Homoláč, 1996, s. 19). Intertextualita je pro něj pouze jedním z mezitextových vztahů. Je přitom významově zúžena na projev „faktické a doslovné přítomnosti textu v jiném textu“ (tamtéž). Týká se tedy pouze citací, plagiátů a aluzí, ztrácí kulturní a sociální význam. Dalším typem mezitextových vztahů je metatextualita: metatexty jsou komentáře, recenze, či další doprovodné texty, které primární text komentují a pojednávají o něm, aniž by jej citovaly. Pod tento typ spadá literární kritika a poetika. Architextualita znamená příslušnost daného textu k určitému druhu textů. Architext jako základní, neměnný (nebo alespoň pomalu se vyvíjející) stavební prvek podepírá celý literární systém. Vztah k architextu znamená „příslušnost textu například k jistému žánru, typu diskurzu“ (Homoláč, s. 20). Architextualita souvisí s očekáváním čtenářů a s jejich recepcí díla. Zahrnuje žánrová, modální, tematická a metaforická očekávání vůči čtenému dílu.

Velký význam má pro Genetta paratextualita, která představuje vztah mezi jednotlivými částmi téhož textu. Paratexty pomáhají směřovat a kontrolovat recepci díla čtenářem. Genette je dále dělí na peritexty, které se nacházejí před textem: název díla, přehled kapitol, předmluva, věnování, poznámky pod čarou, a epitexty, které (prostorově i časově) následují až po samotném díle: doslov, recenze, reklamní sdělení, dopisy autorovi, poznámky editora či překladatele, které mohou zpětně ovlivnit porozumění díla. Tyto paratextové prvky značí přechod mezi uměleckým textem a ostatními texty. Paratext pomáhá čtenáři identifikovat druh textu a správně jej interpretovat. Zodpovídá otázky na to, kdy, kým a za jakým účelem byl text publikován, a tak napovídá čtenáři, jak má být čten a jak čten být nemá (Allen, s. 101). Zejména peritext může mít velký vliv na to, jak bude čtenář text číst. Genette rozděluje paratexty na autografické, které pochází od autora, a alografické, které pocházejí od někoho jiného, například editora či vydavatele. Základní funkcí peritextu podle Genetta je podnítit čtenáře k četbě textu a navést ho tak, aby četl text „správně“, což zde znamená v intencích autora. Podle Gérarda Genetta je totiž nejdůležitější vlastností paratextuality právě schopnost zajistit textu osud konzistentní se záměrem autora. Tento důraz na autorský záměr je v přímém rozporu s jeho odmítáním charakteristickým pro poststrukturalismus. Podle Manfreda Pfistera je právě opětovné prosazování důležitosti autora a jeho záměru základní vlastností strukturalistické verze intertextuality (s. 103–104).

Posledním typem mezitextových vztahů, na který se Genette soustředí v díle *Palimpsestes*, je hypertextualita. V tomto případě jde o vztah mezi dřívějším („primárním“) a pozdějším („sekundárním“) textem, při němž dochází „k úplné přeměně výchozího textu za použití strategie travestie, parodie, pastiše, perzifláže a podobně“ (Kubiček, 2007). To, co označuje

Gérard Genette za hypotext, je většinou ostatních teoretiků označováno termínem intertext, tedy takový text, který může být identifikován jako hlavní zdroj významu textu. Genettova hypertextualita se podle Grahama Allena může zdát podobná transtextualitě; zatímco však parodie, pastiš nebo karikatura jsou záměrně hypertextuální, žánry jako román, tragédie nebo komedie jsou založené spíše na opakování obecných modelů než konkrétních hypotextů, a jsou tedy transtextuální (Allen, s. 105).

2.6 Michael Riffaterre: strukturalistická hermeneutika

Jádrem analytického přístupu francouzského literárního teoretika a kritika Michaela Riffatterra, který ve svém přístupu uplatňuje strukturalismus, poststrukturalismus, sémiotiku i psychoanalýzu, je předpoklad, že literární texty nejsou referenční (mimetické). Intertextualita v jeho díle je charakterizována právě tímto nereferenčním pojetím, protože podle něj se texty a znaky nevztahují ke skutečnému světu nebo pojmům, ale k ostatním textům a znakům. Skutečná analýza intertextuality by podle Michaela Riffatterra měla popsat jedinečnost literárního textu (Allen, s. 111–112).

Pro pochopení Riffatterrova přístupu je třeba nejprve porozumět jeho strategii čtení. To se odehrává na dvou rovinách. První je mimetická, na níž se čtenář snaží interpretovat znaky v textu ve vztahu ke skutečnému světu a má tendenci postupovat lineárně. Druhá, sémiotická úroveň vyžaduje retroaktivní, hermeneutické čtení, které nepostupuje lineárně a snaží se odhalit skryté znaky a struktury, které textu dávají nereferenční význam. To, co motivuje čtenáře přepnout z mimetické interpretace na sémiotickou, je rozpoznání jevů, které Riffaterre označuje jako textové agramatičnosti. Jedná se o takové aspekty textu, které jsou v rozporu s referenčním čtením; čtenář se u nich zarazí a nedokáže je interpretovat na lineární úrovni. Jsou to znaky, které při interpretaci ve vztahu ke skutečnosti nedávají smysl. Čtenář se proto musí přesunout od mimetické úrovně k sémiotické a interpretovat tyto znaky ne ve vztahu k realitě, ale k jiným textům (Homoláč, s. 16).

To, co působí na referenční úrovni jako negramatické, se na sémiotické úrovni stává pochopitelným. Význam agramatičnosti je podle Riffatterra založen na převrácení kulturně normativních asociací, které nás při prvním čtení zarazí, ale které lze pochopit na hlubší úrovni čtení. Texty utváří významy přeměnou sociálně normativního diskurzu, který Michael Riffaterre označuje jako sociolekt. Význam textu podle něj záleží na idiolektu, který přeměňuje prvky sociolektu pomocí inverze, konverze, expanze nebo juxtapozice. Jen pokud čtenář

rozpozná tuto přeměnu, začínají pro něj být textové agramatičnosti srozumitelné (Allen, s. 114–115).

V Riffaterrově pojetí je intertextualita sítí funkcí, které utváří a regulují vztah mezi textem a intertextem. Intertext pro něj není zdroj, z něhož čerpá jiný text, ale spíše korpus textů či textových fragmentů sociolektu, který sdílí slovní zásobu a do jisté míry i syntax se čteným textem. Intertext tedy není specifickým textem nebo skupinou textů, ale je součástí sociolektu. Pro interpretaci významu podle Riffatterra stačí pouze presupozice intertextu – čtenář nemusí objevit konkrétní intertexty skryté za textem, který čte, stačí předpokládat, že dotyčný intertext je pozdějším textem přeměněn. Čtenář by tak měl existenci intertextu předpokládat, i když jej nedokáže odhalit. Podle Riffatterra není totiž třeba identifikovat u textu konkrétní intertext, aby čtenář dokázal popsat sociolekt, na němž text staví svůj význam.

Zatímco Barthes, Kristeva a další poststrukturalisté směřují při analýze od konkrétního díla k obecnému, sociálnímu textu, a narušují tak tradiční představu významové jednoty, Riffatterre postupuje opačným směrem; od agramatičností na mimetické úrovni k jednotě konkrétního textu. Texty podle něj nutně předpokládají existenci intertextů, které čtenář musí aktualizovat na sémiotické úrovni čtení. Tato teorie nicméně staví na předpokladu, že texty nejen poskytují čtenářům jasný návod k jejich dekodování, ale také že čtenáři mají dostatečnou kapacitu, znalost sociolektu a literárních tradic potřebnou pro toto dekodování (Allen, s. 121). Lze namítnout, že každý čtenář má různou znalost literatury, protože pochází z odlišného kulturního prostředí. Když však Riffatterre mluví o literární kompetenci čtenáře, nemá na mysli znalost textů a literárního kánonu, ale spíše adekvátní porozumění sociolektu. Literární kompetence, o níž mluví, znamená povědomí čtenáře o současném používání jazyka a o jeho používání v minulých dobách. To, co je podle něj potřeba pro komunikaci, je pouze postulování chybějícího významu, presupozice intertextu (s. 122).

Podle některých kritiků Riffatterre nejen směšuje případy záměrné a náhodné intertextuality, ale také obchází otázku čtenářských očekávání, která existují ještě předtím, než se čtenář dostane do kontaktu s textem. Přes velký přínos Riffatterrova díla pro teorii intertextuality zůstává faktem, že čtenáři pocházejí z odlišného prostředí a mají různou čtenářskou zkušenost. Podle Grahama Allena rozhodně nesdílí jediný sociolekt, jak předpokládá Riffatterre. Proto podle něj nelze přistupovat k presupozicím intertextu tak, jako by se jednalo o samozřejmost. Je třeba věnovat větší pozornost situovanosti čtenáře a vzít v potaz historický, sociální, ideologický a individuální kontext, v němž příslušný text vzniká (s. 129).

2.7 Harold Bloom: úzkost z ovlivnění a nesprávné čtení

Přístup amerického literárního teoretika a kritika Harolda Blooma je charakteristický tím, jakým způsobem interpretuje relační povahu literatury. Intertextualita je v jeho pojetí produktem „úzkosti z ovlivnění“ (*anxiety of influence*). Ta se týká nejen obavy z neschopnosti vyhnout se již psanému a čtenému, ale také odmítnutí spisovatelů a čtenářů se s touto situací smířit. Bloomova představa poezie a literatury vůbec je tak bytostně intertextuální. Nově vznikající texty podle ní mohou pouze napodobovat dřívější texty. Podle Blooma se veškerá inspirace spisovatelů rovná vlivu jejich předchůdců. Kulturní díla se odvozují z děl předcházejících a zároveň se proti nim vymezují. Tento vliv se přitom neomezuje na literární texty, ale funguje na poli veškerého umění a vědy včetně práva, politiky, populární kultury a médií (2011, s. 4–5)

V monografii *The Anxiety of Influence (Úzkost z ovlivnění)* původně vydané roku 1973 Harold Bloom dochází k závěru, že básníci a spisovatelé sice využívají prvky předcházejících děl, ale transformují je, přesměrovávají a reinterpetují novým způsobem, a tak vytváří iluzi, že jejich poezie není ovlivněna poezií jejich předchůdců. Harold Bloom tedy vnímá intertextové vztahy především jako vztahy interpersonální. Více než o vztahy mezi texty se jedná o vztahy mezi autory, spisovateli. V Bloomově pojetí však tento vztah nemá povahu bachtinovského dialogu, ale povahu kompetice a vyvolává rivalitu; skutečný spisovatel se podle něj snaží psychologicky překonat své předchůdce (Homoláč, s. 13).

V publikaci *A Map of Misreading* z roku 1975 Harold Bloom navazuje na teorii předloženou ve své první knize a představuje „mapu nesprávného čtení“. Ta si klade za cíl vyjmenovat a popsat druhy nesprávného čtení, které dominují moderní poezii. Jeho východiskem je, že poezie, a v podstatě veškerá literatura, v sobě zahrnuje kromě jazykového vyjádření zároveň jakýsi obranný psychologický mechanismus. Bloom ke každému stupni nesprávného čtení přiřazuje obranný mechanismus podle Freudovy teorie psychoanalýzy.

Zvláštním Bloomovým přínosem pro teorii moderní literatury je právě tato kombinace rétorického a psychoanalytického přístupu k intertextualitě. Podle Blooma „*nejdou »žádné« texty, ale pouze vztahy »mezi« texty*“ (2003, s. 3, vlastní překlad). Text má relační povahu a nelze jej analyzovat bez přihlídnutí ke vztahům, které má k ostatním textům. Harold Bloom se zabýval především romantickou a modernistickou poezií. Kládl si otázku, proč se romantičtí básníci jako John Keats, Percy Bysshe Shelley nebo William Wordsworth, kteří usilují o jedinečnost svého díla, neustále přímo či nepřímo vracejí k dílu Johna Milтона. Důvodem je něco, co Bloom nazývá „opožděností“ (*belatedness*) silné literatury (s. 35). Vliv na vznikající

díla má přitom „celá škála vztahů mezi vznikající básní a ostatními díly, ... které zahrnují tyto literární tropy: ironie, synekdocha, metonymie, hyperbola, metafora a metalepse, a to v tomto pořadí“ (s. 70, vlastní překlad). Romantičtí básníci si nemohou pomoci od explicitních či implicitních narážek na Miltonovo dílo zkrátka proto, že přišli až po určitém historickém okamžiku – pro Blooma je tímto okamžikem právě Miltonova poezie. Autoři poezie, která přichází po Johnu Miltonovi, mohou podle Harolda Blooma mít pouze dvě motivace psát: touhu napodobit svého předchůdce, nebo touhu být originální a zaštitit se proti vědomí, že veškerá poezie je spíš napodobování než vlastní tvorba (s. 144–159).

Harold Bloom zavádí ve svém pojetí také koncept „faktičnosti“ (*facticity*), který lze vysvětlit jako neschopnost vyhnout se při psaní určitým významným autorům západní kultury. Mezi tyto autory patří podle něj například William Shakespeare, kterého v díle *Shakespeare: The Invention of the Human* z roku 1998 označuje za nejfaktičtějšího spisovatele v dějinách. Prakticky to podle Blooma znamená, že lidé v současnosti žijí v představách a metaforách, které pochází ze Shakespearova díla, a které jsou stálým zdrojem pro jejich emoční a psychický život. Pokud na světě existuje nějaký univerzální autor, musí to podle Blooma být právě Shakespeare, jehož postavy a charaktery jsou i dnes aktuální. Při čtení Shakespearových děl čtenáři „nejsou ochotní uznat, že to, co považovali za vlastní emoce, byly původně Shakespearovy myšlenky“ (2011, s. 35, vlastní překlad). Podobně nepostradatelnou pozici v západní kultuře má podle něj také Sigmund Freud. Ať už lidé jeho díla četli či nikoliv, mají sklon být ovlivněni jeho způsobem vyjadřování: nevědomí, id, ego a super-ego jsou pojmy, které jsou v současné společnosti běžně užívané, aniž by bylo nutné pro jejich pochopení číst Freudovo dílo (s. 14).

Díky konceptu faktičnosti lze lépe porozumět tomu, proč básníci nesprávně čtou odkaz vlivných předchůdců, i když ve skutečnosti nikdy nečetli jejich díla. Jednou z možností, jak lze vysvětlit nutkání spisovatelů vytvářet nová díla, je touha stát se tím, kdo ovlivní příští autory. Stát se tím, kdo ovlivňuje, představuje podle Blooma způsob, jak mohou autoři vzdorovat času a učinit své dílo něčím, co je „rané“ spíše než „opožděné“.

Graham Allen (2011) dochází k závěru, že Bloomova teorie nesprávného čtení je v podstatě obrana proti pluralitě hlásané Barthesem a Kristevou. Harold Bloom odmítá považovat sociální a kulturní kontext jako relevantní intertextuální zdroj pro literární texty. Podle něj totiž mohou být zdrojem intertextů pro literární texty pouze jiné literární texty (s. 137). Podle Jiřího Homoláče (1996) je Bloomova teorie příliš spjatá s romantickou poezií a nelze ji bez problémů aplikovat na jiné směry a žánry. Homoláč navíc nevidí důvod, proč se v otázce vlivu omezovat pouze na literární texty. Literární díla se totiž často inspirují i z textů neliterární povahy, ty však

nelze v rámci Bloomovy teorie použít, protože zpravidla nemají autora v tradičním slova smyslu. Navazování na ně tak nepatří mezi interpersonální vztahy, protože tyto texty nijak nepůsobí na autora navazujícího textu (s. 13).

Teorii úzkosti z ovlivnění Harolda Blooma odporují také Sandra Gilbertová a Susan Gubarová, které nahlízejí na tvorbu spisovatelek v 19. století z feministické perspektivy. Tvrdí, že úzkost z ovlivnění vede spisovatele k tomu, aby se snažili překonat své předchůdce, podle nich pro spisovatelky neplatí, protože mají zcela jinou tvůrčí zkušenost než muži: například aby se vyhnuly cenzuře, používaly ženy v 19. století mužské pseudonymy. Namísto Bloomova konceptu úzkosti z ovlivnění tak staví Gilbertová a Gubarová koncept „úzkosti z autorství“ (*anxiety of authorship*). I ve 20. století podle nich nahlízejí muži a ženy na literární vlivy odlišně: zatímco muži mají příliš mnoho předchůdců, což činí jejich dílo zoufale opožděné, ženy mají příliš málo předchůdkyň a jejich dílo se nachází v úplně jiné pozici – pomáhá utvářet životaschopnou tradici ženské literatury (Allen, s. 143).

2.8 Graham Allen: Intertextualita v postmoderní společnosti a dnes

Postmodernismus je myšlenkový směr konce 20. století, který pro mnohé charakterizuje současnou historickou, sociální a kulturní dobu. Technologický vývoj posledních desetiletí se vyznačuje reprodukováním originálních uměleckých děl – literárních, výtvarných, filmových i architektonických. Nárůst komunikačních technologií v poválečném období umožnil technologiím oslovovat masové publikum, což mělo sociálně pozitivní, ale i negativní dopady, například v nacistických propagandistických filmech. Postmoderna bývá chápána jako doba, ve které reprodukce získává větší důležitost než originální autentická produkce. Právě formou reprodukcí je často zprostředkováno nejen moderní umění, ale lidská zkušenost se soudobým světem celkově. Dokonce i zpravodajství zahrnuje proces výběru, editace a dalších úprav, které příjemce zpráv nemůže nijak ovlivnit. Konstruovaná reportáž o nějaké události pak nahrazuje divákovi osobní zkušenost. Kopie v postmoderním věku stále častěji nahrazuje originál (Allen, s. 176–177).

Marxistický kritik Fredric Jameson tvrdí, že v postmodernismu se ztrácí dosud známé koncepty identity a vyjadřování založené na sdílených pravidlech a normách. Místo nich zůstává vykořeněná kultura, v níž neexistují žádné normy, a tedy ani žádné možnosti odporu proti těmto normám. V tomto prostředí není intertextualita schopná dosáhnout dialogu a stává se zbytečným obnovováním minulých stylů a textů. Například parodie, která spojuje různé oficiální i neoficiální jazyky a styly, podle Jamesona není v postmoderně kvůli absenci

jakékoliv normy vůbec možná. Jameson nazývá tento stav kulturou pozdního kapitalismu, v němž se mísí obrazy a styly, které nemají žádnou návaznost na jakoukoli existující kulturní nebo sociální normu (s. 179).

Postmoderní architektura uplatňuje intertextualitu tím, že si přisvojuje různé styly z různých architektonických období, které kombinuje tak, aby odrážely historický a sociální kontext postmoderny, v němž budovy existují. Postmoderní architekt a teoretik Charles Jencks věří, že nejlepší díla postmoderny jsou založena na heterogenitě a ironii, protože právě ty nejlépe vystihují soudobý pluralismus. Podle Jenckse postmoderna není opakem moderny, ale zahrnuje mnoho modernistických forem a využívá její styly, žánry a inovace. To, co charakterizuje postmodernistickou kulturu, je podle něj tzv. dvojitý kódování. Dvojitý kódování sice zpochybňuje dostupné způsoby reprezentace v kultuře, zároveň však tyto způsoby reprezentací samo využívá. Postmoderna tak funguje uvnitř systémů, které se vlastně snaží rozvrátit (s. 183).

Také podle kanadské literární teoretičky Lindy Hutcheon přináší postmodernistická literatura (a umění vůbec) radikální zpochybnění dostupných forem reprezentace v kultuře. Linda Hutcheon se zaměřuje především na roli historie v postmoderně. Na postmodernistických románech o historických postavách, které nazývá postmoderní historiografické metafikce, dokládá, jak současné romány pomocí intertextuality pojmají formy, kódy a odkazy na různé historické texty, a poukazuje přitom na roli historie, která postmoderně slouží ke zpochybnění dostupných způsobů reprezentace.

Podle Grahama Allena jsou veškeré historické narativy závislé na podobách narativu dostupných v dané době. Americký historik Hayden White například tvrdí, že existují čtyři základní žánry literatury: komedie, tragédie, romance a satira, které vždy ovlivňují každý historický narativ. Záleží na historikovi, pro který narativ se rozhodne. Historické události se k historikům navíc dostávají prostřednictvím dřívějších textů, které jsou poznamenány minulými autory a jejich ideologií, předsudky a významovými presupozicemi. Historie tak existuje jako rozsáhlá síť subjektivních textů a historik musí vždy znovu najít vlastní způsob, jak se vymezit vůči intertextové síti dřívějších narativů a reprezentací (s. 186).

Spisovatel Umberto Eco, autor významného díla postmodernistické literatury *Il nome della rosa* (*Jméno růže*), považuje za hlavní problém při psaní historických textů v období postmoderny právě intertextualitu. Hrozí totiž, že to, co již bylo napsáno a řečeno, promění daný narativ do pouhého opakování předchozích výpovědí a textů. Postmoderní kulturní klima pro Eca představuje ztrátu nevinnosti. Proto je v postmodernistické době nutné, aby si spisovatel udělal od svých reprezentací a výpovědí odstup, nebo aby je ironizoval, pokud mají být brány vážně. Postmoderní autor ví, že minulost je nevyhnutelná, a proto vyžaduje

ironickou či parodickou reprezentaci. Spisovatel totiž existuje v intertextuálním prostředí, v němž jeho povědomí o již napsaném a řečeném zamezuje možnosti přímé, neironizované reprezentace.

S nástupem celosvětové internetové sítě se intertextualita posouvá do nové dimenze. Vznikají hypertexty propojující jednotlivé dokumenty. Nejedná se o tentýž hypertext, který ve svém díle definoval Gérard Genette, nýbrž o jev, který Paul Delany a George Landow definují jako „*variabilní strukturu složenou z bloků textu a elektronických odkazů, které je propojují*“ (cit. podle Allen, s. 194). George Landow věří, že hypertextové systémy a způsob, jakým na ně reagujeme, souvisí s teorií intertextuality. Hypertextualitu považuje za zásadně intertextuální fenomén. Hypertextové systémy totiž umožňují čtenářům přecházet od hlavního textu k síti intertextů do té míry, že hlavní text může být úplně opomenut nebo vnímán pouze jako další text v intertextovém řetězci. Hypertexty narušují jednotu a linearitu textu; čtenář již není nucen číst od začátku až do konce a chápat význam v lineární posloupnosti. Landow zdůrazňuje, že čtenářova schopnost opustit lineární tok textu aktivováním hypertextů (a v některých případech také možnost přidat komentáře ke čtenému textu) je v souladu s Barthesovou představou čtenáře jako toho, kdo se aktivně podílí na utváření významu. Hypertext v tomto smyslu podle Landowa realizuje poststrukturalistickou představu o smrti autora jako jediné autority, která vede k nástupu čtenáře: „*hypertext ztělesňuje mnoho představ a přístupů navržených Barthesem, Derridou, Foucaultem a dalšími*“ (tamtéž, s. 197).

Graham Allen však varuje, že navzdory těmto zjevným souvislostem mezi intertextualitou a rozvojem technologií zůstává otázkou, zda technologické změny povedou k aktivnější roli čtenářů a k demokratizaci jazyka, komunikace a přístupu k informacím. Nelze předpovědět, zda nastupující nové technologie posílí demokratizaci, zda poslouží stávajícím mocenským skupinám, nebo zda vytvoří nové mocenské třídy a skupiny. Otázka toho, jestli hypertext dokáže pojmut národní, rasové či genderové jazykové rozdíly, rozdíly mezi sociálními třídami nebo menšinovými dialekty, tak zůstává otevřená. Pokud ne, vina nebude podle Allena na straně digitálních technologií, ale spíše na straně producentů, designérů, programátorů, autorů a čtenářů nových médií.

Za posledních deset let došlo v oblasti umění a kulturního průmyslu k posunu směrem k adaptování, přizpůsobování, přestylizování a předělávání původních kulturních produktů. V souvislosti s tímto vývojem vznikla jako nová akademická disciplína tzv. adaptační studia. Ta mají podle Julie Sanders původ ve studiu literatury a intertextových vztahů mezi filmem a literárním dílem, pro které je klíčová věrnost a přesnost filmu vůči knižní předloze. Nárůst míry adaptace je podle Allena důsledkem technologického vývoje, který ve většině západních

zemí vedl ke vzniku multimediálního prostředí, v němž se mísí DVD přehrávače, video, herní konzole, internet, televize, čtečky a chytré telefony. Možnost přenášet texty a jejich reprezentace z jednoho média do druhého se stává objektem zájmu. Vzniká tak prostředí, v němž intertextualita získává novou roli (s. 204–208).

S nástupem internetu je každý jednotlivý text propojen s každým dalším textem. Zrychlující se vzájemná propojenost vede ke zvyšování počtu mediálních zařízení, jejichž prostřednictvím čtenáři a diváci navazují tato spojení. Propojenost a mnohočetnost médií v moderním životě podle Allena vlastně ztělesňuje a materializuje teorii intertextuality. Moderní uživatel médií žije v hypertextovém prostředí, v němž se intertextualita prostřednictvím technologií stává viditelnou. Nové mediální prostředí směřuje od tištěné kultury k digitální, v níž může být intertextuální povaha textů vnímána na hmatatelnější úrovni. Čtenáři v síti hypertextů kontinuálně přesouvají centrum (a tedy ohnisko organizujícího principu) jejich pozornosti a zkušenosti. Tato decentralizovaná čtenářská zkušenost zahrnuje odmítnutí jednotného, transparentního významu, který poststrukturalisté jako Barthes a Kristeva spojovali s konzumním přístupem k textu jako ke komoditě (s. 210–212).

V procesu adaptace a transformace médií se vynořuje otázka, jak spolu stará a nová média interagují. Jay David Bolter and Richard Grusin (2000) pro tento vzájemný vztah zavedli termín *remediace*. V procesu *remediace* podle nich nová média nahrazují stará média tak, že se představují jako transparentní, zcela přirozené a „neviditelné“ médium. Tímto způsobem nahradila perspektiva ve výtvarných dílech renesance předchozí formy výtvarnictví, stejně tak fotografie nahradila malování, film nahradil divadlo, a digitální technologie nahradily analogové technologie a média. Nové médium se vždy konstituuje tak, aby poskytovalo čtenáři či divákovi nezprostředkovanou zkušenost, o kterou všechna předchozí média usilovala. Bolter a Gromalová (2003) tvrdí, že digitální formy si vypůjčily, přenastavily a smísily všechna základní média 20. století (film, rádio, audio nahrávání a televizi) a také dvě starší média: fotografii a tisk.

Podle Grahama Allena *remediace* na určité úrovni analýzy nahrazuje koncept intertextuality. Termín *remediace* přitom vyhovuje mediálním teoretikům více, protože dominující vizuální dimenze nových médií vede k opouštění lingvistické a literární terminologie. Digitální média podle Allena nenahradí předchozí způsoby reprezentace, ale budou je *remediovat* novým a komplexním způsobem. Intertextualita, ač neustále přetvářena a přejmenována, si však i budoucna ponechá klíčovou roli při produkci a recepci významu.

3 HRA O TRŮNY

3.1 Kulturní fenomén s hořkým koncem

Hra je o trůny je populární fantasy seriál vysílaný v letech 2011–2019 na placené televizní stanici HBO. Seriál sestává z celkem osmi sérií, prvních šest sérií obsahuje vždy deset epizod, sedmou sérii tvoří sedm epizod a osmou sérii šest epizod. Celkem *Hru o trůny* tvoří 73 epizod o obvyklé délce 50–80 minut.

Hlavními tvůrci seriálu jsou David Benioff a Daniel Brett Weiss, kteří při tvorbě prvních pěti sérií vycházeli z dosud nedokončené knižní ságy *Píseň ledu a ohně* spisovatele George R. R. Martina. S autorem knižní předlohy spolupracovali Benioff a Weiss i na tvorbě posledních dvou sérií, pro něž dosud neexistuje knižní předloha.

Příběh se odehrává na fiktivních kontinentech Západozemí a Essosu, které od sebe odděluje Úzké moře, a sestává z velkého množství dějových linek. Největší prostor je zpočátku věnován občanské válce významných šlechtických rodů Západozemí o Železný trůn a ovládnutí Sedmi království. Čím dál častěji se však pozornost diváků přesouvá k Noční hlídce, která stráží Zeď rozdělující Západozemí od nejsevernější části země obývané kmeny svobodných lidí, jimž obyvatelé Západozemí říkají Divoci. S blížící se zimou se objevuje rostoucí hrozba mytických bytostí ze severu: Bílých chodců, které většina současných obyvatel Západozemí považuje pouze za bájná stvoření. Od samého počátku diváci také sledují příběh poslední žijící dědičky dynastie Targaryenů, jejíž rod byl v Západozemí vyvražděn a která v sousedním Essosu pomalu získává příznivce a potřebné vojsko pro dobytí Železného trůnu.

Hra o trůny je výjimečná tím, že v historii HBO měla vůbec nejvíce diváků a získala si širokou základnu fanoušků po celém světě. Za tímto úspěchem může stát mimo jiné také realistické ztvárnění a propracovanost postav. Morálně rozporuplné postavy jsou stavěny před extrémní životní situace, vypořádávají se s hierarchií, loajalitou, korupcí, zradou a mstou. Od klasické televizní produkce se seriál liší také tím, že ve světě *Hry o trůny* zdánlivě neexistuje žádná odměna za ctnost a žádný trest za zradu. Zejména divácky oblíbení hrdinové seriálu čelí ohromné míře bezpráví a krutosti, která je v rozporu s očekáváním diváků. Na rozdíl od většiny seriálů, které se soustředí kolem jednoho dějového jádra, jsou ústřední postavy *Hry o trůny* roztroušené po obrovské rozloze dvou kontinentů a setkávají se velmi zřídka. Tvůrci seriálu totiž nevypráví pouze příběh jedné rodiny nebo jedné země, ale chtějí vypovědět příběh celého jednoho světa (Colvine, 2012).

Ohromné množství dějových linek a postav *Hry o trůny* od počátku vyvolávalo otázku po tom, jak bude možné seriál úspěšně zakončit. Závěrečná osmá série, díky níž se *Hra o trůny* stala nejdražším seriálem všech dob, vyvolala mezi fanoušky velkou vlnu odporu; více než milion diváků podepsalo petici požadující přepracování poslední série (Spěváčková, Cyprich, 2019).

Americký spisovatel a filozof David Silvermint má pro rozhořčení fanoušků pochopení. Podle něj byla *Hra o trůny* od počátku odsouzena k „tvrdému přistání“, a to kvůli literární strategii George R. R. Martina. Sám George R. R. Martin totiž rozděluje spisovatele na dva typy: „architekty“, kteří mají dopředu promyšlený příběh včetně možného konce, a „zahradníky“, kteří nechávají děj plynout a rozvětvovat se. George R. R. Martin se přitom považuje spíše za zástupce druhého z těchto typů. Spisovatelé-zahradníci podle Silverminta mají sice perfektně propracované a uvěřitelné postavy, ale rozvětvené příběhy plynoucí z jednání těchto postav je velmi těžké dovést k jednotnému a srozumitelnému konci. George R. R. Martin podle Silverminta své postavy „zasadil jako semínka“, ta se však pod jeho vedením rozrostla do takových rozměrů, že ani on sám nedokázal po osmi letech svou ságu dokončit. Výhoda tohoto tvůrčího postupu je, že postavy působí autenticky. Extrémní situace, kterými si prochází, plynou z jejich vlastních rozhodnutí, nikoliv z libovůle autora. Tato rozhodnutí však klíčové postavy často dovedla do dalších zápletek, které je ještě víc oddálily od hlavní dějové linie (Vnouček, 2019).

Tvůrci seriálu se museli podle Davida Silverminta utkat s náročným úkolem „prořezat“ příliš bující zahradu rozvětveného děje a dovést ústřední postavy k uspokojivému konci. Aby to dokázali, zvolili úplně opačný přístup než autor knižní předlohy; stali se literárními architekty, aby propojili nejdůležitější postavy do jedné dějové linky. Věděli, kam se má příběh zhruba vyvíjet, a jejich cílem bylo, aby byl seriál úspěšný. Aby splnili očekávání diváků, rozhodli se podle Silverminta tvůrci pro výpravné scény, emotivní setkání a dějové zvraty, které chtěli divákům ukázat ještě před koncem. Jakmile věděli, co všechno chtějí ukázat, museli už jen pohnout s postavami žádoucím směrem. Proto byly poslední dvě série natolik odlišné od zbytku seriálu: z postav, které měly vlastní záměry a neuvěřitelnou hloubku, se staly figurky na šachovnici. Začaly se chovat nepravděpodobně, začaly dělat nepochopitelná rozhodnutí. Tvůrci ušetřili jejich životy v situacích, kdy by podle logiky věci měly zemřít, jen aby jim zůstaly k dispozici pro závěrečné scény. Silvermint vysvětluje, že zklamání bylo nevyhnutelné a nelze za něj nikoho vinit. Příběh se v závěru nutně musel stát důležitějším než postavy (Silvermint, 2019).

Redaktor a literární kritik Jan Bělíček (2019) je toho názoru, že omezení poslední osmé série na pouhých šest epizod vedlo k „brutálním příběhovým zkratkám a až komické narativní posloupnosti“. Zhuštěný děj se podle něj negativně projevil na kvalitě scénáře, který v osmé sérii působil nedokončeně a postavy podle tohoto scénáře jednaly nepatřičně. Zásadní události, které hrdinové v závěrečné sérii prožívají, by si podle něj zasloužily více prostoru: „*To, co by jindy vystačilo na samostatnou epizodu, se zde zvládlo během deseti minut*“. Postavy v poslední sérii nepřesvědčily ani Borise Hokra (2019), zástupce šéfredaktora časopisu *Pevnost*. Podle něj v poslední epizodě působil digitálně vytvořený drak víc autenticky než hlavní hrdinové: „*Drogon dokázal v patnácti vteřinách prodat víc skutečných emocí než Jon, Daenerys a překvapivě i Tyrion v celé sezóně*“.

Filmový publicista Antonín Tesař (2019) v rozhovoru pro *Seznam zprávy* uvedl, že tvůrci v posledních třech sériích děj, který byl založen na nejednoznačných postavách, zásadně zjednodušili. Postavy se přestaly vyvíjet a zacyklily se ve svém základním charakterovém nastavení. Ve shodě s Robertem Colvinem je Tesař toho názoru, že *Hra o trůny* byl od počátku ambiciózní počin. Celosvětový úspěch seriálu podle něj spočívá v tom, že se opírá o úspěšnou knižní ságu, která již před vznikem zfilmované verze měla svou základnu čtenářů, a také v tom, jakým způsobem seriál pracuje s nečekanými dějovými zvraty, díky nimž se *Hra o trůny* stala až virální záležitostí. George R. R. Martin se podle něj od dosavadní fantasy tvorby odlišuje tím, že rozměnil vyprávění mezi velkou spoustu postav, které nejsou jasně čitelné, a u nichž nedochází k jednoznačné polarizaci na dobro a zlo. Za úspěchem seriálu, do nějž byli nasazeni především mladí začínající herci, stojí podle Tesaře také to, že hlavní protagonisté byli velmi dobře typově vybráni (Spěváčková, Cyprich, 2019).

Projevy násilí, které se v seriálu objevují, nejsou z pohledu Tesaře samoúčelné, ale úzce souvisí s vlastním tématem příběhu a s nelítostným vykonáváním moci. Exponované násilné scény jsou důležité i pro dramatický efekt seriálu a pro vývoj příběhu. Kontroverze jako nahota a sexuální scény, které byly pro *Hru o trůny* charakteristické především ze začátku, jsou příznačné pro celkovou produkci televizní stanice HBO a fungují jako konkurenční výhoda oproti standardním televizním stanicím. To, co mělo na úspěšnost seriálu velký vliv, je podle Antonína Tesaře i úspěšné balancování mezi různými žánrovými polohami, které kolísají od výpravného tolkienovského fantasy přes brutální středověký epos až po soap operu; seriál se melodramaticky zabývá vzájemnými vztahy a emocemi hlavních hrdinů. Sdílení některých rysů seriálu s žánrem soap opery se věnuje následující kapitola.

3.2 Proměny žánru: od fantasy k soap opeře

Při sledování filmů a seriálů pomáhá divákům s utvářením jejich očekávání a interpretací žánr. Ten lze definovat jako „soubor témat, narativních struktur a stylů, které mají skupiny jednotlivých filmů a televizních pořadů mezi sebou společné“ (Angová, 2018, s. 60).

Žánr *Hry o trůny* není jednoznačný. Kabelová televizní stanice HBO uvádí u všech osmi sérií žánr „drama, fantasy“. Česko-Slovenská filmová databáze (2019) řadí seriál k těmto třem žánrům: „fantasy, drama, dobrodružný“. Filmový publicista Antonín Tesař upozorňuje na to, že seriál „využívá a zneužívá spoustu žánrů, jež mají různý vztah k realitě“. Žánry, které se v seriálu prolínají, jsou přitom dost odlišné.

Fantasy seriál, ve kterém se vyskytují nadpřirozené bytosti (zlovci, draci, nemrtví, kněžky s kouzelnou mocí), si sice zakládá na přesvědčivém vizuálním efektu a výpravnosti, od fantasy příběhů typu *Pána prstenů* se ale liší. Pohádkové fantasy doprovází drsné, realisticky ztvárněné praktiky středověku se vším, co k němu patřilo. Zejména první série jsou plné krvavých scén, naturalistických výjevů, necenzurované nahoty a sexu. Občanskou válku mezi ušlechtilými rody o Západozemí provází mocenské boje, intriky, zrady a krevní msty. V seriálu se hned od počátku objevují scény zachycující incest (Jaime a Cersei Lannister, 1. epizoda 1. série, 10. epizoda 4. série, 3. epizoda 7. série atd.) a homosexualitu (Renly Baratheon a Loras Tyrell, 5. epizoda 1. série). *Hra o trůny* neustále překonává očekávání diváka, šokuje dějovými zvraty a násilnou smrtí postav, které diváci dosud odůvodněně považovali za hlavní hrdiny (Eddard Stark, 9. epizoda 1. série, Robb Stark a Catelyn Stark, 9. epizoda 3. série).

Dalším žánrem, který je v seriálu s postupem sérií stále zřetelnější, je melodrama. Napjaté rodinné vztahy, vášně, touha po moci, nenadálá setkání a msty, které byly v počátcích seriálu přislíbeny, se napříč sériemi rozvíjí. Pokud se tvůrcům daří mezi jednotlivými žánry balancovat a šokovat diváky v ten pravý moment – jako je tomu například při Rudé svatbě (9. epizoda 3. série) – setkává se podle Tesaře (2019) seriál s úspěchem. Podle něj totiž byly právě postavy a jejich vzájemné vztahy už od počátku „mnohem důležitější než otázka, jak se vypořádat s Nočním králem a kdo usedne na Železný trůn“.

V poslední sérii se však podle Tesaře ukázalo, že pokračovat v dosavadních proměnách žánrů není pro uspokojivé zakončení schůdným řešením. Diváci, kteří si seriál užívali jako výpravné fantasy, měli od závěru nutně jiná očekávání než ti, kteří příběhy postav sledovali jako soap operu. Tvůrci se zkrátka nemohli zavděčit všem divákům, které díky širokému záběru seriálu během osmi sérií získali.

Ve své knize *Divákem Dallasu: soap opera a melodramatická imaginace* se Ian Angová (2018) zamýšlí nad úspěšností amerického kultovního seriálu *Dallas* a dochází k závěru, že aby přilákali co největší publikum, snažili se tvůrci formát seriálu přizpůsobit „aktuálním vzorcům toho, co přináší potěšení a je zábavné“ (Angová, s. 27). Tomuto přizpůsobení se divákům lze přičítat i úspěch *Hry o trůny*. Často se vyskytující násilné a sexuální scény mohou být součástí strategie tvůrců oslovit co nejširší publikum. Angová však bere při úvahách o úspěchu *Dallasu* v potaz také to, že byl vysílán v hlavním vysílací čase a diváci ho tak museli přijmout jako nabídku ze strany vysílatele: „Diváci se o *Dallas* neprosili: dostali ho jakoby »hozený do klína«“ (s. 31). Nabízí se srovnání s *Hrou o trůny*: vzhledem k tomu, že HBO je placený kanál, diváci *Hry o trůny* pouze nečekali na to, co jim televize nabídne, ale aktivně seriál vyhledávali, a dokonce si za něj byli ochotni připlatit nad rámec standardního vysílání.

Angová se ve své studii zabývá také funkcí postav, kterou považuje v seriálu *Dallas* za klíčovou. Belgický teoretik Jean-Marie Piemme věří, že identifikace s postavami umožňuje divákům participovat na seriálu, „sdílet s postavami jejich emoce, přemítat o jejich motivacích a chování, rozhodovat, jestli mají pravdu nebo ne, jinými slovy, žít jejich svět“. Podle Piemma jsou seriálové postavy „nejvýraznější prvky narativu, jež poskytují cíl, na nějž divácké zaujetí míří“ (cit. podle Angová, s. 36–37). I zde je možné vést paralelu s *Hrou o trůny* a způsobem, jakým její tvůrci zacházejí s postavami; ve shodě s tvrzením Piemma jsou hrdinové *Hry o trůny* určující silou narativu, o níž přicházejí až v závěrečné sérii, kdy se do popředí dostává narativ samotný (srov. Silvermint, 2019).

Jak bylo řečeno výše, mezi žánry uplatňujícími se ve *Hře o trůny* je rozeznatelná také soap opera (srov. Tesař, 2019). Jako jednu z charakteristik tohoto žánru uvádí Ian Angová tzv. tragicky strukturovaný pocit, který spočívá v přesvědčení, že „štěstí nemůže trvat věčně, ale je právě naopak vratké“ (s. 54), ve vědomí, že hrdina ve svém životě neustále zažívá pády i vzestupy. Tento sdílený rys s žánrem soap opery je ve *Hře o trůny* zřejmý; Robb Stark zažívá intenzivní štěstí jako úspěšný vojevůdce a Král severu, najde si životní lásku a ožení se. Ve chvíli, kdy je na svém vrcholu, přijde brutální a absolutní pád (9. epizoda 3. série). Naopak postavy, které od prvních sérií velmi trpěly, si postupem času vlastním úsilím vybojují nezávislost a po prožitých příkořích dosahují prvního zadostiučinění: Daenerys, která triumfálně získá vojsko Neposkvrněných jako osvoboditelka, při odjezdu z Astaporu odhazuje otrokářský bič (4. epizoda 3. série, 51:03–52:00), Sansa po dobytí Zimohradu nechá roztrhat Ramsyho Boltona jeho vlastními psy, (9. epizoda 6. série, 54:24–57:53), Arya se po návratu z Braavosu pomstí za Rudou svatbu vyvražděním celého rodu Freyů (10. epizoda 6. série, 47:37–49:45 a 1. epizoda 7. série, 02:47–6:25).

To, co vede narativ *Dallasu*, jsou přání, touhy a činy jednotlivých členů rodiny, o níž seriál vypráví (Angová, s. 48). Totéž lze říct o hlavních hrdinech *Hry o trůny*, jejichž životní rozhodnutí a příběhy rozvíjí děj a jsou výsledkem literární techniky, které sám George R. R. Martin říká „zahradničení“. Pro diváky *Dallasu* byla při hodnocení postav klíčová jejich autentičnost: čím autentičtější a psychologicky uvěřitelnější postavy *Dallasu* byly, tím lépe je diváci hodnotili. Silnou stránkou *Hry o trůny* byly rovněž od počátku právě její propracované a vnitřně nejednoznačné postavy (srov. Silvermint, 2019).

Realističnost *Dallasu* podle Angové vzniká tak, že se „konstruuje psychologická skutečnost, a nezávisí na tom, zda se seriál (iluzorně) shoduje s vnějškově vnímatelnou (sociální) skutečností“, což je navzdory odlišnému charakteru obou seriálů další rys, který *Dallas* s *Hrou o trůny* sdílí: „Lze dokonce říci, že se v *Dallasu* kombinuje »niterný realismus« se »zevnějším nerealismem«“ (s. 55–56). Požitek ze seriálu *Dallas* podle Angové silně ovlivňuje právě napětí mezi fikčním a aktuálním světem.

Zdrojem diváckého požitku u soap oper je jejich „nekonečnost“, která je pro tento žánr typická. V soap operách vznikají nové a nové dějové linie, které se odvíjejí souběžně, aniž by se rýsovalo zakončení hlavního narativu (s. 63 a 66). Tomuto rysu se *Hra o trůny* blíží pouze zčásti; seriál je sice na žánr fantasy nezvykle dlouhý (srov. Tesař, 2019), zároveň však v závěrečné sérii dospívá k rozuzlení a zakončení příběhu. Pokud však „soap opera v průběhu let neustále bobtná jakoby na úkor svého okolí“ (s. 67), pak *Hra o trůny*, ve které tvůrci nechávají děj volně plynout a rozvětvovat se na prostoru osmi sérií, je částečně také soap operou.

Stejně jako v soap operách je ve *Hře o trůny* velké množství hlavních hrdinů. Podle Angové se v soap opeře „děj týká ne jedné (nebo jen několika), ale celé řady hlavních postav.“ *Hra o trůny* rovněž nemá jednoho hrdinu, sleduje životy několika hlavních postav, které jsou roztroušené po celém fikčním světě (srov. Colvine, 2012). Stejně jako o hlavních postavách *Dallasu* se ani o žádném z protagonistů *Hry o trůny* „nedá říct, že zaujímá z narativního hlediska důležitější pozici než ostatní“ (Angová, s. 67). Zatímco však v soap operách není postavám umožněno, aby své příběhy tvořily samy, ve *Hře o trůny* udávají směr příběhu rozhodnutí hlavních postav (srov. Silvermint, 2019).

Zajímavé je ve *Hře o trůny* postavení žen. V seriálu *Dallas* dominují zápletky, v nichž mají hlavní postavení muži. Navzdory době, ve které se děj *Hry o trůny* odvíjí a která v mnohém zrcadlí patriarchální středověk, hrají hrdinky v seriálu důležitou roli. Obě dcery Eddarda Starka, Arya a Sansa, se v průběhu seriálu stanou natolik nezávislými a zralými, že nikdo nepochybuje o jejich vůdčích (Sansa) a válečných (Arya) schopnostech. Cersei Lannister, ctižádostivá

královna Západozemí, se utkává s Daenerys, poslední dědičkou rodu Targaryenů, matkou tří draků a velitelkou ohromného vojska. Ženské postavy ve *Hře o trůny* sice početně nepřevažují mužské hrdiny, ale často nad nimi mají navrch co do inteligence (Sansa Stark), charismatu (Daenerys Targaryen) i síly (Brienne z Tarthu) a bojových schopností (Arya Stark). Tím se zásadně liší od ženských postav v soap operách, které „*nikdy nemohou být s postavením, jež zastávají, jednoduše spokojené*“ (Angová, s. 131).

Charlota Brunsonová považuje soap operu za žánr, který „*je ustavován skrze zobrazování milostných vztahů, rodiny a s tím souvisejících rituálů – porodů, zasnoubení, svateb, rozvodů a úmrtí*“ (cit. podle Angová, s. 69). Tyto události se ve *Hře o trůny* sice vyskytují, děj se však zdaleka neomezuje pouze na ně a používá je spíše jako prostředek pro dramatizaci narativu. V pozadí mocenských bojů a intrik jsou milostné vztahy, snaha o zachování rodu, loajalita, vášeň i zášť. V soap operách je kladen důraz na osobní život a soukromé problémy postav: „*Osobní život je v soap operách opanován konflikty a katastrofami, jež jsou zveličovány do nepravděpodobných rozměrů*“ (s. 69). Ve *Hře o trůny* si hlavní postavy procházejí rovněž těžkými životními situacemi, čelí náročným výzvám, ztrácí své nejbližší a sahají si až na samé dno. Na rozdíl od soap oper zde však není ani stopa po sentimentu; postavy nikdo nelituje, za jejich příkoří dlouho nepřichází žádné zadostiučinění a často trvá mnoho let, než se mohou pomstít za prožité utrpení. Katastrofy jsou sice součástí jejich života, na rozdíl od klasických soap oper však nejsou samoúčelné, ale mají postavy někam posouvat; hrdinové díky katastrofám dozrávají a stávají se silnými (srov. Colvine, 2012).

Kromě vražd, rodinných neštěstí a nemocí se v soap operách vyskytuje také množství „*nemanželských dětí, neznámých otců a matek a tajených událostí z minulosti*“ (Angová, s. 74). Rodinné aféry, tolik charakteristické pro soap operu, jsou ve *Hře o trůny* také hojně zastoupeny a mají na narativ zásadní vliv. Ve druhé sérii je věnována velká pozornost nemanželským dětem zesnulého krále Roberta Baratheona, které ohrožují nárok Joffreyho Baratheona a bratrů Roberta Baratheona, proto jsou povražděny (1. epizoda 2. série). Klíčový je pro zakončení příběhu také neznámý původ Jona Snowa, který je považován za nemanželského syna Eddarda Starka. Brandon Stark a Samwell Tarly však odhalí, že je synem Eddardovy sestry Lyanny a Rhaegara Targaryena, a tedy právoplatným dědicem rodu Targaryenů (10. epizoda 6. série).

Ve většině soap oper slouží konflikty v rodině k dramatizaci děje; v *Dallasu* je rodina „*považována za ideální kolébku lidského štěstí*“ (Angová, s. 77). I ve *Hře o trůny* má rodina důležitou roli, ne však jako zdroj štěstí a idylických vztahů, ale jako odkaz, který je třeba zachovat. Více než rodina je ve *Hře o trůny* akcentován celý rod, o jehož pověst a postavení bojují hlavní protagonisté až do konce. Snaha o zachování odkazu je něco, co je obzvláště silně

zdůrazňováno v souvislosti s rodem Lannisterů, například v rozhovoru Tywina Lannistera s jeho synem Jamiem (7. epizoda 1. série, 04:30–06:33). Obavy o zachování rodinného odkazu zaznívají také v souvislosti s dalšími šlechtickými rody Západozemí, například v rozhovoru Olenny Tyrell s Tywinem Lannisterem (6. epizoda 3. série, 33:44–37:27). Stejně jako v soap operách se ve *Hře o trůny* „rodinný život neromantizuje; právě naopak, pomyslný ideál rodiny coby bezpečného přístavu v krutém světě je neustále nabouráván“ (Angová, s. 77). Zatímco v seriálu *Dallas* se však děj odehrává především na jednom místě, členové rodin Západozemí jsou neustále odloučeni: sourozenci rodu Starků se rozdělí hned v první sérii a setkají se až po několika letech. Sourozenci a milenci Jaime a Cersei jsou kvůli vnějším okolnostem často nuceni k odloučení, Jamie se však k Cersei vždy vrací (1. epizoda 4. série, 5. epizoda 8. série).

Podle Ien Angové je klíčovým narativním nástrojem soap opery dialog. Dialogy v seriálu *Dallas* podle ní „nikdy neobsahují žádnou kritickou a vědomou (sebe)reflexi“ (s. 81). Obsahem rozhovorů je to, co postavy právě prožívají a cítí. Naproti tomu se ve *Hře o trůny* vyskytují postavy, u nichž je kritická reflexe aktuálního dění součástí jejich seriálové role. Ty vedou rozhovory, v nichž hodnotí úlohu sebe a ostatních v současném světě. Tato reflexe zaznívá například v rozhovorech Petyra Baeliše a lorda Varyse (5. epizoda 1. série), Tyriona Lannistera a lorda Varyse (1. epizoda 5. série a 4. epizoda 8. série), Tyriona Lannistera a Daenerys Targaryen (8. epizoda 5. série).

Konec vyprávění představuje pro melodrama vždy problém. Soap opera si totiž může dovolit „zdvihnout nekonečné množství prachu, aniž by si musela dělat starosti s jeho konečným úklidem“ (Angová, s. 82). To potvrzuje i výše uvedený výrok Antonína Tesaře, že pro smysluplné zakončení *Hry o trůny* se dosavadní střídání žánrů, mezi nimi i soap opery, ukázalo jako neudržitelné. *Hra o trůny* rozvířila příliš velké množství příběhů, z nichž alespoň ty nejdůležitější bylo potřeba dovést k rozuzlení.

Ien Angová dochází ve své studii k závěru, že to, podle čeho měli diváci *Dallasu* tendenci seriál hodnotit, byla jeho realističnost. Na rozdíl od *Hry o trůny* se *Dallas* odehrává ve skutečném světě, a tak je realita *Dallasu* zcela jiné povahy než realita *Hry o trůny*. Diváci *Hry o trůny* dobře ví, že děj se odehrává ve fiktivním časoprostoru a jako takový seriál přijímají. Podle Umberta Eca diváci takto mlčky přistupují na pravidla fikčního světa a předstírají, že to, co je vyprávěno, se opravdu stalo. Žánr *Hry o trůny* jim v tomto značně napomáhá. Přestože jde o fikci, je ve *Hře o trůny* kladen velký důraz na realistické ztvárnění. Zejména první série prostupují naturalistické scény. V seriálu se objevuje brutalita a syrovost v míře pro žánr fantasy až neobvyklá a šokující, zejména ve scénách zachycujících necenzurované násilí (například zabití Viseryse nalitím roztaveného kovu na jeho hlavu, zabití Joryho vražením dýky

do jeho oka, ubití Altona Lannistera k smrti, vyvraždění Starků na Rudé svatbě, mučení Theona Greyjoye, rozdrčení hlavy Oberyna Martella, upálení Shireen zaživa atd.) a v necenzurovaných sexuálních scénách (Viserys a prostitutka Doreah, Cersei a Jamie Lannister, Tyrion Lannister a prostitutka Shae atd.).

Základem pro výstavbu fikčního světa je vždy skutečný svět, z nějž fikční světy čerpají, přičemž platí, že „*všechno, co text explicitně nepojmenovává či nepopisuje jako odlišné od toho, co existuje ve světě reálném, musíme chápat jako odpovídající zákonům a podmínkám skutečného světa*“ (Eco, 1997, s. 111). Fantasy naopak nabízí inspiraci a obohacení pro aktuální svět. Přesahem fantasy žánru do aktuálního světa se zabývá následující kapitola.

3.3 Fantasy a skutečnost

Podle Ursuly Le Guinové, autorky esejů vydaných ve sbírce *Proč číst fantasy* (Gnóm!, 2019), patří mezi základní předpoklady o tomto žánru to, že se děj odehrává ve světě středověku. To je však značně zjednodušující závěr; fantasy vytváří alternativní svět mimo lidskou historii, svět, jehož „*mapa na našich mapách není*“ (Le Guinová, s. 27). Přestože ve *Hře o trůny* lze identifikovat některé rysy identické se středověkem (feudální systém, šlechtické rody a jejich vazalové, rytířské turnaje, veřejné popravy), objevují se v něm současně i prvky starověku, a to zejména na kontinentě Essos (stavby podobné pyramidám a zikkuratům, otrokářství, oděvy připomínající římské tógy). Svět *Hry o trůny* se tak různými etapami lidské historie pouze inspiruje a nakládá s nimi podle vlastní logiky, nikoliv podle dějinné skutečnosti.

Fantasy žánr je mimořádně vhodný ke zkoumání rozdílů mezi dobrem a zlem. Fantasy se v dnešní době nepřestává zabývat otázkami hrdinství a původu moci; představitost ve fantasy přitom často slouží etickým účelům. Silnou stránkou tohoto žánru je nabídnutí morální alternativy k tomu, co lidé znají z aktuálního života (s. 29). Fantasy literatura podle Le Guinové přitom dominovala od dob starověkých hrdinských eposů a středověkých románů až do nástupu realismu. Za první evropský román, kde se střetává realismus a imaginace, považuje Cervantesův román *Důmyslný rytíř Don Quijote de la Mancha* (s. 45–46). Le Guinová tak zpochybňuje prominentní pozici realismu v literatuře na úkor imaginativní a fantasy tvorby. Veškerá literatura až do 18. století byla podle ní literaturou fantastickou, zatímco realismus je v literatuře poměrně moderní směr, který nastoupil až s počátkem 19. století (s. 55). Fantasy literatura je podle ní „*nejstarší formou literatury*“, kam patří mimo jiné také starověké mýty a legendy.

Fantasy je vhodné pro jakoukoliv věkovou kategorii, čímž se odlišuje od ostatních žánrů. Realismus se v literatuře například dělí na kategorie pro děti, dospívající a dospělé. Tyto kategorie rozlišují i nakladatelé; mění se témata, náročnost i cíl četby. Detektivky, sci-fi, horory a romány nejsou vhodné pro děti; tyto žánry začínají číst až v dospívajícím věku. Fantasy je však jediný druh literatury, který čtou se stejnou oblibou děti, dospívající i dospělí (s. 47–48). Úspěch románové série o postavě Harryho Pottera, která byla původně psána pro dospívající čtenáře, ale získala oblibu i mezi dospělými, podle ní dokládá, jak žánr fantasy „překlenuje propasti mezi generacemi“ (s. 50).

Za jednu z cest, jak se fantasy po éře realismu začalo navracet do literatury pro dospělé, považuje Le Guinová magický realismus. Přestože tato literární forma není určena dětem, je pro ně přítomný fantastický prvek srozumitelný. Jako příklad knih, které mohou potěšit dětské i dospělé čtenáře, uvádí Le Guinová *Gulliverovy cesty*, *Farmu zvířat* nebo *Malého prince*, které jsou podle ní psány „pro děti i dospělé současně“ (s. 48) a jsou stále ještě aktuální a živé. Pokud jsou autoři knih „emocionálně poctiví“, líbí se jejich knihy dětem i dospělým. Například Oscar Wilde a Hans Christian Andersen tuto podmínku nedodržují a jejich pohádky podle Guinové „jen předstírají, že jsou pro děti“ (s. 49).

Fantasy jako žánr vyžaduje specifické metody na straně spisovatele a specifická očekávání na straně čtenáře. Ta se zcela liší od těch, které spisovatelé a čtenáři uplatňují u jiných žánrů. Pokud by čtenář přistupoval k fantasy trilogii *Pán prstenů* jako k realistickému románu, postrádal by v něm například psychologickou složitost postav, sexuální a erotickou složku a explicitní společenské narážky (s. 54). Zde se nabízí zajímavé srovnání s *Hrou o trůny*, která je sice primárně označovaná jako fantasy, od téhož žánru typu *Pána prstenů* se však zásadně liší právě přítomností rysů, které lze považovat za realistické: na psychologické složitosti postav je děj vystavěn (srov. Silvermint, 2019) a sexuální i násilné scény se objevují hned od počátku až v nezvyklé míře (srov. Tesař, 2019).

Fantasy se vyznačuje silnou vnitřní soudržností: „čím víc se příběh odklání od zažité reality, tím víc musí spoléhat na svou vlastní vnitřní soudržnost“ (Le Guinová, s. 109). Právě propracovaný scénář a bohatá vnitřní soudržnost děje charakterizuje i *Hru o trůny*, která však v osmé sérii rychle slábne a stává se pro diváky čím dál méně uvěřitelnou: „Jestliže ve fantasy měníte nebo porušujete svá vlastní pravidla, příběh zákonitě začne postrádat logiku a soudržnost“ (s. 139).

Kritici, kteří nemají s fantasy žánrem zkušenosti, se jej podle Le Guinové snaží nějakým způsobem racionalizovat, například interpretovat jako alegorii. Takový proces zpravidla obnáší odstranění fantastické složky a její náhradu něčím pochopitelným, a vede tak k značnému

zjednodušení a ochuzení díla: „*Pokud ji [kritikové] nemohou číst jako utopii, dystopii nebo pokud pro ně nemá jasnou společenskou souvislost, nejspíše ji zavrhnou jako lehkovážnou a zbytečnou*“ (s. 64). Jakkoliv mohou být tyto pokusy racionalizovat dílo vnímány jako způsob obrany fantasy žánru, ve skutečnosti se podle Le Guinové jedná o jeho odmítání a bagatelizaci.

Fantasy literatura je specifická tím, že – na rozdíl o realistických románů – obsahuje „ne-lidský“ prvek jako cosi nezbytného a základního. Zatímco středem pozornosti v realismu je člověk, jeho chování, myšlení a cítění, fantasy dává větší prostor a důležitost něčemu jinému, než je člověk. Zatímco „*realistickou literaturu to táhne k antropocentrismu, fantasy od něj*“ (s. 68). O referencích seriálu na aktuální svět a jeho historii níže pojednává první část analýzy.

4 METODOLOGIE

4.1 Tři typy textového navazování ve *Hře o trůny*

V rámci analýzy budou rozebrány tři typy intertextuality vyskytující se v seriálu *Hra o trůny*. První z nich je referenční intertextualita, která odkazuje k aktuálnímu světu. Ta se projevuje prostřednictvím intertextuálních odkazů na historické události, především události odehrávající se v období středověku na Britských ostrovech, ale také na události ze starověkého Říma a Egypta. Tyto reference se neomezují pouze na průběh konkrétních událostí, ale patří sem i navazování na osobnosti, prostory, architekturu, zvyklosti, způsoby odívání, typy státního zřízení či národy prokazatelně existující v dobách starověku a středověku. Rozpoznání prvků referenční intertextuality není podmínkou pro porozumění narativu. Jedná se o typ intertextuality směřované především na pozorné diváky. Schopnost identifikovat tyto intertexty se ve velké míře odvíjí od kulturní encyklopedie diváků a není vyžadována. Přestože se nijak nepodílí na výstavbě narativu, nabízením paralel s historickými událostmi rozšiřuje referenční intertextualita vnímání seriálu a obzory fanoušků. Je přitom do značné míry závislá na vůli a znalostech diváků, jelikož různá divácká zkušenost může odkrývat různé historické reference, které se mohou lišit v závislosti na věku, původu, sečtělosti a dalších individuálních charakteristikách diváka.

Druhý typ intertextuality je mezitextové navazování mezi *Hrou o trůny* a dalšími kulturními texty. Jde o odkazy na dříve vzniklá fantasy díla, z nichž seriál čerpá inspiraci. V rámci teorie intertextuality se jedná o nejčastější typ intertextového navazování, o kterém hovoří už Michail Bachtin, když tvrdí, že všechna literární díla navazují na díla předcházející. V případě *Hry o trůny* plní mezitextové navazování především žánrovou úlohu; zařazuje seriál do již existující tradice fantasy literatury a kultury vůbec. Identifikace mezitextového navazování není ani v tomto případě nutná pro porozumění narativu, má smysl především pro vytvoření a upevnění fantasy žánru, v němž se opakovaně využívají zavedené narativní postupy i zvraty, prověřené typologie hrdinů (mezitextové navazování postav Jona Snowa a Samwella Tarlyho na dvojici Froda Pytlíka a Samvěda Křepelky) i padouchů (navazování bytosti Nočního krále na bytost Pána nazgûlů). V rámci této fantasy tradice se recyklují i divácky oblíbené a skalními fanoušky očekávané události (navazování bitvy o Zimohrad na bitvu o Helmův žleb) nebo působivé scény (loučení tří sourozenců Starků s Jonem Snowem navazující na loučení trojice hobitů s Frodem Pytlíkem). Přestože *Hra o trůny* je v řadě narativních událostí nekonvenční až „revoluční“ (výše zmíněná poprava hlavního hrdiny Eddarda Starka na konci první série,

bezprecedentně brutální Rudá svatba), v rámci mezitextového navazování lze identifikovat řadu intertextů čerpajících zejména z díla J. R. R. Tolkiena, ale také z počítačové hry *World of Warcraft*.

Třetí část analýzy se věnuje vnitřnětextovému navazování. Jedná se o odkazy k jiným prvkům uvnitř seriálu, jejichž identifikace je nezbytná pro porozumění narativu. Toto navazování testuje pozornost diváků a podněcuje je k propojování významů napříč seriálem. Ve *Hře o trůny* probíhá vnitřní navazování často přes řadu epizod či dokonce sérií a pracuje s dlouhodobou pamětí diváků. Vnitřnětextové navazování se uskutečňuje převážně prostřednictvím citátů, které se opakovaně objevují v nějakým způsobem narativně charakteristických situacích. Citát (intertext) se zde stává nositelem významotvorné informace, která vytváří spojitost mezi narativními událostmi v čase a ve většině případů je potřeba ji znát pro pochopení klíčových narativních zvrátů. Tento typ odkazování se na rozdíl od předcházejících dvou odehrává výhradně uvnitř díla. Vnitřní intertexty využívají možnost diváka vracet se prostřednictvím technologií (záznam na DVD či online) v čase narativu zpátky a pátrat po skrytých souvislostech, pokud je neobjevili napoprvé.

V rámci analýzy vnitřních intertextů budou níže popsány také dvě časové smyčky, v nichž se seriál dopouští porušení dosavadních pravidel časoprostoru a buduje vnitřní mytologii. Odhalení této mytologie není vyžadováno pro porozumění narativu, ale otevírá doplňující otázky po uspořádání narativu a nabízí nové možnosti interpretace pro skalní fanoušky. První časová smyčka spočívá ve vytvoření jakéhosi mostu mezi minulostí a přítomností, kdy mladý chlapec Wylis (později známý jako Hodor) na Zimohradě zdánlivě zničehonic přichází o rozum. Nervový záchvat, při němž chlapec tak dlouho křičí „Hold the door!“, až dokáže vyslovit pouze slovo „Hodor“, je vyvolaný okamžikem jeho vlastní smrti v budoucnosti, kdy vlastním tělem do poslední chvíle drží dveře, aby zachránil Brandona Starka před mrtvými, zatímco na něj z dálky křičí Branova společnice Meera: „Hold the door!“ (5. epizoda 6. série). Druhá časová smyčka je zřejmější až při opakovaném zhlédnutí seriálu. Daenerys Targaryen vchází do Domu neumírajících ve městě Qarth, aby zde našla své draky, které jí zcizil čaroděj Pyat Pree. Když prochází začarovanou budovou, vchází do místnosti připomínající trůnní sál v Králově přístavišti. Ten je však v troskách a dovnitř padá sníh (10. epizoda 2. série). Stejnou podobu má trůnní sál poté, co Daenerys dobývá se svou armádou Západozemí a srovná Královo přístaviště se zemí. Když Daenerys vchází do trůnního sálu, kde ji zabíjí Jon Snow, snáší se kolem nich sněhové vločky, které se mísí spolu s popelem spáleného města a zvěstují, že zima konečně přišla (6. epizoda 8. série).

Analytická část práce vychází z teoretického pojetí intertextuality Michaila Bachtina a Julie Kristevy, kteří předpokládají, že text nikdy neexistuje sám o sobě, ale vzniká v tvůrčím procesu autora kombinací již existujících textů a promluv. Na rozdíl od přístupu Bachtina a Kristevy však analýza neopouští rovinu seriálového narativu; nezaměřuje se na sociální ani politickou dimenzi intertextuality. Zčásti práce čerpá také z pojetí Rolanda Barthesa, který zdůraznil v procesu utváření významu důležitost čtenáře (v našem případě diváka) na úkor autora, a to zejména ve třetí části analýzy týkající se vnitřnětextového navazování.

Analýze mediálních obsahů obecně se věnuje řada autorů, mezi nimi například Arthur Asa Berger. Ten ve své příručce *Media Analysis Techniques* definuje čtyři analytické přístupy: sémiotický, marxistický, psychoanalytický a sociologický. Jedná se obecně zaměřenou příručku, jejíž přístupy lze aplikovat na širokou škálu mediálních obsahů, nikoliv pouze na televizní produkci. Fenoménu intertextuality v televizní tvorbě se věnují i další práce, které jsou spíše materiálově orientované a neposkytují inovativní metodologické podněty, jako je například příručka *Television Culture* mediálního teoretika Johna Fiskeho. Samotná analýza se opírá především o postupy a nástroje dvou příruček, které se pro účely této práce ukázaly jako nosné: *Komplexní televize: Poetika současného televizního vyprávění* Jasona Mittella a *Světy na pokračování: rozbor možností seriálového vyprávění* Radomíra Kokeše, které se zaměřují výhradně na analýzu seriálového vyprávění. V analytické části si práce klade za cíl zodpovědět následující výzkumné otázky a podotázky:

1. Jak se v seriálu projevuje referenční intertextualita?
 - 1.1. Na jaké konkrétní historické události seriál navazuje?
 - 1.2. Na jaké konkrétní historické osobnosti a národy seriál navazuje?
 - 1.3. Na jaké konkrétní historické zvyklosti, způsoby, stavby či další reálie seriál navazuje?

2. Jak se v seriálu projevuje mezitextové navazování na jiná kulturní díla?
 - 2.1. Na jaké konkrétní postavy z jiných děl seriál navazuje?
 - 2.2. Na jaké konkrétní události z jiných děl seriál navazuje?
 - 2.3. Na jaké konkrétní scény z jiných děl seriál navazuje?

3. Jak funguje vnitřnětextové navazování na jiné prvky seriálu napříč epizodami a sériemi?
 - 3.1. Jaké opakující se citáty se podílí na výstavbě narativu?
 - 3.2. Jak časové smyčky utváří vnitřní mytologii seriálu?

4.2 Návazná serialita Hry o trůny

Radomír Kokeš ve své příručce *Světy na pokračování: rozbor možností seriálového vyprávění* představuje svou teorii poetiky seriálové fikce, která klasifikuje způsoby zprostředkování informací v seriálovém vyprávění a možné vztahy mezi jednotlivými epizodami s ohledem na narativ. Jádrem této poetiky je serialita, což je „*vztah mezi stavem věcí v makrosvětě na konci epizody stávající a stavem věcí v makrosvětě na konci epizody předcházející*“ (2016, s. 16), přičemž makrosvětem se zde rozumí časoprostor seriálu. Podle povahy vztahu mezi epizodami rozlišuje Kokeš pět typů seriality: oddělenou, nenávaznou, polonávaznou, návaznou a rozrušující.

V rámci epizod Kokeš definuje tři základní způsoby zprostředkování informací v narativu divákům: kumulativní, komparativní a retrogradní. Kumulativní způsob vyprávění podává události v lineárním sledu za sebou a divák interpretuje význam na syntagmatické úrovni. Při komparativním způsobu vyprávění vyhodnocuje čtenář události na základě jejich srovnávání s již známými událostmi, k porozumění tak dochází na paradigmatické úrovni. Retrogradní způsob vyprávění zpětně přepisuje již známé informace a nahrazuje je informacemi novými. V seriálovém vyprávění jsou však běžné i různé kombinace všech těchto vyprávěcích způsobů (s. 29–30).

Směrem od oddělené seriality k serialitě návazné probíhá posun od převahy komparativního způsobu vyprávění k dominanci kumulativního způsobu vyprávění. Oddělená serialita se vyznačuje tím, že při porovnání konce epizody stávající s koncem epizody předchozí se v seriálu neopakuje ani jedna fiktivní postava. Pomocí komparativního způsobu vyprávění divák srovnává stávající epizodu s epizodou předchozí a nachází shody například ve výstavbě narativu nebo fikčního světa seriálu. U nenávazné seriality už jsou epizody volně propojeny minimálně jednou fiktivní postavou, aniž by zde fungovala kauzalita mezi narativy. V tomto typu seriality stále ještě převládá komparativní způsob zprostředkování informací. Až v případě polonávazné seriality dochází k propojení komparativního i kumulativního způsobu zprostředkování informací; většina postav se v epizodách sice vyskytuje pouze jednou, mezi narativy jednotlivých epizod ale funguje kauzální vztah. V návazné serialitě již naprosto převládá kumulativní zprostředkování informací mezi epizodami. Děj se odvíjí prostřednictvím množství dějových linek souběžně. V tomto typu seriality se narativ i fiktivní postavy postupně rozvíjejí napříč epizodami v rámci celého makrosvěta. Poslední možností je rozrušující serialita, která narativ na konci stávající epizody buď doplňuje, nebo zpětně přepracovává informace, které měl k dispozici divák na konci epizody předchozí. Rozrušující serialita tedy

využívá jak komparativní, tak kumulativní způsob vyprávění k vytvoření dojmu, že se narativ lineárně posouvá. Ve skutečnosti však dochází k rozrušování již známých informací a zásadní proměně jejich významu pro narativ (s. 35–41). V rámci této klasifikace odpovídá narativ *Hry o trůny* nejvíce typu návazné seriality, jelikož v seriálu převládá kumulativní způsob zprostředkování informací; většina postav se v seriálu vyskytuje opakovaně po velmi dlouhou dobu a dějová linka se vine napříč epizodami převážně lineárně (s výjimkou dvou časových smyček).

Jednotlivé typy seriality se liší také něčím, co Kokeš nazývá aranžmá fikčního makrosvěta. To je tvořeno vztahem fikčního makrosvěta ke skutečnému světu, způsobem uspořádání fikčního makrosvěta a tím, jak jsou rozpoznávány entity fikčního makrosvěta uvnitř epizod i napříč nimi. Zde Kokeš upozorňuje, že žádný fikční svět není nezávislý na světě skutečném, zároveň však „žádný prvek fikčního makrosvěta – i když je to třeba *Loznice nad Popelkou*, *budova Filozofické fakulty na Arna Nováka 1*, *Škoda Octavia*, *Jan Hus* nebo *socha svatého Václava na Václavském náměstí* – není tímž prvkem jako ve světě skutečném“. Přestože fikční svět do sebe podle Kokeše „překládá a pro své potřeby pozměňuje některé prvky světa skutečného, jež klade do vztahů s prvky čistě fikčními,“ je třeba pamatovat na to, že „svět skutečný nemůže představovat korektiv světa fikčního“ (s. 43). To je i případ *Hry o trůny*, která sice v mnohém čerpá z historických událostí starověku a středověku, přesto je zapojuje do čistě fikčních souvislostí.

V rámci aranžmá fikčního makrosvěta Kokeš rozlišuje singulární a relační vlastnosti seriálových postav; singulární vlastnosti se vážou výhradně k dané postavě (její vzhled, minulost, vzpomínky, charakter), relační vlastnosti se odvozují od vztahů mezi postavami a jejich vzájemným působením. Zatímco v případě oddělené seriality převládají singulární vlastnosti postav, směrem k serialitě návazné se posiluje vzájemné působení postav a napříč epizodami se dlouhodobě budují relační vlastnosti. I z tohoto hlediska lze *Hru o trůny* řadit k typu návazné seriality, protože velká část vlastností postav se projevuje až v interakci s dalšími postavami seriálu.

Způsob zprostředkování informací a aranžmá fikčního makrosvěta spolu v jednotlivých typech seriality funkčně souvisí. Směrem od oddělené seriality k serialitě návazné se oslabuje samostatnost jednotlivých epizod a zároveň se posilují relační vlastnosti seriálových postav. Pochopení narativu se stává závislejší na znalosti předchozích epizod, tedy na znalosti makrosvěta. Znalost makrosvěta i dosavadního narativu je vyžadována také ve *Hře o trůny*, kde se v rámci vnitřního navazování odhalují skryté souvislosti až za několik sérií. Vnitřní navazování mezi jednotlivými epizodami seriálu je popsáno ve třetí části analýzy.

4.3 Hra o trůny jako součást komplexní televize

Podle Jasona Mittella došlo za posledních dvacet let ke vzniku nového způsobu televizního vyprávění, které se vymezilo vůči dosavadnímu narativu seriálů a který Mittell nazývá narativní komplexita, nebo také komplexní televize. Uplatňuje se v seriálech, jako jsou *Ztraceni*, *Akta X*, *Veronika Marsová*, *Jak jsem poznal vaši matku*, *Dexter* nebo *Perníkový táta*, které podle Mittella představují alternativu ke konvenčním seriálovým narativům. Ve své příručce *Komplexní televize: Poetika současného televizního vysílání* se Jason Mittell věnuje právě této proměně paradigmatu televizního narativu, kterou dokládá na analýzách vybraných seriálů.

Komplexní televize podle Mittella „redefinovala epizodické formy pod vlivem seriálové narace“ (2018, s. 36), překonává konvenční očekávání diváků, balancuje mezi požadavky jednotlivých epizod a průběžně budovaného seriálového narativu. Často například neuzavírá zápletku na konci epizody, pomocí nových vypravěčských technik vytváří relativně soběstačné epizody, ale zároveň průběžně rozvíjí a postupně buduje celkovou serialitu; v případě seriálů *Akta X* nebo *Ztraceni* Mittell hovoří o dlouhodobě budované seriálové „mytologii“. Komplexní televize využívá nové narativní techniky, nebojí se diváky mást, dávat jim falešná vodítka, manipulovat se svými vnitřními normami (jako je časoprostor v seriálu *Ztraceni*) a vyvádět diváky z míry speciálními narativními efekty (s. 71).

Při analýze komplexních seriálů se Jason Mittell opírá o kognitivní poetický model Davida Bordwella. Ten se zakládá na předpokladu konstrukce narativního světa v myslích diváků. Kognitivní přístup „usiluje o pochopení toho, jak diváci rozumějí televizi“, přičemž divák podle Bordwella není empirická osoba ani ideální čtenář, ale „běžný příjemce filmu, který zpracovává jeho formální systém a jím nabízená vodítka, aby ve své mysli zkonstruoval narativ“ (s. 222).

Jason Mittell zmiňuje, že na vznik komplexní televize měly vliv také nové technologie, například nástup DVD nosičů. V podobě DVD se seriály stávají něčím hmatatelným, co si diváci mohou koupit a založit do knihovny podobně jako literaturu, filmy a hudební alba. Při vydání na DVD navíc docházelo ke kanonizaci určité verze seriálu, která byla do budoucna považována za definitivní. Především však DVD nosiče umožnily nový typ divácké zkušenosti: diváci díky nim mohou sledovat více epizod za sebou, aniž by vznikaly mezery mezi vysíláním jednotlivých dílů, což přináší „mnohem imerzivnější a koncentrovanější diváckou zkušenost“ (s. 64) a často vede k tzv. binge-watchingu (zhlédnutí velkého množství dílů seriálu v nepřetržitém sledu). Časová prodleva, která při televizním vysílání vzniká v období mezi dvěma epizodami, je přitom pro seriálovou zkušenost diváků zásadní. Požitek z pravidelného a ritualizovaného sledování seriálu je podle Mittella jádrem divácké zkušenosti.

Nová platforma přinesla také možnost opakovaného sledování již zhlédnutých epizod na DVD, které umožňuje divákům zaměřit se kromě narativu také na operační estetiku, tedy jak je seriál „udělán“. Možnost opakovaného sledování je důležitá i pro identifikaci intertextů ve *Hře o trůny*, jak bude pojednáno níže.

Jedním z mnoha prvků komplexních seriálů, které Mittell zmiňuje, je také intertextualita. Podle něj text „nemůžeme izolovat od jeho historického kontextu produkce a konzumace“ a zároveň s ním „nesmíme ani nakládat jako s ohraničeným, jasně definovaným a stabilním předmětem bádání“. Jason Mittell dále upozorňuje, že „zvláště (i když ne výhradně) v digitální éře se televizní pořad stává součástí intertextuální pavučiny, která jej současně konstituuje. Tato pavučina posouvá samotnou hranici textu a současně smazává zkušenostní hranice mezi sledováním pořadu a zaobíráním se jeho paratexty.“ Seriál považuje Mittell za text, který „není ani tak objektem lineárního vyprávění, jako spíše rozrůstající se knihovnou narativního obsahu, který může být konzumován v rámci širokého spektra praktik, sekvencí, fragmentů, okamžiků, rozhodnutí a opakování“ (s. 19). To znamená, že na porozumění textu se kromě vyprávění samotného podílí také seriálové paratexty, aktuální kulturní praktiky sledování seriálů a různá míra angažovanosti diváků. Komplexní televizní pořady podle Mittella „vyvolávají dočasnou dezorientaci a zmatení diváků a současně jim dovolují získat schopnost porozumění skrze dlouhodobé sledování pořadu a aktivní divácké angažmá“ (s. 79). V souladu s Mittellem lze tak intertextualitu považovat za jeden z prvků narativní komplexity, která přehodnotila konvenční vztah mezi epizodou a seriálem, zdůraznila nové techniky vyprávění a vedla k rozvoji divácké angažovanosti.

Přestože narativní komplexita netvoří většinou ani nejsledovanější část televizní produkce, pořadů využívajících komplexní vypravěčské techniky podle Mittella stále přibývá. Mezi seriály, které Jason Mittell v příručce *Komplexní televize* analyzuje, patří také *Hra o trůny*. Ve čtvrté kapitole rozebírá důležitost postav v současné seriálové produkci. Věřící, že uvěřitelné postavy jsou základem pro úspěch seriálu; uvádí výrok Damona Lindelofa, jednoho z tvůrců seriálu *Ztraceni*: „Vše je o postavách, postavách, postavách. Vše musí být podřízeno těmto lidem. Oni jsou tajnou ingrediencí seriálu“ (s. 164). Přesvědčivé postavy jsou podle Mittella podmínkou dobrého scénáře a narativu.

Jednou z diváckých technik, která může divákům prozradit mnohé o postavách, je sledování úvodních titulků. Ty zpravidla uvádějí jména herců vystupujících v dané epizodě a pomáhají tak vytvářet očekávání diváků. Co se týče postav, je zásadním očekáváním diváků, že „hlavní postavy zůstanou součástí pořadu a že je vysoce nepravděpodobné, aby umřely nebo opustily příběh, pokud to není motivováno nějakými vnějšími okolnostmi“ (Mittell naráží zejména

na změny v osobním životě herců, například těhotenství, nemoci či úmrtí, jimž se seriálové narativy někdy musí podřizovat). Toto „pravidlo“ se podle Mittella podílí na diváckém zážitku ze sledování seriálů: i ve vyhrocených situacích diváci předpokládají jistou míru bezpečí hlavních postav, protože jsou si vědomi jejich důležitosti pro narativ (s. 171).

Tuto seriálovou konvenci však *Hra o trůny* boří již od počátku. Jako příklad relativní bezpečnosti hlavních hrdinů uvádí Jason Mittell závěr první série, kde je navzdory diváckým očekáváním oblíbený hrdina Eddard Stark (jehož postavu ztvárnila hlavní hvězda seriálu Sean Bean) popraven. Mnoho diváků, kteří si najednou nedovedli představit, jak může seriál bez Eddarda Starka pokračovat, tento šokující příběhový zvrat odmítalo. Jason Mittell zde upozorňuje na pozoruhodný rozdíl mezi románovou předlohou a televizním zpracováním *Hry o trůny*: přestože v literárních dílech nejsou úmrtí hlavních postav zdaleka tak výjimečná, televizní verze „vytváří z osobnějším postavou hercem trochu odlišný typ parasociálního vztahu“. Diváci, kteří znají normy televizního průmyslu a viděli Seana Beana uvedeného na předním místě v úvodních titulcích, měli důvody se domnívat, že tato postava je pro svou důležitost ve vztahu k divákům v bezpečí. To, co vedlo tvůrce seriálu k tak ojedinělému rozhodnutí, byla knižní předloha *Hry o trůny* a podle Mittella „je velmi nepravděpodobné, že by se autoři pořadu o takový zvrat pokoušeli, aniž by k tomu existoval předobraz nastolený románem samotným“ (s. 172–173).

Relativní stálost postav neplyne pouze z praxe televizního průmyslu, ale je rovněž podmínkou pro vybudování vztahů mezi diváky a postavami. Jedním ze způsobů, jak efektivně angažovat diváky seriálu, je právě prostřednictvím těchto vztahů, pro něž se vžil název „parasociální vztahy“. Parasociální vztahy mezi diváky a postavami, ať už je na ně pohlíženo jako na herecké osobnosti nebo fikční hrdiny, byly v minulosti považovány za patologické z důvodu předpokládané neschopnosti diváků rozeznat realitu od fikce. Mittell k nim však přistupuje jako k jednomu z možných způsobů participace diváků na seriálovém světě, který je součástí narativu; divák se směrem k postavám emocionálně angažuje, aby získal ze sledování seriálu silnější požitek.

Časové a citové investice diváků do seriálových postav jim přináší znalosti a zkušenosti, na jejichž základě mohou pak diváci například předvídat další vývoj postav a narativu. Mittell se zde pozastavuje nad možnostmi proměn seriálových postav; klade si otázku, kdy se u postavy jedná pouze o postupný vývoj od první až do poslední série, a kdy už dochází k její zásadní proměně. Přestože postavy si prochází životními zvraty, konflikty a traumaty, zůstávají podle Mittella většinou konzistentní; narativní události je neproměňují v někoho jiného (s. 183).

Zde je možné vést paralelu k proměnám některých postav *Hry o trůny*, u nichž není zcela jasné, zda pouze dospěly a vyvinuly se, či zda prožité zkušenosti zásadně proměnily jejich charakter. Klíčová pro pochopení narativu *Hry o trůny* je tato otázka v případě Daenerys Targaryen, u níž se lze ptát, zda byla svou rodovou příslušností a charakterem už od počátku předurčena k tvrdému pádu, či zda ji prožitá traumata proměnila a k jejímu jednání v poslední sérii vedly ztracené iluze a četné ztráty jejích nejbližších. Velkou proměnou v seriálu prošli také potomci Eddarda Starka – Sansa, Arya a Brandon, kteří museli po ztrátě svých příbuzných rychle dospět a zároveň prožili traumatizující a těžko uvěřitelné zkušenosti, které se na nich podepsaly.

Podle Mittella je možné rozpoznat vnitřní proměnu postav také na základě vnějších faktorů, jako je například jejich vzhled a stylizace – proměna způsobu oblékání či účesu může značit vnitřní proměnu postojů či přesvědčení. Zde se nabízí srovnání s Cersei Lannister a její cestou pokání (10. epizoda 5. série), v níž jí byly násilím ostříhány vlasy. Pro příště tato změna účesu divákům připomínala, čím Cersei prošla, jak ji tato zkušenost posílila a jak do budoucna ovlivnila její chování a prožívání. Krátký sestřih a dámské brnění, které od té doby Cersei nosila, se staly ukazateli vnitřní proměny postavy a přispěly k jejímu hrdému a maskulinnímu vzhledu, ztělesňujícímu její nelítostné činy, například když chladnokrevně popravila Missandei (4. epizoda 8. série).

Jedním z narativních způsobů, jímž se komplexní seriály vzpouzí konvenčním praktikám, je pozornost věnovaná záporným postavám. Ty mohou být morálně problematické, otevřeně nesympatické nebo zcela zvrácené, přesto se z nich v komplexních seriálech nezdá stávat hlavní hrdinové. Podle Mittella, který tento typ postav nazývá televizními antihrdiny, se v drtivé většině případů jedná o muže. Navzdory tomuto tvrzení se opět nabízí příklad ambiciózní Cersei Lannister, jejíž antihrdinství je budováno od první až do poslední série. Její ukrutné činy, sobectví a zášť jsou zcela explicitní. Jako její protipól mohou diváci vnímat Daenerys, která prochází opačným vývojem; od počátku se diváci přesvědčují o její mravní síle a soucitu, buduje se její dobrá reputace jak u diváků, tak v seriálovém světě. Její charakter se však v posledních sériích velmi rychle mění a ukazuje se, že v krutosti si s Cersei v ničem nezadá (poslední pochybnosti opustí většinu diváků při sledování 5. epizody 8. série, kdy se Daenerys rozhodne vypálit Královo přístaviště, přestože se město vzdává). U antihrdinů „*dochází k napnutí pomyslné struny až na samý okraj mantinelů morálky*“; díky množství informací, které o nich diváci ví, a času, který jim je v seriálu věnován, si však získávají diváckou oblibu: „*čas strávený s odpornými postavami podněcuje naše sympatie a vede nás k tomu, abychom začali věci nahlížet z jejich perspektivy*“ (s. 195–197).

Jistou snesitelnost antihrdinů zajišťuje v případě *Hry o trůny* fikční žánr seriálu. Fikce totiž umožňuje divákům „*potlačit morální soudy a racionalizované chování, díky čemuž můžeme sympatizovat i s postavami, jejichž činy jsou odporné*“ (s. 202). Zakončení příběhů antihrdinů však představuje podle Mittella pro televizní tvůrce velkou výzvu, jelikož musí zaujmout stanovisko k jednání těchto postav a ukázat divákům, kam je jejich chování v narativu dovedlo. Problematický konec Cersei a zejména Daenerys, které vyvolaly u fanoušků *Hry o trůny* silné emocionální reakce, dávají Mittelovi za pravdu.

Komplexní televize aktivně pracuje se seriálovou pamětí diváků a podněcuje je k vytváření průběžného porozumění. Paměťové procesy diváků mají zcela zásadní vliv na porozumění seriálového narativu, zejména pak u seriálů vysílaných po dobu několika let. Důležitost práce s pamětí diváků se ve *Hře o trůny* projevuje zejména v případě vnitřnětextového navazování, které nezřídka probíhá napříč řadou sérií. Vyvoláváním či naopak potlačováním vzpomínek komplexní televize buď usnadňuje, nebo záměrně komplikuje divácké porozumění. Mezi tyto techniky patří například krátká rekapitulace před každou epizodou, která připomíná narativně důležité momenty, oživuje vzpomínky z předešlých sérií a aktivuje porozumění. Další možností práce se vzpomínkami jsou tzv. flashbacy, a to z pohledu vypravěče nebo nezávislé perspektivy třetí osoby. Ve *Hře o trůny* se klasické flashbacy nevyskytují. Diváci ale mohou nahlížet do minulosti očima Brandona Starka, který má schopnost vidět minulost, přítomnost i budoucnost a který diváky zavede na místa důležitá pro vyvrcholení celého příběhu, například na místo setkání Eddarda Starka s jeho sestrou Lyannou ve Věži radosti v Dornu (10. epizoda 6. série), nebo na svatbu Lyanny Stark a Rhaegara Targaryena (7. epizoda 7. série). Tyto informace z minulosti jsou klíčové pro pochopení příbuzenských vztahů a pro následný vývoj narativu seriálu.

5 ANALÝZA

Kvalitativní analýza se zabývá vybranými intertexty, které byly identifikovány na základě divácké zkušenosti autorky práce. Vzhledem k omezenému rozsahu a velkému množství materiálu (celkem 73 epizod v délce 50–80 minut) si práce si neklade za cíl vyčerpávající analýzu všech projevů intertextuality, a je proto nutně výběrová. Jednotlivé intertexty byly vybrány s ohledem na zachování pestrosti (aby nebyly analyzovány opakované výskyty téhož typu), různorodosti (s účelem popsat různé projevy jednotlivých typů intertextuality) a typičnosti (aby byly zachyceny projevy, které se vyskytují opakovaně, jsou výrazné a pro seriál charakteristické).

Analýza se opírá především o diváckou zkušenost autorky práce a v případech, kde jsou dostupné i další zdroje, také o doprovodné audiovizuální materiály, zejména o bonusový obsah na DVD edicích a fanouškovská videa přístupná na webu *Youtube.com*. Míra podloženosti těchto doprovodných materiálů je přitom různá; práce analyzuje jak intertexty podložené odborníky a autorem knižní předlohy Georgem R. R. Martinem (což je většina případů referenční intertextuality), tak textové návaznosti, které se opírají o amatérská videa nadšených fanoušků (kam patří mezitextové navazování na *Pána prstenů* J. R. R. Tolkiena a některé z případů vnitřnětextového navazování). V některých případech kvůli absenci jiných zdrojů analýza vychází výhradně z reflexe divácké zkušenosti autorky práce (většina případů vnitřnětextového navazování).

Práce není explorační; ve většině případů analýza neodhaluje dosud neznámé intertexty a ani si toto neklade za cíl. Vzhledem k enormní sledovanosti seriálu, který byl vysílán v letech 2011–2019, byla většina z níže popsaných projevů intertextuality již nějakým způsobem popsána tvůrci či zachycena fanoušky seriálu. Práce usiluje o soustředěnou, terminologicky přesnou analýzu vybraných intertextů včetně jejich klasifikace podle různých typů textového navazování a jejím smyslem je podat ucelený souhrn projevů intertextuality v seriálu *Hra o trůny* z akademické perspektivy.

5.1 Referenční intertextualita: návaznost na historii

První části analýzy se věnuje případům referenční intertextuality, která různými způsoby navazuje na historii, především na dobu středověku v oblasti Britských ostrovů, ale čerpá také některé prvky ze starověkého Říma a Egypta. Analýza textové návaznosti na historii je založená na reflexi divácké zkušenosti a opírá se dva audiovizuální zdroje, jejichž míra podloženosti se

liší. Jedná se o animaci *The wars that inspired Game of Thrones* Alexe Gendlera zveřejněnou na *TED-Ed.com* v roce 2015 a o dokument *Real History Behind Game of Thrones*, který v roce 2016 publikovala HBO jako bonusový materiál v rámci DVD vydání 5. série *Hry o trůny*. Tento bonusový materiál obsahuje rozhovory o vztahu historie a seriálu s tvůrcem knižní předlohy Georgem R. R. Martinem, historiky Jamie Adairovou a Kellym DeVriesem a spisovatelem Danem Jonesem, autorem knihy *The Wars of the Roses: The Fall of the Plantagenets and the Rise of the Tudors* z roku 2014.

5.1.1 Starkové a Lannisteri

Jedním z nejsilnějších intertextů *Hry o trůny*, který čerpá z anglické historie a jímž se autor knižní předlohy seriálu přiznaně inspiroval, jsou Války růží. Jedná se o sérii bitev občanské války ve středověké Anglii mezi rodem Lancasterů, který měl ve znaku červenou růži, a rodem Yorků, který měl ve znaku růži bílou. Oba významné rody spolu v 15. století válčily o anglický trůn (srov. Neillands, 1994).

Ve *Hře o trůny* je rod Lancasterů historickým předobrazem rodu Lannisterů a rod Yorků historickým předobrazem rodu Starků. Poprvé byla tato návaznost zpracována pravděpodobně v roce 2015 Alexem Gendlerem ze vzdělávací iniciativy *TED-Ed.com*. Podle jeho animace *The wars that inspired Game of Thrones* je možné v jednotlivých aktérech *Hry o trůny* rozeznat skutečné historické postavy, na něž fiktivní hrdinové navazují. Tuto interpretaci v některých případech potvrzuje i samotný George R. R. Martin spolu s dalšími osobnostmi v dokumentu *Real History Behind Game of Thrones* (HBO, 2016).

Konkrétní historické osobnosti, které měly podle této analogie posloužit jako předobrazy fiktivních hrdinů *Hry o trůny*, jsou panovníci a panovnice soupeřící o moc ve středověké Anglii. Postava Roberta Baratheona, který je na začátku seriálu králem Sedmi království, je podle spisovatele Dana Jonese a historičky Jamie Adairové inspirována osobností Eduarda IV. z rodu Yorků, který byl králem Anglie v letech 1461–1470 a poté znovu od roku 1471 do roku 1483. Stejně jako Eduard IV. byl Robert Baratheon schopný válečník, který zvítězil v rebelii nad Aegonem Targaryenem a dobyl Železný trůn. Po převzetí moci se však Robert Baratheon stejně jako Eduard IV. oddal nestřídmému životnímu stylu, který vedl ke zhoršení jeho kondice a zdravotního stavu (Neillands, 1994). K této referenci dochází Dan Jones a Jamie Adairová, Alex Gendler se o něm ve své teorii nezmiňuje.

Na čem se Gendler s Jonesem a Adairovou shodne, je předobraz Cersei Lannister v osobnosti Markéty z Anjou, ctižádostivé královny z rodu Lancasterů. Cesta pokání, kterou

musí Cersei Lannister absolvovat za své hříchy, je podle Dana Jonese inspirována skutečným příběhem Alžběty Jane Shore, která byla za vlády Richarda III. donucena jít ulicemi Londýna pouze v kytlici, oděvu, který ve středověké Anglii sloužil jako spodní blůza pod ženské a mužské oblečení. Podle Jamie Adairové bylo vystoupení v kytlici v konzervativní době, kdy se ženy musely zahalovat, podobně ponižující jako jít nahá.

Eddard Stark, ochránce Severu a pobočník krále Roberta Bartheona, má podle Alexe Gendlera a částečně i podle Dana Jonese svůj předobraz v historické osobnosti Richarda Plantageneta, vévody z Yorku, který byl jmenován protektorem říše poté, co se král Jindřich IV. psychicky zhroutil a nebyl schopen dále vládnout. Stejně jako Cersei vůči Eddardu Starkovi, chovala Markéta z Anjou k Richardovi z Yorku nedůvěru; nakonec byl zabit v boji s královninými příznivci. Podle Jonese se však Eddardovi Starkovi mnohem více blíží lord William Hastings, dobrý přítel krále Eduarda IV., jehož Dan Jones s jistotou pokládá za předobraz Roberta Baratheona. Jones navíc upozorňuje na analogii, kdy po smrti Eduarda IV. pomohl William Hastings jeho synovi Richardovi III. získat trůn, ale poté se Richard III. obrátil proti němu a nechal ho popravit, stejně jako Joffrey popravil Eddarda Starka.

Dan Jones rozeznává některé vlastnosti Joffreyho Baratheona v historické postavě Richarda II.: oba se stali králi ve velmi mladém věku (Richard II. ve věku šesti let) a byli naplněni zlobou a pomstychtivostí. Podle Alexe Gendlera byl však předobrazem Joffreyho jediný syn krále Jindřicha VI. a Markéty z Anjou, Eduard z Walesu.

Osud Sansy Stark, která je nejprve nucena provdat se za Joffreyho Baratheona, poté za Tyriona Lannistera a nakonec za Ramsyho Boltona, se podle Dana Jonese podobá osudu anglické královny Alžběty z Yorku, která byla několikrát neúspěšně zasnoubená a nakonec sňatkem s Jindřichem VII. Tudorem spojila oba soupeřící rody.

Postava schopného vojevůdce Tywina Lannistera se podle Dana Jonese a Kellyho DeVriese inspiruje v osobnosti krále Eduarda I., známého pod přізviskem „Kladivo na Skoty“, jemuž se podařilo obsadit velkou část Walesu a Skotska. Stejně jako Tywin Lannister využil Eduard I. k prosazení svých zájmů všechny dostupné prostředky. Podobně jako Tyrion Lannister si podle Dana Jonese Eduard I. dělал starosti také se svým synem Eduardem II., který se nikdy nestal tak úspěšným vojevůdcem jako on.

Další historickou postavou z období Válek růží, která mohla inspirovat postavy *Hry o trůny*, je Richard III. Podle Alexe Gendlera z něj čerpá postava Stannise Baratheona, protože stejně jako on sesadil Richard III. z trůnu svého synovce. Podle Dana Jonese však osobnost Richarda III. více připomíná postavu Tyriona Lannistera, který je trpasličího vzrůstu a mnozí lidé jím

opovrhují a považují ho za nestvůru. Podobně i historici v 16. století popisovali Richarda III. jako tělesně deformovaného a morálně zvráceného člověka, který se neštítel vraždit malé děti.

Alex Gendler se domnívá, že předobrazem Daenerys Targaryen je Jindřich VII. Tudor, který vyrůstal v exilu ve Francii, kde získal armádu a roku 1485 překročil La Manche, aby se vylodil v Anglii. Tam se oženil s Alžbětou z Yorku a po téměř sto letech opět sjednotil rody Lancasterů a Yorků. K tomuto závěru se přiklání i Dan Jones a Jamie Adairová. Stejně jako Jindřich Tudor se Daenerys se svým bratrem od dětství ukrývala za Úzkým mořem. Při jeho vylodění v Anglii byli na znaku Jindřicha Tudora vyobrazeni draci. Daenerys se však podle Jonese ani zdaleka neinspiroje pouze v osobnosti Jindřicha Tudora, ale má v sobě také něco z Alexandra Velikého, který dobyl velkou část území, a také z Kleopatry, jelikož Daenerys vládne po určitou dobu z Velké pyramidy ve městě Meereen. Kelly DeVries míní, že příběh Daenerys se může inspirovat také v osobě Jany z Arku, s tím rozdílem, že Daenerys oheň neublížil.

Úspěšný mladý vojevůdce Robb Stark se podle Gendlera inspiroje osobností Eduarda IV., který vedl řadu úspěšných bitev proti Lancasterům, odmítl se oženit s francouzskou princeznou a potají si vzal jinou ženu: Alžbětu z Woodvile. Tím si znepřátelil hraběte z Warwicku, který se proti němu spojil s Lancastery, podobně jako se Walder Frey spiknul proti Robbovi Starkovi s Lannistery. I podle George R. R. Martina se Robb Stark zčásti podobá mladému Eduardu IV., který navzdory svému věku dosáhl významných vojenských úspěchů nad Lancastery a nikdy nebyl v poli poražen. Stejně jako Eduard IV. se Robb Stark oženil s ženou, kterou poznal během svého vojenského tažení. Na rozdíl od Eduarda IV., který zůstal u moci až do konce života, umírá Robb Stark násilnou smrtí během Rudé svatby.

5.1.2 Rudá svatba

V epizodě The Rains of Castamere dochází k něčemu, co se po paměti diváků vrylo jako Rudá svatba. Bezprecedentní událost, při které jsou brutálně zavražděni Catelyn Stark, Robb Stark a jeho těhotná žena Talisa Stark v domě svého hostitele Waldera Freye (9. epizoda 3. série), je po popravě Eddarda Starka druhým mimořádně šokujícím momentem: svou brutalitou, množstvím zabitých hrdinů i morální odpudivostí, kdy dochází k vraždě hosta pod střechou hostitele. Rudá svatba přináší náhlý a definitivní pád dosud neporazitelného Robba Starka, který je lapen do pasti na svatbě svého bratrance Edmura Tullyho. Jedná se o odplatu Waldera Freye, který se spojil s rodem Lannisterů, aby se pomstil za to, že Robb Stark odmítl oženit s jeho dcerou, a porušil tak smluvené spojenectví rodů Freyů a Starků. Tato scéna

se dočkala mimořádně dobrého hodnocení ze strany kritiků. Podle některých z nich Rudá svatba překonala nepředvídatelnou a děsivou smrt Eddarda Starka v první sérii (Fowler, 2013).

Podle George R. R. Martina se Rudá svatba inspirovala hned dvěma skutečnými událostmi ze skotské historie. Jednalo se o Černou večeři, kdy byli v roce 1440 zavražděni šestnáctiletý hrabě William Douglas a jeho mladší bratr při hostině u skotského krále, a také o Masakr v údolí Glencoe ve Skotsku. K této události došlo roku 1692, kdy hosté z rodu Campbellů, kteří byli přijati v sídle rodu MacDonaldů, v noci povraždili své hostitele za to, že odmítli přísahat věrnost Marii Stuartovně a Vilému Oranžskému.

5.1.3 Zeď a Divocí

Sedm království na severu od zbytku Západozemí ohraničuje Zeď. Jedná se o monumentální stavbu z ledu a kamene, která odděluje Sedm království od nejsevernějšího území Západozemí, které má pověst divoké země plné barbarských kmenů, známých pod jménem Divocí. Zeď je dlouhá asi 300 mil, vysoká asi 700 stop, její šířka je v průměru 300 stop a je postavena za pomoci kouzel, která zabraňují Bílým chodcům a dalším nadpřirozeným stvořením se k ní přiblížit (Edna.cz, 2020).

Stavba takovýchto rozměrů v lidské historii nemá obdoby, vzhledem k jejímu účelu chránit obyvatelstvo Západozemí před barbarskými kmeny je však možné považovat za její předobraz dvě historické stavby. Prvním z nich je Hadriánův val, který začali budovat roku 122 Římané na území severní Anglie. Hadriánův val měl sloužit jako severní hranice Římské říše a chránit ji před nájezdy skotských kmenů. Jako další stavba lidské historie se nabízí Velká čínská zeď, jejíž první podoba vznikla za dynastie Čchin asi roku 210 př. n. l. Obrovských rozměrů však nabyla až za dynastie Ming na konci 14. století, kdy měla sloužit jako ochrana před mongolskými nájezdy. Sám George R. R. Martin potvrzuje inspiraci ve stavbě Hadriánova valu, kterým císař Hadrián vyměřil hranice svého impéria, aby oddělil civilizovanou Římskou říši od divočiny, kde žili Skotové, jejichž pověst se až do středověku blížila pověsti Divokých ve *Hře o trůny*.

Posádka, která v seriálu trvale hlídá Zeď a podniká průzkumnické výpravy na území Divokých, se nazývá Noční hlídka.

5.1.4 Noční hlídka

Noční hlídka je bratrstvo mužů, kteří stráží Zed' a chrání Sedm království před nepřátelskými vpády ze Severu. Jedná se o prastarý řád bojovníků, kteří se museli vzdát světského života, složit přísahu a věnovat svůj život službě. V seriálu se Noční hlídka nachází ve stádiu hlubokého úpadku, protože ji vládcové Západozemí nepovažují za potřebnou. Jedinými dobrovolníky, kteří se do jejích služeb přidávají, jsou trestanci, vydědenci nebo zoufalí muži, kterým nic jiného nezbyvá. Vstup do Noční hlídky sice znamená tvrdý život v odříkání, ale zároveň oprostuje její členy od zákonů Západozemí a od všech dosavadních hříchů, a dává tak šanci začít nový život. Noční hlídka je velmi uzavřenou skupinou, jejíž členové musí složit doživotní slib loajality. Trestem za dezerci z řad Noční hlídky je smrt, jak ukazuje poprava dezertéra (1. epizodě 1. série) z rukou ochránce Severu Eddarda Starka. Hlavní pevností Noční hlídky je Černý hrad, kde sídlí největší posádka. Členové Noční hlídky se navzájem nazývají bratry a podle schopností se dělí na tři skupiny: stanovitele, majordomy a průzkumníky (Edna.cz, 2020).

Pro narativ *Hry o trůny* je Noční hlídka důležitá tím, že se zde odehrává velká část příběhu Jona Snowa, jednoho z hlavních hrdinů. Při útoku Divokých (9. epizoda 4. série) a při útoku armády mrtvých (7. epizoda 7. série) je Zed' a Noční hlídka jedinou překážkou, která stojí mezi nebezpečím ze Severu a světem Sedmi království.

Podle Dana Jonese čerpá Noční hlídka inspiraci v rytířských duchovních řádech. George R. R. Martin pak přímo jmenuje Řád templářů, jehož členové rovněž jako členové Noční hlídky museli složit slib chudoby, poslušnosti a cudnosti, a Řád maltézkých rytířů, který vznikl ve špitálu v Jeruzalémě za účelem péče o nemocné a ochrany poutníků a křesťanů. V seriálu náboženský prvek připomíná pouze svatá přísaha, kterou noví členové Noční hlídky skládají před svými bohy, oproti křesťanským rytířským řádům je však Noční hlídka mnohem světšější. Někteří její členové jsou morálně zvrácení lidé, kteří se neštítí zabít svého vlastního velitele (4. epizoda 3. série).

5.1.5 Dothrakové

Dothrakové jsou kočovný národ bojovníků, který opanuje obrovské území na kontinentě Essos. Život Dothraků je neoddělitelně spojen s koňmi, na kterých jezdí bez sedla a které využívají pro neustálé přesuny, ale také pro drancování osad. Dothrakové přespávají v kožených stanech a živí se nájezdy na okolní osady a města. Jde o nebezpečné a divoké

válečníky, kteří uznávají pouze takového vůdce, který prokáže svou sílu v boji. Sdružují se do kmenů, kterým se říká khalasary. V čele khalasaru je nejsilnější bojovník, kterému se říká khal. Dothracové jsou velmi hrdí a zvyklí brát si vše, po čem zatouží. Jsou to obávaní nájezdníci, kteří s nikým nevyjednávají. Na koních jezdí bez brnění, využívají zbraně vhodné pro útok za jízdy, nosí kožené kalhoty a dlouhé vlasy si váží do copů. Za každé vítězství si do vlasů vplétají zvoneček. Pokud je Dothrac poražen v boji, na znamení potupy je mu odříznut jeho cop. Dothracové nikdy necestovali přes moře, protože mořskou vodu považují za otrávenou. Věří také, že jednoho dne se objeví Hřebec, který si osedlá svět; khal, který sjednotí všechny khalasary do jedné armády (Edna.cz, 2020).

Významnou postavou z národa Dothraců v seriálu je Khal Drogo, který se oženil s Daenerys Targaryen. Poté, co se nájemný vrah na příkaz krále Roberta Baratheona pokusí těhotnou Daenerys otrávit, rozhněvaný Khal Drogo slíbí své ženě, že jako první khal přepluje se svým khalasarem Úzké moře a vybojuje pro jejich syna Železný trůn (7. epizoda 1. série).

Historický národ, který s Dothraci sdílí velké množství vlastností, jsou Hunové. V 5. století tento kočovný kmen podnikal nájezdy na území Římské říše. Stejně jako Dothracové byli Hunové výborní válečníci a velkou část života trávili na hřbetech koní. Jako Dothracové využívali Hunové výhodu, kterou jim dávali koně: v boji stříleli z luků za jízdy. Ovládali rozsáhlé území, jejich nájezdy vedly ke stěhování národů a v důsledku přispěly i k zániku Římské říše. Podobně jako Dothracové se Hunové údajně vyhýbali vodě, jelikož ji považovali za posvátnou (Plesník, 2017). Nechvalně proslulým náčelníkem Hunů byl Atilla, v němž se může inspirovat postava Khala Droga. Atilla usiloval o ovládnutí celé Evropy a vedl invazi na území Římské říše. Podobně ambiciózní plány na expanzi měl také Khal Drogo. Inspiraci Dothraců v Hunech potvrzuje i George R. R. Martin (HBO, 2016).

Dothracové mohou mít svůj předobraz také v Mongolech, jak soudí Dan Jones, který Khala Droga přirovnává k Čingischánovi. Čingischán byl sjednotitelem mongolských kmenů a také jedním z největších dobyvatelů na světě; během jeho vlády ve 13. století zažila Mongolská říše největší expanzi. Dan Jones připouští historickou návaznost také na Indiány, kteří se podobně odívali, zdobili svá těla barvami a dbali na úpravu vlasů.

5.1.6 Západozemí

Děj osmi sérií *Hry o trůny* se odehrává na dvou kontinentech: Západozemí a Essosu, přičemž každý z těchto kontinentů má výrazně odlišné vlastnosti. Liší se co do zvyklostí obyvatel, rodinných vazeb, způsobu odívání, architektury, správního systému i stupně vývoje.

Ve vztahu k historii se charakter těchto dvou kontinentů blíží dvěma odlišným vývojovým etapám v dějinách lidstva, a sice starověku v případě Essosu a středověku v případě Západozemí.

Státní zřízení, které nejvíce připomíná systém nastolený v Západozemí, je feudalismus, charakteristický pro dobu vrcholného evropského středověku. Vládnoucí vrstvou v Západozemí je aristokracie, která přebývá v hradech a pevnostech. Jednotliví šlechticové se opírají o podporu svých vazalů, kteří jsou vůči svému pánovi loajální a jsou v případě potřeby povinni ho podpořit ve válce. Jeho pán mu za to zaručuje ochranu a materiální podporu. Ve *Hře o trůny* hrají vazalové urozených šlechticů velkou roli, jelikož vyvažují křehkou rovnováhu mocenských sil. Poté, co Robb Stark popraví lorda Karstarka (5. epizoda 3. série), opustí ho při jeho tažení na jih celý rod Kastarků. Tím se značně oslabí Robbova vojenská síla, což jej donutí uzavřít spojenectví s rodem Freyů, kteří Starky zradí a povraždí během Rudé svatby (9. epizoda 3. série). O tom, že *Hra o trůny* je zasazená do feudálního prostředí, mluví také Dan Jones a Jamie Adairová, která zmiňuje, že hned na začátku seriálu jsou Starkovy děti při vítání krále Roberta Baratheona na Zimohradě seřazeny podle dědičné hierarchie (1. epizoda 1. série). Následnictví je řízeno dědičným nárokem nejstaršího mužského potomka. Ve *Hře o trůny* mají zvláštní postavení bastardi; v dědičné linii se s nimi nepočítá, jejich otcové je však mohou mimořádně prohlásit svými právoplatnými dědici, jako to učinil například Roose Bolton se svým synem Ramsym (8. epizoda 4. série). George R. R. Martin přiznává, že pro *Hru o trůny* zvolil „kvazifeudální systém“, založený na poslušnosti vazalů vůči lordům. I manželství v seriálu jsou podle Martina inspirována manželskými svazky ve středověku, které se zpravidla uzavíraly za účelem politického spojenectví a ze strategických důvodů.

Středověké zvyklosti a tradice se objevují napříč sériemi. Na počest Eddarda Starka se koná rytířský turnaj, na kterém rytíři s kopími nelítostně zápasí pro pobavení šlechty i lůzy (4. epizoda 1. série). Poprava Eddarda Starka se podle středověkých zvyklostí koná na veřejném popravišti za účasti obyvatel města (9. epizoda 1. série). Schopná válečnice Brienne je pasována na rytířku, což je důležitý emancipační prvek v jinak přísně patriarchálním světě *Hry o trůny* (2. epizoda 8. série).

Způsoby a etiketa napříč kontinentem jsou však různé. Na jednu stranu jsou lidé na severu Západozemí velmi konzervativní a lidé na jihu Západozemí mají rozvolněnější mravy: zatímco na většině území je homosexuální styk a incest považován za hřích a je trestný, v Dornu jsou milostné vztahy mezi sourozenci i mezi lidmi stejného pohlaví akceptovatelné. Na druhou stranu jsou obyvatelé severní části Západozemí považováni za barbarštější a divočejší než obyvatelé jihu. Vládcové v jižních oblastech, jako je Vysoká zahrada, Královo přístaviště

nebo Dorne, jsou uhlazenější a civilizovanější než lordové v roztroušených pevnostech na severu, například rody Umberů, Karstarků a Mormontů. Liší se také náboženským vyznáním. Na většině území Sedmi království převládá víra v Sedm. Jedná se o monoteistické vyznání v sedm aspektů jediného Boha Sedmi, který se projevuje v sedmi různých podobách reprezentujících odlišné vlastnosti: Otec, Matka, Válečník, Panna, Stařena, Kovář a Cizinec. Toto náboženství, jehož znakem je sedmicípá hvězda, má velký vliv na životy lidí v jižních částech Západozemí. Ve světle Sedmi jsou pronášeny svatební sliby, přísahy i pomazání rytířů. Víra v Sedm nahradila původní víru ve Staré bohy, která se udržela už jen v severních částech Sedmi království a za Zdí. Posvátným místem víry ve Staré bohy jsou čarostromy, kouzelné stromy s bílou kůrou a rudým listím (Edna.cz, 2020). Ve jménu Starých bohů se rozhodli složit přísahu Noční hlídce například Jon Snow a Samwell Tarly (7. epizoda 1. série).

5.1.7 Essos

Fikční svět Essosu je jiný než svět Západozemí. Přestože v seriálu se jedná o stejný časoprostor, ve vztahu k dějinám se kontinent Essos na rozdíl od Západozemí inspirované v odlišném období, a to ve starověku. Namísto feudalismu, který funguje v Západozemí, převládá na tomto kontinentě otrokářství. Lidé se zde dělí na pány a jejich otroky. Po této praxi se dokonce nazývá Zátoka otroků, kterou v seriálu Daenerys Targaryen postupně dobývá a otroky osvobozuje. V tomto ohledu je Essos méně rozvinutý než Západozemí, kde je otroctví zakázané. To je divákům sděleno prostřednictvím příběhu Joraha Mormonta, bývalého lorda na Medvědí ostrově, který ve snaze zcivilizovat své území chytil pytláky a prodával je do otroctví. Za tento zločin ho chtěl Ochránce severu Eddard Stark popravít, proto Jorah uprchl ze Západozemí do Essosu, kde je otrokářství stále hluboce zakořeněné. Když se Daenerys Targaryen pokouší osvobodit otroky ve městě Meereen, narazí na tvrdý odpor pánů (4. epizoda 5. série).

Další praktikou, kterou se Essos inspirované ve starověku, jsou zápasy v bojových jámách, které v mnohém připomínají gladiátorské hry ve starověkém Římě. V těchto arénách se utkávají válečníci v souboji na život a na smrt před zraky obecnosti. V bojových jámách stejně jako ve starověkém Římě bojují především otroci pro potěchu svých pánů, proto se Daenerys zdráhá povolit jejich konání. Po naléhání svého tehdejšího manžela Hizdaha nakonec Daenerys souhlasí s pořádáním Velkých her, které se konají v aréně nápadně připomínající římské Koloseum (9. epizoda 5. série). Otroci, kteří válčí v jámách, se způsobem boje i použitou zbrojí inspirovanými římskými gladiátory. V Essosu se často místo pozdravu používá slovní spojení

Valar Morghulis, která v překladu znamená „Všichni musí zemřít“. V souvislosti s gladiátorskými zápasy by se tato fráze mohla inspirovat pozdravem *Morituri te salutant* („Jdoucí na smrt tě zdraví“), kterou zápasníci zdravili císaře před bojem.

Odlišně vypadají v Essosu také stavby. Na rozdíl od hradů a pevností v Západozemí se na tomto kontinentu objevují stavby podobné zikkuratům a pyramidám. Města Astapor a Yunkai, která dobývá Daenerys Targaryen, sestávají z hlíněných staveb obklopených vysokými hradbami a inspiroují se architektonickými památkami v dnešním Maroku. Daenerys se rozhodne nějakou dobu usadit ve Velké pyramidě v Meereenu a vládnout z ní nad Zátokou otroků (5. epizoda 4. série). Velká pyramida je největší dominantou v Meereenu a říká se, že při její stavbě zemřelo tisíc otroků. Monumentální stavba svou výškou a masivností připomíná pyramidy postavené ve starověkém Egyptě.

Kromě zvyků, architektury a společenského uspořádání se Essos od Západozemí liší také způsobem oblékání svých obyvatel. Páni v otrokářských městech nosí oděvy připomínající tógy starověkých Římanů, na rozdíl od těch jsou však oděvy pánů v Meereenu barevnější (3. epizoda 4. série).

Referenční intertextualita ve *Hře o trůny* se projevuje navazováním na řadu historických událostí, osobností a reálií, především z doby starověku a středověku. Fikční světy sice vždy vychází z aktuálního světa (srov. Eco, 1997), propracovaný a bohatý fikční svět *Hry o trůny* však zasazuje historické skutečnosti do nových souvislostí a libovolně si je přizpůsobuje pro vlastní účely. Řada historických referencí je přiznána v dokumentu *Real History Behind Game of Thrones*; zůstává však otázkou, zda by měla mít vyjádření tvůrců a odborníků větší autoritu než inovativní objevy nadšených diváků a skalních fanoušků. Roland Barthes by v tomto případě pravděpodobně nebral příliš v úvahu oficiální stanoviska tvůrců a raději se zaměřil na výklady čtenářů, v našem případě diváků. Především o tyto zdroje se opírá druhá část analýzy.

5.2 Mezitextové navazování: návaznost na kulturní díla

Druhá část analýzy týkající se mezitextového navazování na kulturní díla je založená na reflexi divácké zkušenosti a opírá se o doprovodné audiovizuální materiály. Tento typ intertextového navazování plní žánrovou úlohu a zařazuje *Hru o trůny* do již existující tradice fantasy děl. V rámci mezitextového navazování jsou v seriálu uplatňovány již osvědčené postupy a způsoby ztvárnění fantasy postav, událostí a míst. Díla, na něž byla v této části identifikována návaznost, jsou filmová zpracování původně literárních děl *Pán prstenů* a *Hobit*

od spisovatele J. R. R. Tolkiena a počítačová hra *World of Warcraft*, zejména trailer k jejímu rozšíření *Wrath of the Lich King*. V případě navazování na dílo *Pán prstenů* J. R. R. Tolkiena se analýza opírá o video *10 Times Game of Thrones Stole From Lord Of The Rings* zveřejněné webovou stránkou *Screen Rant* v roce 2019 a dostupné na *Youtube.com*, které upozorňuje na 10 případů, kdy tvůrci seriálu *Hra o trůny* převzali prvky z trilogie *Pána prstenů*.

5.2.1 Železný trůn

Od počátku až do konce seriál charakterizují mocenské boje mezi jednotlivými urozenými rody. Cílem těchto občanských válek je získat Železný trůn. Ten, kdo usedne na Železný trůn, vládne všem Sedmi královstvím v Západozemí. Otázka, kdo se nakonec zmocní Železného trůnu, provází diváky v průběhu všech osmi sérií a trůn je v seriálu velmi často zachycován jako objekt touhy řady hlavních postav.

Železný trůn sdílí řadu vlastností s magickým prstenem z trilogie *Pána prstenů* J. R. R. Tolkiena. Soupeření o Železný trůn tvoří jádro narativu a je zároveň obsaženo v názvu seriálu. Podobně i Jeden prsten propůjčil název celé fantasy trilogii J. R. R. Tolkiena.

Železný trůn v hrdinech *Hry o trůny* probouzí chtíč po moci, který zastíní všechno ostatní. Podobnou vlastnost má také Jeden prsten v trilogii *Pána prstenů* od J. R. R. Tolkiena. Pokud si prsten někdo navlékl, přestával být sám sebou a projevila se na něm jeho nejtemnější stránka, což se v *Pánu prstenů* ukazuje například na postavách Gluma, Boromira nebo Galadriel. Ve snaze získat Železný trůn nebo si jej udržet kráčí hrdinové *Hry o trůny* přes mrtvolky: Robert Baratheon rozkáže zavraždit těhotnou Daenerys Targaryen (5. epizoda 1. série), Joffrey Baratheon nechá povraždit všechny nemanželské děti svého otce (1. epizoda 2. série), Stannis Baratheon se podílí na vraždě svého bratra Renlyho Baratheona (5. epizoda 2. série), Cersei Lannister nechá vyhodit do povětří Baelorovo septum (10. epizoda 6. série). Petyr Baeliš, který v touze po Železném trůni zosnoval občanskou válku mezi rodem Lannisterů a Starků, za své nesčetné zrady zaplatí životem (7. epizoda 7. série). Smyslem života Daenerys Targaryen je vrátit se do Západozemí a dobýt zpátky trůn, o který byl její rod připraven. Postupně v touze po absolutní moci ztrácí zdravý rozum a je zabita krátce poté, co se Železného trůnu zmocní (6. epizoda 8. série).

Železný trůn i Jeden prsten se významně podílí na budování mytologie narativu. Přestože prsten má kouzelné vlastnosti a trůn nikoliv, oba tyto předměty mají ohromný vliv na postavy a přivádí je do nebezpečí. Podobný je i původ a zánik těchto předmětů. Jeden prsten stvořil Temný pán Sauron v Hoře osudu, aby získal moc nad Středozezemí. Železný trůn nechal

vytvořit Aegon Targaryen z mečů svých nepřátel, které svým ohněm roztavil drak Balerion Černý děs. Na konci třetího dílu *Pána prstenů* se Jeden prsten roztavil v lávě Hory osudu. Podobným způsobem je i Železný trůn zničen prostřednictvím stejné síly, která ho stvořila: roztaví ho dračí oheň rozzuřeného Droгона (6. epizoda 8. série).

5.2.2 Jon Snow a Samwell Tarly

Podle Coopera Hooda z webové stránky *Screen Rant* lze vidět paralelu mezi příběhem Jona Snowa a příběhem Aragorna z trilogie *Pána prstenů*. Stejně jako Aragorn umí Jon Snow skvěle zacházet s mečem, podobně jako Aragorn se utkává s nestvůrami, s Aragornem do velké míry sdílí také charakter a životní příběh. Více podobných rysů však Hood shledává mezi Jonem Snowem a Frodem Pytlíkem. Frodo Pytlík je pověřen nést Jeden prsten, protože má čisté srdce a Gandalf mu důvěřuje, že ho prsten neovládné. Cooper Hood si všimá také toho, že stejně jako u Froda, kterého zranil Pán nazgûlů a rána se mu nikdy zcela nezahojila, se nehojí ani některé rány, které má na těle Jon Snow. Poté, co kněžka Melisandra přivede Jona z mrtvých, mu zůstanou na těle hluboké jizvy, které mu způsobili jeho vlastní muži z Noční hlídky (10. epizoda 5. série).

Hood upozorňuje také na závěrečnou epizodu *Hry o trůny*, kdy se Brandon, Arya a Sansa Stark loučí s Jonem, který je za zabití Daenerys odsouzen strávit zbytek života jako bratr Noční hlídky (6. epizoda 8. série). Podle něj se scéna inspiruje loučením Sama, Smíška a Pipina s Frodem Pytlíkem, který na konci třetího dílu *Pána prstenů* společně s Gandalfem a elfy opouští Středozem. Frodo z vlastní vůle odplouvá, protože se nedokáže vyrovnat s tím, co prožil. Jon sice neodchází dobrovolně, ale důvody jejich odchodu jsou podobné: stejně jako Frodo je Jon hluboce poznamenán tím, co provedl Daenerys, aby ochránil své sestry, a odchází na Sever zapomenout na svůj dosavadní život.

Kromě sdílených vlastností a životních příběhů Jona Snowa a Froda Pytlíka si Cooper Hood všimá také podobnosti Samwella Tarlyho ze *Hry o trůny* se Samvědem Křepelkou z *Pána prstenů*. Samwell i Samvěd jsou ve stínu hlavních hrdinů (Jona Snowa a Froda Pytlíka), kteří jsou zároveň jejich nejlepšími přáteli. Stejně jako u Samvěda jsou silnou stránkou Samwella jeho znalosti a oba jsou mírné povahy. Samwell se kvůli své tělesné konstituci a neschopnosti bojovat mnohokrát zesměšní mezi bratry Noční hlídky, až se nakonec se svolením Jona Snowa jako velitele Noční hlídky vydává do Citadely, aby se vyučil mistrem (10. epizoda 6. série). Zde uplatňuje své schopnosti, získává cenné informace pro boj s Bílými

chodci a zachraňuje život Jorahu Mormontovi, který smrtelně onemocněl šedým lupem (2. epizoda 7. série). Nápadně působí i podobnost křestních jmen obou postav.

5.2.3 Bílí chodci a Noční král

Ve *Hře o trůny* se vyskytují prastaré mytické bytosti ze severu, Bílí chodci, kteří představují pro všechny obyvatele Západozemí smrtelnou hrozbu. Bílí chodci mají ledově modré oči a jezdí na mrtvých koních. V seriálu se objevují hned v pilotním dílu, kdy tři průzkumníci Noční hlídky objeví za Zdí mrtvá těla Divokých rozmístěná do zvláštního obrazce. Krátce nato jsou průzkumníci přepadeni Bílými chodci, kteří nechají jednoho z průzkumníků utéci (1. epizoda 1. série). Zranit Bílé chodce je možné pouze dračím sklem nebo valyrijskou ocelí. Vůdcem Bílých chodců je Noční král, který dokáže z nemluvnat stvořit další Bílé chodce a který je také ovládá. Pokud jsou mrtví pod kontrolou Nočního krále, mají jejich oči sytě modrou barvu. V bitvě u Tvrdomova se Jon Snow setkává s Nočním králem, který před jeho očima ze všech pobitých Divokých udělá členy své armády (8. epizoda 5. série). Hrozba Bílých chodců s postupem sérií sílí a vrcholí při bitvě o Zimohrad (3. epizoda 8. série), kdy je Noční král zabit a Bílí chodci jsou za cenu obrovských ztrát na lidských životech zničeni.

Předobrazem Bílých chodců mohou být nazgûlové, mytické bytosti z trilogie *Pána prstenů*, kteří létají na okřídlených nestvůrách. Jedná se o temné služebníky Saurona, který jim věnoval devět prstenů moci a zotročil je. Devět přízraků vede Pán nazgûlů, mocný černokněžník, kterého podle legendy nemůže zabít žádný muž. Pán nazgûlů má za úkol najít nositele prstenu – Froda Pytlíka, kterého se mu podaří těžce zranit. Mezi Frodem Pytlíkem a Pánem nazgûlů panuje podobné napětí jako mezi Nočním králem a Jonem Snowem: jedná se o úhlavní nepřátele, kteří se spolu opakovaně střetávají, přestože Frodo Pytlík je ve srovnání s Jonem Snowem mnohem bezbrannější protivník.

Pán nazgûlů a Noční král sdílí i podobný osud. Pána nazgûlů, kterého podle legendy nemůže zabít žádný muž, porazí během bitvy o Helmův žleb Éowyn, dcera Éomunda, která ho probodne mečem. V narativu *Pána prstenů* se jedná o výjimečný moment, kdy žena vyrazí do bitvy a přemůže takto silného protivníka. Nabízí se paralela s koncem Nočního krále, kterého se snaží zabít Jon Snow i Daenerys Targaryen, avšak bezúspěšně. Ve chvíli, kdy se zdá, že už je bitva s armádou mrtvých prohraná, nečekaně zaútočí na Nočního krále Arya Stark, která prošla tvrdým bojovým výcvikem v Braavosu, a probodne ho dýkou z valyrijské oceli (3. epizoda 8. série). Kromě této klíčové úlohy ve válce proti temným silám sdílí Arya s Éowyn také výborné bojové schopnosti a odpor k tradiční ženské úloze.

5.2.4 Vypálení Králova přístaviště

V předposlední epizodě závěrečné série dochází k útoku spojenecké armády Daenerys Targaryen a Jona Snowa na Královo přístaviště. Tyrion Lannister, toho času ještě pobočník královny Daenerys, ji před bitvou přesvědčí, aby ušetřila životy nevinných obyvatel, pokud se město vzdá a začne vyzvánět na zvony. V okamžiku, kdy ve městě začnou odbíjet zvony na znamení kapitulace (5. epizoda 8. série, 44:39), se však rozrušená Daenerys rozhodne pokračovat v útoku a spálit Královo přístaviště na popel (45:20–45:27).

Vypálení Králova přístaviště svým zpracováním připomíná scény z filmů *Hobit: Šmakova dračí poušť* z roku 2013 a *Hobit: Bitva pěti armád* z roku 2014, kdy rozzuřený drak Šmak útočí na Jezerní město, které chce potrestat za to, že jeho obyvatelé pomohli výpravě trpaslíka Thorina Pavézy. V závěru filmu *Hobit: Šmakova dračí poušť*, kde se drak Šmak řítí na Jezerní město, připomíná záběr na letícího draka (2:30:35–2:30:39) záběr útočícího Drogona ve *Hře o trůny* (5. epizoda 8. série, 45:34–45:38). Na začátku filmu *Hobit: Bitva pěti armád* je z žabí perspektivy možné sledovat tělo Šmaka snášející se nad městem (02:46–02:47). Z téže perspektivy je ve *Hře o trůny* možné vidět tělo Drogona, který letí nízko nad ulicemi Králova přístaviště (5. epizoda 8. série, 45:55–45:58).

Podobnost mezi oběma filmy se projevuje i ve scénách, kdy oba Šmak chrlí oheň (*Hobit: Bitva pěti armád*, 03:00–03:05), který rozráží budovy a pohlcuje ulice podobně jako v Králově přístavišti, zatímco na pozadí je slyšet odbíjení zvonů (5. epizoda 8. série, 46:04–46:11). Během útoku Šmaka na Jezerní město rovněž odbíjí zvony, zatímco drak neustává ve vypalování města (*Hobit: Bitva pěti armád*, 04:42).

Scény ve *Hře o trůny* jsou mnohem naturalističtější, se záběry na krvavá a spálená těla obyvatel Králova přístaviště (5. epizoda 8. série, 1:04:20–1:04:24). I v *Hobitovi* jsou vidět plameny, které dopadají přímo na obyvatele, na rozdíl od scén ve *Hře o trůny* jsou však méně drastické (*Hobit: Bitva pěti armád*, 03:05–03:09). I když se objevují záběry na hořící těla, není vidět nikoho zemřít (03:20–03:22). Drak Šmak je nakonec zabit dobře mířeným šípem do rány na krku a umírá, Jezerní město je však spálené na prach (13:19–13:30). V tuto chvíli se poprvé ukazují záběry mrtvých těl obyvatel (13:34–13:37), se zkázou vyobrazenou na záběrech vypáleného Králova přístaviště se však nedají srovnat (1:15:44–1:16:12).

5.2.5 Invaze armády mrtvých

V závěru sedmé série *Hry o trůny* se vydávají Jon Snow, Jorah Mormont, Sandor Clegane, Beric, Thoros a Gendry s několika dalšími muži za Zed', aby zde zajali jednoho z mrtvých a dokázali naléhavost této smrtící hrozby ze severu před Cersei Lannister. Zůstanou však uvězněni na ostrůvku uprostřed zamrzlého jezera obklopeni armádou mrtvých. Na poslední chvíli je zachrání Daenerys se svými draky. Jeden z nich, Viserion, je však zasažen oštěpem Nočního krále a padá mrtvý do jezera. Noční král, který má schopnost přivést mrtvé zpátky a ovládat je, probudí mrtvého draka k životu a ten se stává jedním z jeho služebníků (6. epizoda 7. série).

S pomocí Viseriona chrlícího modrý ledový oheň se Nočnímu králi podaří prolomit Zed', která po tisíciletí chránila Sedm království před nestvůrami ze severu. Společně zaútočí na část Zdi u Východní hlídky a vytvoří trhlinu. Ihned poté se obrovská armáda mrtvých dává do pohybu a Noční král zahajuje invazi do Sedmi království (7. epizoda 7. série).

Tato pasáž seriálu svým zpracováním připomíná počítačovou hru *World of Warcraft* od společnost Blizzard Entertainment. V traileru *Wrath of the Lich King* z roku 2010 je zachycen Arthas Menethil, bývalý princ fikčního světa Azerothu, který se prostřednictvím prokletého meče jménem Mrazivý smutek stal Králem Lichů. Jako Král Lichů nápadně připomíná Nočního krále: má sytě modré oči (*Wrath of the Lich King Cinematic Trailer*, 0:32) a dokáže ovládat mrtvé. Král Lichů se probouzí v ledové krajině Northrendu, zamrzlého kontinentu ve fikčním světě hry *World of Warcraft*, který nápadně připomíná krajinu za Zdí v Západozemí (tamtéž, 0:40–1:00). Pomocí Mrazivého smutku přivádí Král Lichů k životu mrtvou dračici Sindragosu (tamtéž, 1:50–2:20). Stejně jako Viserion oživený Nočním králem má dračice sytě modré oči (2:30). Modrá energie, která prostupuje celým jejím tělem, znamená, že je pod kontrolou Krále Lichů, podobně jako je tomu u Viseriona ovládaného Nočním králem (2:38–2:41). Poté, co Sindragosa přeletí nad armádou mrtvých, zbarví se oči všech mrtvých modře, stejně jako oči mrtvých v armádě Nočního krále (2:40–2:53). Záběr na draka přelétajícího nad armádou mrtvých se nachází i ve *Hře o trůny* (7. epizoda 7. série, 1:19:40–1:19:59). Král Lichů s mrtvou dračicí a armádou mrtvých zahajuje invazi proti všemu živému. Trailer *Wrath of the Lich King* obsahuje také záběr z ptačí perspektivy na armádu mrtvých, která se nachází v údolí, odkud se vydává na pochod (2:54–2:56). Tutéž perspektivu při pohledu na armádu mrtvých nabízí *Hra o trůny*, kde je zachycen postup armády Nočního krále od trhliny ve Zdi směrem do údolí (7. epizoda 7. série, 1:19:25–1:19:32).

Mezitextové navazování ve *Hře o trůny* má významnou žánrovou úlohu; řadí seriál do již existující tradice fantasy literatury a kultury vůbec. V tomto typu navazování byly identifikovány intertexty spočívající ve využití narativních postupů a typologie postav (hrdinů i padouchů), které se osvědčily v *Pánu prstenů*. Analýza se zaměřila také na dva intertexty navazující na aranžmá konkrétních scén, které mají velmi podobné provedení a lze u nich rozeznat shodné rysy na úrovni detailů. Kromě filmových zpracování literárních předloh *Pán prstenů* a *Hobit* analýza zahrnuje také návaznost na počítačovou hru *World of Warcraft* a její konkrétní manifestaci v traileru *Wrath of the Lich King*. Projevy mezitextového navazování na *Hru o trůny* analyzované v traileru navazují rovněž na narativ celé hry *World of Warcraft*. Mezitextové navazování představuje v teoretickém pojetí intertextuality její nejobvyklejší podobu. V seriálu identifikace tohoto navazování nemá vliv na porozumění narativu a není po divácích vyžadována. Mnohem důležitější je pro *Hru o trůny* vnitřnětextové navazování, které se podílí na výstavbě seriálového narativu.

5.3 Vnitřnětextové navazování: mytologie seriálu

Analýza vnitřní intertextuality se zabývá vybranými návaznostmi na jiné prvky uvnitř seriálu. Toto vnitřnětextové navazování probíhá napříč jednotlivými epizodami i sériemi a odehrává se pouze v rovině seriálu. Na rozdíl od prvních dvou typů je odhalení tohoto typu intertextuality podmínkou pro porozumění narativu. Vnitřnětextové navazování *Hry o trůny* testuje pozornost diváků a vybízí k opětovnému sledování některých scén. V této části analýzy budou pojednány vybrané intertexty propojující narativ napříč sériemi. Jedná se o opakující se citáty, které aktivizují paměť diváků a nesou důležitou narativní informaci. Pro zachování autenticity a významové přesnosti tato část analýzy pracuje s citáty v originálním anglickém znění. V této části budou pojednány také dvě časové smyčky, které porušují pravidla časoprostoru seriálu a otevírají dodatečné otázky pro pozorné diváky. Analýza se zakládá na divácké reflexi opakovaného sledování seriálu a v případě citátu „*What do we say to the God of Death?*“ se opírá také o fanouškovské video *Arya Stark || Not Today* dostupné na *Youtube.com*.

5.3.1 Things we do for love

Na konci první epizody první série dochází k šokující události, která má v následujících sériích dopad na budoucnost celého Západozemí. Král Robert Baratheon s královnou Cersei navštěvují na několik dní Zimohrad. Během jejich návštěvy se desetiletý Brandon Stark, nejmladší potomek Eddarda Starka, vyšplhá na starou věž a skrz výklenek uvnitř spatří královnu Cersei, jak podvádí krále se svým bratrem Jamiem. Jamie chlapce chytí a ptá se ho, kolik mu je let. Když mu Bran odpoví, Jamie si povzdychne a se slovy „*Things I do for love*“ chlapce shodí z věže (1. epizoda 1. série, 1:00:10–1:00:27). Jamie vysloví tuto větu znovu v šesté sérii, kdy mluví se svým zajatcem Edmurem Tullym, bratrem Catelyn Stark. Edmur se Jamieho ptá, jak sám se sebou může žít, s vědomím toho, čeho všeho se dopustil (8. epizoda 6. série, 32:15–32:45). Na to mu Jamie odpoví, že Catelyn Stark milovala své děti natolik, že by pro ně udělala cokoli. Propustila svého největšího nepřítele, Jamieho, jen proto, aby je ochránila (33:49–34:10) a s povzdychem „*The things we do for love*“ ho ujišťuje, že i on se dopustí čehokoliv, jen aby mohl být zase se Cersei.

Brandon pád z věže sice přežije, ale do konce života zůstává chromý na obě nohy. V následujících sériích se vydává na sever, kde se stává Tříokou vránou, což znamená, že v sobě nese paměť celého lidstva, vidí všechno, co se už stalo, co se právě děje i vše, co se teprve stane. S Jamiem Lannisterem se Brandon setkává opět v závěru první epizody poslední série. Tehdy se Jamie vydává na Zimohrad, aby se přidal k armádě Daenerys Targaryen a Jona Snowa v boji proti armádě mrtvých. Bran ví, že se chystá přijít, a očekává ho. Samwell Tarly vidí Brana v noci čekat venku na nádvoří a zeptá se ho, co venku dělá. Bran odpoví, že čeká na starého přítele (1. epizoda 8. série, 44:00–44:07). Za úsvitu Jamie vchází branou do Zimohradu, rozhlíží se po nádvoří a spatří ochrnutého Brana na kolečkovém křesle. Dlouze se na něj zadívá a jeho výraz se najednou proměňuje, když rozpoznává chlapce, kterého před mnoha lety shodil z věže (tamtéž, 53:11–53:26). Tento okamžik není doprovázen žádným flashbackem, pouze tichou hudbou v pozadí. Diváci se musí na událost, kterou viděli před celými sedmi sériemi, rozpomenout pouze na základě indicií – toho, že Bran očekává starého přítele, a toho, jakým způsobem si oba muži vyměňují pohledy. Zatímco hudba graduje, kamera se přibližuje nejprve na tvář nevěřičně vypadajícího Jamieho (53:21–53:26). Epizoda končí detailním záběrem na tvář naprosto klidného Brandona, který se na Jamieho upřeně dívá (53:27–53:36).

V následující epizodě předstupuje Jamie Lannister před Daenerys Targaryen, Jona Snowa a Sansu Stark, kteří se rozhodují o tom, zda mu mohou věřit, když je jeho sestra Cersei zradila.

Ve chvíli, kdy mu Sansa vyčítá, že napadl jejího otce v Králově přístavišti, se Jamie hájí, že neudělal nic, zač by se měl omlouvat; jejich rody byly ve válce a vše, co učinil, udělal proto, aby ochránil svůj rod a svou rodinu, a udělal by to znovu (2. epizoda 8. série, 04:18–04:27). V tomto okamžiku se k Jamiemu obrací Brandon Stark se slovy: „*The things we do for love*“ (tamtéž, 04:28–04:35), která lze interpretovat jako připomenutí, že mezi všechny věci, kterých se dopustil proti rodu Starků pro ochranu své rodiny, patří i čin, jímž Brandona doživotně zmrzačil. Když se pak Jamie setkává s Branem o samotě v božím háji, omlouvá se mu a ptá se, proč jeho čin před ostatními neprozradil. Bran odpovídá, že pokud by ho Jamie neshodil z věže, nikdy by se nestal Tříokou vránou (tamtéž, 11:15–11:44).

Tyrion Lannister, bratr Jamieho, věnuje Branovi po jeho ochrnutí ve čtvrté epizodě první série dar – návod pro výrobu speciálního sedla, aby mohl jezdit na koni i chromý (4. epizoda 1. série, 4:27–4:45). Když se jej Robb Stark ptá, proč to dělá, odpovídá Tyrion, že má slabost pro křípily, bastardy a zlomené věci (4:52–4:55). V poslední epizodě seriálu je to právě Tyrion Lannister, který navrhuje zvolit Brandona králem Západozemí. Podle Tyriona má Brandon neuvěřitelně silný příběh: spadl z vysoké věže a přežil. Protože věděl, že už nikdy nebude chodit, naučil se létat; jako chromý chlapec překročil Zeď, stal se zde Tříokou vránou a paměť všeho lidstva. Proto je podle Tyriona tím nejpovolanějším, kdo by měl vést Sedm království do budoucnosti (6. epizoda 8. série, 50:37–51:20). Když Sansa namítá, že Brandon nemůže mít děti, Tyrion zároveň navrhuje, aby od této chvíle byli králové voleni ze strany šlechty a neměli na trůn dědičný nárok. Bran je po Tyrionově úvodní řeči všemi urozenými pány Západozemí zvolen králem a jako Brandon Zlomený nadále vládne šesti královstvím Západozemí, jelikož Sever se na přání Sansy Stark stává samostatným královstvím. Úraz, který Branovi způsobil Jamie Lannister v první epizodě první série, měl tak osudový význam nejen pro další život Brandona Starka, ale také pro narativ celého díla; otázka, kdo ovládne Železný trůn, byla totiž od počátku až do konce hlavní zápletkou seriálu. Citát „*The things we do for love*“, který charakterizuje událost ze závěru první série *Hry o trůny*, vytváří významové propojení s poslední sérií a má vliv na závěrečné vyvrcholení celého narativu.

5.3.2 You know nothing, Jon Snow

Dalším narativně významným intertextem, který se opakovaně vyskytuje v průběhu celého seriálu, je citát „*You know nothing, Jon Snow*“. Vždy se jedná o frázi adresovanou domnělému bastardovi Eddarda Starka, kterou k němu pronášejí v různých situacích různé postavy. Zpočátku se zdá, že tato věta naráží na Jonovu naivitu a to, že o opravdovém světě zdaleka neví

tolik, kolik si myslí. Ukazuje se však, že tento citát nese navýsost důležitou informaci pro celý narativ.

Poprvé se citát objevuje v sedmé epizodě druhé série, když se Jon Snow za Zdí setkává s Ygritte, dívkou z kmene Divokých (7. epizoda 2. série, 18:10–18:30). Poté, co se Jon Snow přidá k Divokým, aby zjistil více o jejich plánech na invazi a mohl varovat Noční hlídku, se do Ygritte zamiluje. Ve chvílích, kdy mezi nimi dochází k výměně názorů, Ygritte Jona neustále konfrontuje s tím, že věci nejsou takové, za jaké je považuje. Jon vyrůstal na Zimohradě a myslí si, že sever zná dobře. Ygritte ho upozorňuje, že o skutečném severu nemá ani ponětí. Když Jon vypráví Ygritte o zvycích, které panují na jih od Zdi, nenachází u ní pochopení; nechápe například, proč muži, kteří v Sedmi královstvích při postupu vojska bubnují na bubny a nesou praporce, raději nebojují. Upozorňuje Jona, že jakmile Divocí získají signál od Mance Nájezdníka, že mají zaútočit na Zed', nebudou o sobě dávat vědět bubnováním. Když Jon Snow odporuje, že o sobě dají vědět zapálením obrovského ohně, odvěti mu Ygritte: „*You know nothing, Jon Snow*“ (7. epizoda 3. série, 3:00–3:21).

Poté, co vychází najevo, že Jon obelstil Divoké a zůstal loajální Noční hlídce, zabíjí jednoho z Divokých a utíká. Ygritte ho najde a míří na něj šípem. Zatímco se před ní Jon Snow hájí, vyjádří důvěru, že mu Ygritte neublíží. Ta po pronesení věty „*You know nothing, Jon Snow*“ vystřelí po Jonovi několik šípů a těžce ho zraní. Zraněný Jon prchá na koni do Černého hradu (10. epizoda 3. série, 41:42–42:40). Při útoku Divokých na Černý hrad se Jon s Ygritte setkává naposledy. Protože Ygritte na Jona opět míří šípem, chlapec Oli ji zastřelí. Jon se k Ygritte vrhá a utěšuje ji, ta mu se slovy „*You know nothing, Jon Snow*“ umírá v náručí (9. epizoda 4. série, 42:00–43:10).

Jona Snowa zavraždí jeho vlastní muži, protože mu zazlívají, že zradil Noční hlídku kvůli Divokým. Kněžka Melisandra, která na Černý hrad dorazila spolu se Stannisem Baratheonem, ho však dokáže přivést zpátky k životu. Rudá kněžka v něm vidí sílu a snaží se ho svést. Když ji Jon Snow odmítá, protože stále miluje Ygritte, odpovídá mu Melisandra, že mrtví už lásku nepotřebují. Jon odpovídá, že Ygritte přesto stále miluje. Melisandra od Jona odchází, ve dveřích se však otáčí a se slovy: „*You know nothing, Jon Snow*“ nechává zaskočeného Jona samotného (4. epizoda 5. série, 21:00–21:52). Není přitom jasné, zda Rudá kněžka Jona schválně provokuje frází, kterou mu často opakovala Ygritte, nebo zda má její sdělení hlubší význam týkající se něčeho důležitého.

Podezření, že jde o něco víc než o vyprázdněnou frázi, se divákům potvrdí poté, co se Brandon Stark stává Tříokou vránou. V rámci svých cest do minulosti se Bran vrací do chvíle, kdy se jeho otec Eddard Stark setkává ve Věži radosti v Dornu se svou sestrou Lyannou.

Ta po porodu krvácí a zapřísáhne Eddarda, aby se postaral o jejího syna a ochránil ho před Robertem Baratheonem, který se o něm nesmí dozvědět. Šeptá mu do ucha něco, čemu Bran nerozumí (10. epizoda 6. série, 56:18–56:44). Scéna končí záběrem na oči novorozence, který se prolne se záběrem na oči dospělého Jona Snowa předtím, než ho severští lordi na Zimohradu prohlásí Králem severu (tamtéž, 57:07–57:30).

To, že Jon Snow je synem Lyanny Stark a synovcem Eddarda Starka, je divákům dostatečně naznačeno: vystává však otázka, kdo je vlastně Jonův otec. Jistotu získávají diváci až o sérii později, v okamžiku, kdy Brandon sděluje Samwellovi Tarlymu, kdo Jon Snow ve skutečnosti je – syn Lyanny Stark a Rhaegara Targaryena, který se narodil ve Věži radosti v Dornu. Bran se domnívá, že jeho příjmení není Snow, ale Sand, protože tak se říká nemanželským dětem narozeným na jihu Západozemí. Samwell Tarly, který se připravoval mezi mistry v Citadele, však při pročitání deníku Nejvyššího septona zjistil, že septon anuloval sňatek Lyanny Stark s Robertem Baratheonem a při tajném obřadu oddal Lyannu s Rhaegarem Targaryenem. Brandon se na základě této informace vrací do okamžiku jejich svatby v minulosti a jeho očima mohou diváci vidět manželský slib Lyanny a Rhaegara (7. epizoda 7. série, 1:09:48–1:10:05).

Vychází tak najevo, že rebelie Roberta Baratheona proti Targaryenům byla vystavěná na lži – Lyanna Stark nebyla Rhaegarem Targaryenem unesena a znásilněna, jak se dosud všichni domnívali, ale opětovala jeho city. Prostřednictvím Brandona se diváci znovu vrací do okamžiku setkání Eddarda Starka s Lyannou před její smrtí. To, co šeptá Lyanna svému bratrovi do ucha, je nyní zřetelně slyšet. Umírá se slovy, že jméno jejího syna je Aegon Targaryen (tamtéž, 1:11:09–1:11:20). V tento okamžik diváci zjišťují, že Jon Snow, který o ničem z toho nemá tušení, je právoplatným dědicem Železného trůnu a jeho dědičný nárok je silnější než nárok Daenerys, které je Jon loajální.

Otázka původu Jona Snowa, která zazní už v první sérii, kdy se Jon loučí s Eddardem Starkem a ptá se ho na svou matku, se tak stává s blížícím se vyvrcholením seriálu mnohem důležitější, než se zpočátku může zdát – nejen pro něj, ale pro řadu dalších postav: Tyriona, který slouží jako pobočník královny Daenerys a snaží se mírnit její krutost, ale i Sansu a Aryu, které Daenerys nevěří a raději by na Železném trůnu viděly Jona. Jakmile se o jeho nároku na trůn dozví lord Varys, snaží se tuto zprávu rozšířit, protože věří, že by byl lepším vládcem než Daenerys. Za to, že Varys podporuje Jonův nárok na trůn, ho nechá Daenerys upálit zaživa (5. epizoda 8. série).

Tajemství Jonova skutečného původu se tak stává záležitostí veřejného významu, která má vliv na osudy všech obyvatel Západozemí. Je to právě Jon Snow, mileneček a zároveň synoveček Daenerys, který ji v poslední epizodě seriálu zabíjí poté, co ztratila zdravý rozum a rozhodla se

podmanit si násilím celý svět. Přestože Jon nakonec neusedá na Železný trůn a je za svůj čin vykázán k službě v Noční hlídce, má jeho čin pro budoucnost Západozemí obrovský význam: zachraňuje před Daenerys životy nevinných lidí, o něž se právem bojí poté, co byl svědkem masakru Králova přístaviště, včetně životů Sansy a Aryi, které Daenerys neměla v oblibě. Je paradoxní, že krátce poté, co se dozvídá o své pravé identitě, o ni Jon Snow opět přichází – jako člen Noční hlídky totiž musí odložit veškeré tituly a statky a odevzdat se životu ve službě. Jak je však zřejmé z posledních záběrů osmé série, nemá Jon v úmyslu nadále komukoliv sloužit a společně s Divokými odchází na sever za Zed' (6. epizoda 8. série, 1:15:57–1:18:00).

5.3.3 Chaos is a ladder

Z vedlejších postav seriálu vyniká svým příběhem a vlivem na osudy dalších postav Petyr Baeliš, přezdívaný pro svůj nízký vzrůst Malíček. V prvních sériích zastává funkci správce královské pokladny. Vlastní v Králově přístaviště síť nevěstinců, které využívá ke sběru informací o svých nepřátelích. Malíček je velmi ambiciózní člověk a zkušený manipulátor, který se neštítí ničeho, aby dosáhl svého. O jeho skrytém vlivu se mohou diváci dozvědět z jeho rozhovorů s lordem Varysem, Mistrem našeptávačů, jehož úlohou je za pomoci sítě vyzvědačů získávat důležité informace a napovídat králi při rozhodnutích. Petyr Baeliš se s Varysem opakovaně setkává v trůnním sále. Z jejich hovorů vychází najevo, že oba muži se navzájem sledují pomocí svých špehů a oba spřádají své vlastní plány. Během rozhovorů obou mužů zaznívají také skryté výhrůžky (5. epizoda 1. série, 24:02–25:50).

Po smrti Roberta Baratheona se Malíček smluví s Eddardem Starkem na svržení Joffreyho; Petyr Baeliš slíbí Eddardovi svou plnou podporu a podporu velitele Městské stráže. V klíčový moment však Eddarda zrazuje, se slovy „*I did warn you not to trust me,*“ mu dává nůž na krk (7. epizoda 1. série, 56:10–56:40) a podílí se tak na jeho uvěznění a nepřímo také na jeho popravě za zradu krále Joffreyho. Ve druhé sérii ve službách královny Cersei domlouvá Malíček klíčové spojenectví s rodem Tyrellů, díky němuž Lannisteři ubrání Královo přístaviště před Baratheony. Ve třetí sérii se o Malíčkově zmiňuje lord Varys ve svém rozhovoru s Olennou Tyrell. Varuje ji, že Petyr Baeliš je jedním z nejnebezpečnějších mužů v Západozemí, který pro získání moci udělá cokoli (4. epizoda 3. série, 30:59–31:42). V následujícím rozhovoru mezi Petyrem Baelišem a lordem Varysem vyjádří Malíček uspokojení, že se mu podařilo zhatit Varysův plán provdat Sansu Stark za Lorase Tyrella a prozrazuje mu, jak naložil s prostitutkou Ros, která Varysovi donášela informace (6. epizoda 3. série, 46:53–48:00). Varys se hájí, že vše, co udělal, udělal pro dobro říše, načež Baeliš namítá, že říše je pouze vyprázdněný

pojem. S tím se Varys odmítá smířit, protože jinak podle něj zůstane pouze chaos, který je všechny pohltí. V tu chvíli Malíček odpovídá: „*Chaos is a ladder*“ (tamtéž, 48:34–49:22) a promluví o své schopnosti využít situace a vytěžit z ní maximum pro vlastní dobro.

Ve čtvrté sérii Malíček unáší Sansu z Králova přístaviště a odjíždí s ní do Orliho hnízda, kterému vládne Lysa Tully. Cestou prozrazuje Sansu, že stál za otrávením Joffreyho. Ta je zmatená, protože nechápe, proč by Malíček něco takového dělal. Petyr Baeliš jí odpovídá, že člověk bez motivu je člověk, kterého nikdo nepodezírá; když ostatní neví, co tento člověk chce, nikdo nedokáže odhalit jeho další kroky. Když se ho Sansa ptá, co tedy vlastně chce, odpovídá: „*Everything*.“ (4. epizoda 4. série, 17:07–17:33).

Lysa Tully, sestra Catelyn Stark a teta Sansy, je do Petyra beznadějně zamilovaná – vychází najevo, že kvůli lásce k němu na jeho žádost otrávila svého muže Jona Arryna, své sestře Catelyn však poslala zprávu, že Jona Arryna zabili Lannisteri. Manipulována Petyrem Baelišem tak Lysa pomohla rozpoutat válku mezi Starky a Lannistery (5. epizoda 4. série, 15:44–16:03). Když začne Lysa ze žárlivosti ohrožovat Sansu na životě, Petyr ji zabíjí a stává se pánem Údolí. Sansu pak odváží na Zimohrad, kde se má provdat za Ramsyho Boltona, syna Roose Boltona, který zradil její rodinu. Když Sansa protestuje, Malíček ji nabádá, aby konečně přestala utíkat a začala se mstít za svou rodinu: „*There is no justice in the world unless we make it*“ (3. epizoda 5. série, 16:55–17:38). V páté sérii také dochází k rozhovoru Malíčka s Olenou, díky němuž diváci zjistí, že tyto dvě postavy stojí za otrávením Joffreyho Baratheona (7. epizoda 5. série, 43:12–43:26).

Během bitvy bastardů v šesté sérii přijíždí Petyr Baeliš s vojskem rytířů z Údolí a pomáhá Jonovi a Sansu dobýt Zimohrad. V božím háji na Zimohradě pak Sansu vyznává lásku a sdílí s ní svůj plán ovládnout Železný trůn po jejím boku (10. epizoda 6. série, 50:33–51:22).

Poté, co se Jon Snow vydá na jih, přebírá Sansa vládu na Zimohradě. Malíček, který zůstává na Zimohradě jako host, ji poštvává proti Jonovi a radí jí, aby nikomu nevěřila, ve všech viděla potenciální nepřátele a ve své hlavě si současně přehrávala všechny možné scénáře budoucího vývoje, protože pak už ji nic nepřekvapí (3. epizoda 7. série, 43:37–44:06). Když na Zimohrad dorazí Brandon Stark, hovoří s ním Petyr Baeliš o samotě. Předává mu dýku, kterou ho měl v první sérii zabít nájemný vrah a o níž Malíček řekl Catelyn, že patřila Tyrionu Lannisterovi. Když Malíček zmíní, že po návratu na Zimohrad našel Brandon jen chaos, zadívá se mu Brandon do očí se slovy „*Chaos is a ladder*“ (4. epizoda 7. série, 09:00–09:24).

Protože na Zimohradě Malíček ztrácí kontrolu nad Sansou, snaží se vyvolat konflikt mezi ní a její sestrou Aryou. Sansa povolává Aryu před soud, během nějž se ukáže, že obě sestry prohlédly Baelišovy intriky a ve skutečnosti se jedná o jeho soud. Sansa ho obviní z vraždy své

tety, z vražedného spiknutí proti Jonu Arrynovi, z vyvolání konfliktu mezi Starky a Lannistery, ze spiknutí s Cersei a Joffreyem proti Eddardu Starkovi a z jeho zrady. Když Petyr Baeliš odmítá poslední obvinění s tím, že nikdo z přítomných u toho nebyl a nemůže znát pravdu, usvědčí ho Brandon. Zopakuje mu slova, která Malíček řekl Eddardu Starkovi, když ho zradil. Sansa dává Arye rozkaz k popravě a ta podřízne Malíčkovu hrdlo toutéž dýkou, kterou Baeliš použil pro vyvolání sporu mezi Starky a Lannistery (7. epizoda 7. série, 56:07–1:00:37). „*Chaos is a ladder*“ je citát vystihující Malíčkův životní příběh a jeho způsob ovlivňování mocenských vah – z pozadí tahal za nitky, spřádal intriky a dopustil se mnohých zrad, jen aby se nakonec dostal k moci.

5.3.4 What do we say to the God of Death?

Poslední analyzovaný citát, který propojuje řadu sérií a hraje v narativu zásadní roli, se pojí s postavou Aryí Stark. Ta přichází v první sérii spolu se svým otcem a sestrou Sansou do Králova přístaviště. Protože odmalička inklinuje spíše k chlapeckým aktivitám a ráda by se naučila bojovat, najme její otec v Králově přístavišti jako učitele šermu Syria Forela, mistra šermíře z města Braavos. Ten Aryu učí, jak zacházet s mečem, jak se tiše pohybovat a jak předvídat kroky svého protivníka. Když začne mít její otec v Králově přístavišti problémy, Arya na lekci odmítá bojovat. Syrio jí vysvětluje, že na starosti musí během boje zapomenout. Ptá se jí, zda se modlí k bohům a Arya když řekne, že ano, odpovídá jí, že existuje pouze jeden bůh, jehož jméno je Smrt. A pro smrt máme podle Syria jen jednu odpověď: „*Not today*.“ (6. epizoda 1. série, 15:43–16:00).

Když je Aryin otec zatčen, přijdou si pro ni na trénink šermu strážce Lannisterů. Syrio nařídí Arye, aby utekla, a s dřevěným mečem se sám postaví všem ozbrojeným strážím. Když dívka odmítá, zeptá se jí její učitel šermu: „*What do we say to the God of Death?*“ Na to Arya odpovídá „*Not today*,“ a utíká nejdřív za otcem a poté z Králova přístaviště (8. epizoda 1. série, 5:38–5:49).

Ve druhé sérii se Arya ukrývá před královnou Cersei mezi rekruty, které vede do Černého hradu bratr Noční hlídky Yoren. Cestou se Arya setkává s mužem jménem Jaqen H'ghar, kterému zachraňuje život a který jí pak spolu s jejími dvěma společníky pomůže utéct z Harrenova. Jaqen H'ghar má obdivuhodné bojové schopnosti a dokáže měnit tvář. Když se jejich cesty rozcházejí, Jaqen nabízí Arye výcvik v Braavosu, kde by se mohla stát členkou řádu Mužů bez tváře a pomstít se všem, které chce zabít. Arya odmítá, protože chce nejdříve

najít svou rodinu. Jaqen ji proto dává pokyny, kde ho najde, pokud změní názor (10. epizoda 2. série, 37:50–38:55).

Spolu s Gendrym a Horkým koláčem Arya pokračuje na sever, cestou však potkává Bratrstvo bez praporců, které ji zajme. Objevuje se kněžka Melisandra, která vyznává víru Pána světla stejně jako Bratrstvo, a vyžádá si Gendryho, bastarda Roberta Baratheona, jehož krev potřebuje pro obětní rituál. Bratrstvo jí Gendryho prodá a rozzuřená Arya se na Melisandru osopí. Kněžka se na Aryu zblízka zadívá s tím, že v ní vidí temnotu, z níž na ní hledí hnědé, modré a zelené oči – oči, které Arya navždy zavře. Melisandra zároveň předpovídá, že se s Aryou ještě setkají (6. epizoda 3. série, 20:00–20:27).

Když je zbytek její rodiny vyvražděn na Rudé svatbě ještě předtím, než se s nimi stihne shledat, vydává se Arya do Braavosu a v Domě černé a bílé znovu potkává Jaqena H'ghara (2. epizoda 5. série). Zde podstoupí velmi tvrdý výcvik, aby se stala členkou řádu Mužů bez tváře a zapomněla na to, kým byla. Řád Mužů bez tváře jsou nájemní vrazi, kteří slouží Mnohotvárnému bohu. Při příchodu do Domu černé a bílé se Arya ptá, kdo je onen Mnohotvárný bůh. Jaqen jí odpovídá: „*There is only one God. A girl knows his name. And all men know his gift.*“ (3. epizoda 5. série, 4:14–4:35).

Během výcviku dostává Arya za úkol zabít jednoho muže. Místo toho však zabíjí Meryna Tranta, vraha jejího učitele šermu, kterého náhodou potká v Braavosu. Protože neuposlechla rozkazu, přichází Arya za trest o zrak a stává se z ní slepá žebračka. Po nějaké době ji Jaqen vrací zrak a dovoluje jí pokračovat ve výcviku. Když podruhé neuposlechne a odmítne zabít herečku lady Crane, dovolí Jaqen jedné ze svých sloužících, aby Aryu zabila. Zraněná Arya však dokáže uplatnit v boji výhodu, kterou ji naučila její slepota, po tmě svou protivnici porazí a její tvář přidá do Síně tváří v Domě černé a bílé. Když ji zde nachází Jaqen, pochválí Aryu, že se konečně stala nikým. Ta však odporuje, že její jméno je Arya Stark a že se vrací domů (8. epizoda 6. série, 56:22–56:58). Následně odplouvá do Západozemí, aby pomstila svou rodinu. Díky schopnostem, které se naučila v Braavosu, vyvraždí rod Freyů a vydává se na Zimohrad.

Během bitvy o Zimohrad, ve které čelí společné vojsko Daenerys a Jona Snowa armádě mrtvých, Aryu před smrtí zachraňuje člen Bratrstva bez praporců Berik Dondarrion, kterého Pán světla už šestkrát přivedl po smrti zpátky k životu. Arya se ve vypjaté chvíli setkává s kněžkou Melisandrou, která se v bitvě o Zimohrad přidala na stranu živých. Když uvidí, jak Berik při záchraně Aryi umírá, prozrazuje jí Melisandra, že to byl smysl jeho života, kvůli němuž ho Pán světla opakovaně přiváděl k životu. Připomíná také, co jí řekla při jejich prvním setkání – že zavře mnoho očí, hnědých, zelených a také modrých (3. epizoda 8. série, 52:40–

53:35). Po otázce „*What do we say to the God of Death?*“ Arya pochopí, že po ní Melisandra chce, aby se pokusila zabít Nočního krále, a spěchá do božího háje, kam si Noční král jde pro Brandona (tamtéž, 53:52–54:13). Díky schopnostem, které získala během svého výcviku, se jí podaří dostat až k Nočnímu králi, do nějž vráží dýku z valyrijské oceli a zabíjí ho (tamtéž, 1:15:30–1:16:00).

Citát „*What do we say to the God of Death?*“ je tak propojen s celým příběhem Aryi Stark, od doby jejího dětství se Syriem Forelem v Králově přístavišti, přes její tvrdý výcvik služebnice Mnohotvárného boha v Braavosu, až po její klíčovou roli v bitvě o Zimohrad. Mezi Muži bez tváře Arya poznala smrt skutečně zblízka a stala se profesionální vražedkyní. Proroctví Melisandry, že Arya navždy zavře mnoho očí, se během doby mezi jejich znovushledáním skutečně vyplnilo a nyní získalo nový význam: právě Arya je totiž podle Melisandry vyvolená k tomu, aby zabila Nočního krále. Ta díky svým mimořádným schopnostem uspěje a rozhodne tak nejen o výsledku bitvy mezi mrtvými a živými, ale o osudu celého světa, který tak zachrání před zkázou.

5.3.5 Časová smyčka: Hold the door

Vedlejší postava seriálu, která přes své nenápadné vzezření prožije strhující životní příběh, je mentálně postižený služebník rodu Starků odpovídající na všechno slovem „Hodor“, které se zároveň stalo jeho jménem. Hodor je velký silný muž, který chápe všechny rozkazy a je velmi poslušný. Od počátku se vyskytuje zejména v přítomnosti malého Brana Starka, kterého po jeho ochrnutí všude nosí a pomáhá mu. O jeho původu ani o příčině jeho postižení diváci až do šesté série nic netuší.

Jako osobní služebník Brandona Starka zůstává Hodor na Zimohradě i poté, co odchází Catelyn a Robb Stark. Když ve druhé sérii dobývá hrad Theon Greyjoy, prchá Hodor spolu s Brandonem, jeho bratrem Rickonem a Ošou ze Zimohradu a míří za Jonem na Černý hrad. K jejich společnosti se posléze přidávají sourozenci Meera a Jojen. Ti pochází z rodu Reedů, který patří mezi vazaly Starků. Ve třetí sérii se všichni ukrývají před bouří ve větrném mlýně. Během bouře se Hodor bojí, začne panikařit a dělat rámus. Protože venku před mlýnem jsou zrovna Divocí a Hodora se nedaří utišit, opustí rozčilený Brandon svou mysl a ovládne Hodora, aby ho uklidnil. Je to poprvé, co něco takového zkouší, a přesvědčuje se tak o svých silících nadpřirozených schopnostech. Poté se skupina rozděluje; Oša zůstává s Rickonem a Brandon spolu s Hodorem, Meerou a Jojenem putují za Zed', aby se setkali s Tříokou vránou, která k sobě Brandona ve snech volá.

Cestou za Zed' Hodor nese Brandona na zádech nebo ho veze na saních. Ve čtvrté sérii je zajmou dezertéři Noční hlídky, kteří obsadili Krasterovu pevnost. Na tu však útočí loajální bratři Noční hlídky v čele s Jonem Snowem. Rozpoutá se bitva, při níž zoufalý Brandon ovládne Hodora podruhé, aby se zachránil před Lockem – mužem, který ho chce unést. Hodor ovládaný Brandonem zabíjí Locka a společně všichni prchají z Krasterovy pevnosti dál na sever. Konečně nachází strom, v jehož kořenech na ně čeká Tříoká vrána, jsou však přepadeni mrtvými. Brandon proto ovládá Hodora potřetí a zabíjí některé z mrtvých, při jejich útoku však umírá Jojen. Brandona, Meeru a Hodora zachraňují Děti lesa, prastaré mytické bytosti, které vzhledem připomínají děti. Ty je zavedou do jeskyně pod stromem, kde se setkávají se starcem – Tříokou vránou, která je pamětí všeho lidstva. Tříoká vrána Brandona učí, jak ovládat svou nadpřirozenou moc, navštěvuje s ním okamžiky v minulosti a připravuje ho na to, aby v budoucnu převzal její místo.

V jedné z těchto vizí se Bran vrací na Zimohrad, kde vidí svého otce Eddarda a svého strýce Benjena jako malé chlapce, jak se trénují v boji. Vidí také jejich sestru a svou tetu Lyannu jako malou dívku. Ta se ptá, s kým bude Benjen cvičit, až Eddard odjede na Orlí hnízdo, a ukazuje na opodál stojícího, velkého chlapce. Bran se na něj zadívá a poznává v něm svého služebníka Hodora, který se tehdy jmenoval Wylis a byl naprosto zdravý (2. epizoda 6. série, 3:32–4:26). Po návratu z vize Brandon oslovuje Hodora jeho pravým jménem, vypráví mu, že ho viděl jako zdravého chlapce a ptá se ho, co se stalo. Hodor mu však nedokáže odpovědět (2. epizoda 6. série, 5:11–5:28).

Jednoho dne se Brandon rozhodne vstoupit do vize bez doprovodu svého učitele. Ocitá se v ní sám daleko na severu a spatří obrovskou armádu mrtvých. Prochází mezi mrtvými, kteří nehybně stojí a přichází k Bílým chodcům a Nočního králi. Přestože se nachází ve své vizi, Noční král ho vidí a dotkne se ho. Brandon se s křikem probudí se znamením Nočního krále na předloktí. Tříoká vrána ho varuje, že Noční král teď ví, kde je, a přijde si pro něj. Je proto čas, aby se Tříokou vránou stal Brandon a co nejdříve odešel (5. epizoda 6. série, 39:08–39:58).

Než stihnou odejít, dorazí k jejich úkrytu armáda mrtvých v čele s Nočním králem (tamtéž, 46:05–46:50). Když zaútočí, nařídí děti lesa Meeře, aby vzala Brana a utekli. Zatímco Děti lesa brání vstup do jeskyně, Meera se snaží Brana probudit, ten je však v jedné ze svých vizí s Tříokou vránou. Hodor má strach a není schopen nic udělat. Meera naloží bezvědomého Brana na saně, cloumá s ním a křičí, ať se probudí, aby ovládl Hodora. Potřebují ho totiž, aby se dostali z jeskyně (tamtéž, 49:42–50:04).

Bran se ve své vizi nachází na Zimohradě a zdálky slyší Meeřin hlas i to, co mu sděluje. Tříoká vrána mu poradí, aby Meeru poslechl. Brandon proto ovládne Hodora, který

v přítomnosti vstává a začne táhnout saně pryč z jeskyně (tamtéž, 50:04–51:00). Pronásleduje je však nespočet mrtvých, kteří se rychle přibližují. Noční král mezitím přichází do jeskyně a zabíjí Tříokou vránu: stařec, který byl ve vizi s Brandonem na Zimohradě, mizí a Brandon zůstává ve své vizi sám (tamtéž, 51:41–52:03). Mezitím se v přítomnosti Meeře a Hodorovi podaří dostat s Branem k východu z jeskyně. Hodor otevírá silné dřevěné dveře a Meera táhnoucí saně s Branem utíká. Dveře se snaží prolomit stovky mrtvých, Meera proto na Hodora křičí: „Hold the door!“ a táhne saně s Branem pryč (tamtéž, 53:19–53:34).

Brandon ve své vizi z dálky tlumeně slyší Meeřin křik a otočí se na Wylise. Ten se na něj na okamžik zadívá; poté obrací oči v sloup, ztrácí vědomí a padá k zemi (tamtéž, 53:35–53:50). V přítomnosti se Hodor ovládaný Branem ze všech sil opírá do dveří, aby zastavil mrtvé. Zmatený Brandon mezitím ve své vizi pozoruje Wylise, jak na zemi začíná donekonečna křičet „Hold the door!“ (53:50–54:28). Hodora v přítomnosti mrtví přes dveře sápadají zaživa, zatímco Meera táhne pryč saně s Branem a mizí v dálce (tamtéž, 54:28–54:54). Brandon ve své vizi zatím bezmocně přihlíží tomu, jak Wylis v záchvatu postupně přichází o rozum a neustále opakuje „Hold the door“, až nakonec není schopen vyslovit nic jiného než „Hodor“ (tamtéž, 54:57–55:27).

Podobně jako při odhalení původu Jona Snowa zde končí epizoda ihned po rozuzlení zápletky. V této scéně však dochází v seriálu k něčemu bezprecedentnímu – poprvé jsou porušena pravidla časoprostoru, který se dosud odvíjel lineárně. To, co se s Hodorem odehrálo v přítomnosti při záchraně Brana a Meery před mrtvými, hluboce poznamenalo jeho samého v minulosti. Během toho, co byl Brandon ve své vizi na Zimohradě, totiž zároveň ovládal Hodora v přítomnosti, a tak ho nechtěně zasáhl v dětství. Hodor umírá při záchraně Brandonova života a divákům je přitom odhaleno tajemství jeho mentálního postižení i jeho podivného jména způsobem, který nahání husí kůži.

Tento intertext přináší do seriálu zcela nový prvek seriálové mytologie, který se vymyká dosavadnímu způsobu narativu, ohýbá čas a prostor pro své účely a obohacuje seriál o nový mytický rozměr. Brandon sice již dříve navštěvoval události v minulosti, nikdy však do žádné z nich nezasáhl a nezanechal po sobě žádné stopy. Od této chvíle si diváci nemohou být jistí, jaká další pravidla časoprostoru se v seriálu beztréstně poruší a co všechno bude možné tímto způsobem v narativu ovlivnit. Nakonec však zůstává tato působivá narativní událost ojedinelá a k podobnému časovému prolnutí do konce seriálu už nedochází, s výjimkou scény, která zachycuje Daenerys Targaryen po dobytí Králova přístaviště v trůnním sále.

5.3.6 Časová smyčka: The House of the Undying

Při svém putování pouští po kontinentě Essos nachází Daenerys se svou družinou a třemi dračími mláďaty útočiště ve městě Qarth. Tomuto městu vládne rada třinácti nevlivnějších a nejmocnějších občanů, kteří Daenerys hodlají přijmout pouze pod podmínkou, že jim ukáže své draky. Protože Daenerys odmítá, Třináct jí nechce nechat vstoupit. Když se za ni krví zaručí bohatý kupec a jeden ze členů rady Xaro Xhoan Daxos, svolí rada Třinácti, aby Daenerys pobývala v Qarthu pod jeho střechou. Daenerys tedy zůstává nějakou dobu ve městě jako host bohatého kupce. Xaro jí dává nabídku k sňatku a výměnou jí nabízí bohatství a loď potřebné pro dobytí Králova přístaviště, Daenerys však po poradě s Jorahem odmítá. Jednoho dne po návratu do domu hostitele zjišťuje, že jí někdo zcizil draky. Dostaví se proto před radu Třinácti, kde se čaroděj Pyat Pree přizná, že draky odnesl do Domu neumírajících. Zde žijí čarodějové, jejichž magie se s příchodem draků probudila a v jejich přítomnosti sílí. Prozrazuje také, že unést draky mu umožnil Xaro Xhoan Daxos výměnou za to, že mu čaroděj pomůže stát se králem Qarthu. Čaroděj následně s pomocí kouzel zabíjí všechny členy rady kromě Xara Xhoana Daxose (7. epizoda 2. série).

Jorah Mormont přesvědčuje Daenerys, aby opustila Qarth a odjela do Astaporu, ta však odmítá bez svých draků odejít a žádá ho, aby jí ukázal cestu do Domu neumírajících. Tvrdí, že draci jsou její děti a jsou to zároveň jediné děti, které kdy bude mít. Jorah ji varuje, že jakmile do domu vejde, nevrátí se zpátky. Daenerys si však důvěřuje a trvá na tom, že bez svých draků nikam neodejde (8. epizoda 2. série, 49:00–50:02).

Jorahem ji proto dovede k budově, dovnitř se však dostává pouze Daenerys (10. epizoda 2. série, 35:17–36:08) a v Domě neumírajících následně prožívá tři vize. Vydává se temnými chodbami za nářkem svých draků a dostává se do místnosti s několika dveřmi. Otevírá jednu z nich a vchází do sálu, který nápadně připomíná trůnní sál v Králově přístavišti, je však něčím zvláštní. Sál je opuštěný, polorozbořený, a přestože Královo přístaviště se nachází na jihu Západozemí, dírami ve střeše do něj hustě sněží. Atmosférou nijak nepřipomíná trůnní sál takový, jak jej diváci dosud mohli vidět. Okolo ohromných nosných sloupů nehoří ani jedna louče. O tom, že se jedná právě o trůnní sál, svědčí Železný trůn, ke kterému Daenerys pomalu přistupuje. Chce se trůnu dotknout, ale když slyší nárek svých draků, odvrací se od něj a pokračuje v cestě dál (tamtéž, 44:20–46:00). Pozoruhodný je detailní záběr na její ruku, která se pomalu přibližuje k trůnu, ale pak klesá (45:43–45:58).

Daenerys vychází z trůnního sálu branou, která vypadá jako skutečná brána vedoucí z tunelu pod Zdí na Černém hradě. V zasněžené krajině za Zdí vidí Daenerys velký kožený stan,

v jakých žijí Dothrakové. Vchází dovnitř a potkává zde svého zesnulého muže Khala Droga, který drží v ruce jejich nenarozeného chlapce. Touží s nimi zůstat, dračí nářek ji však vyburcuje k odchodu. Konečně nachází dračí mláďata a když se ji čaroděj pokusí uvěznit, přikáže svým drakům, aby na něj zaútočili. Ti poslechnou a dračí oheň čaroděje zničí (10. epizoda 2. série).

Zničený a zasněžený trůnní sál, kterým Daenerys v Domě neumírajících prochází, nápadně připomíná trůnní sál poté, co Daenerys o několik let později dobyla se svou armádou Královo přístaviště a s pomocí Drogonu spálila město a jeho obyvatele na popel. Rudá bašta, v níž se trůnní sál nachází, je po dobytí města částečně zbořená. Po vítězství v Králově přístavišti Daenerys promlouvá ke své armádě a během jejího projevu padá sníh, který se mísí s popelem spáleného města (6. epizoda 8. série, 13:51–14:30); zdá se, že příchod v seriálu často zmiňované zimy konečně nastal. Když se Jon Snow po rozhovoru s Tyrionem vydává za Daenerys, potkává Drogonu, který leží u vchodu do pevnosti a je zapadáný sněhem. Drogon Jona očichá a nechá ho vejít.

Následuje scéna s Daenerys v trůnním sále, která je velmi podobná její vizi z Domu neumírajících. Daenerys prochází polorozbořeným sálem, do nějž dírami ve střeše padá sníh. Opět pomalu přistupuje k trůnu (tamtéž, 31:35–33:04). Stejně jako ve druhé sérii se objevuje detailní záběr na její ruku, která se natahuje po Železném trůnu, ale tentokrát se jej dotkne (tamtéž, 33:05–33:30). V tu chvíli k ní přichází Jon a snaží se jí přesvědčit, aby odpustila svým nepřátelům a těm, kteří se jí odmítají podrobit. Po krátkém rozhovoru si uvědomuje, že Daenerys se už před nikým nezastaví a nemá v úmyslu projevit žádnou milost (tamtéž, 35:43–36:25). Proto jí vráží dýku do srdce a Daenerys mu v zasněženém trůnním sále umírá v náručí (36:28–38:00).

Propojení vize v Domě neumírajících se skutečností v poslední epizodě závěrečné série je čitelné jen velmi pozorným divákům, jelikož se odehrává napříč šesti sériemi seriálu. Odvysílání epizody zachycující Daenerys v trůnním sále po dobytí Králova přístaviště následovalo až sedm let po odvysílání epizody zachycující její vizi v Domě neumírajících. Scéna v Domě neumírajících je sice působivá, ale na bezprostředně následující události neměla žádný vliv; diváci proto neměli důvod ji držet v paměti, ani důvod si na ni předtím vzpomenout. Na rozdíl od všech předcházejících případů vnitřnětextového navazování není existence narativního významu tohoto intertextu divákům sdělena prostřednictvím postav (jako v případě citátů výše) nebo zachycena rychlým sledem paralelních záběrů (jako v případě první časové smyčky). Intertext prostě vzniká po zhlédnutí poslední epizody seriálu, není doprovázen žádným komentářem ani vysvětlením a záleží pouze na divákovi. Ze všech výše analyzovaných

případů vnitřnětextového navazování je tento zřejmější až při opakovaném zhlédnutí, kdy už diváci vědí, jak seriál skončil.

Dalo by se říct, že tento intertext není nutný pro porozumění seriálu; závěr osmé série je smysluplný i bez něj. Odhalení intertextu však vyvolává dodatečné otázky, které jsou tak zásadní, že mohou výklad narativu zpětně ovlivnit. Divák je postaven před možností, jak toto významové propojení interpretovat. Může se domnívat, že Daenerys v Domě neumírajících viděla svou vlastní budoucnost. Je také možné, že se jednalo o jednu z cest, kudy se může její život ubírat, a Daenerys tento osud naplnila. Z vize v Domě neumírajících je zřejmé, že Královo přístaviště bude dobyto v době, kdy dorazí zima. Daenerys se ve vizi přibližuje k trůnu, ale nedotkne se ho. Vize tak zůstává otevřená a nabízí se otázka, jak by seriál skončil, pokud by se rozhovor Daenerys s Jonem vyvíjel jinak. Diváci si mohou klást otázku, co všechno už tvůrci ve druhé sérii o závěru seriálu věděli, že ve vizi přivedli Daenerys do trůnního sálu právě za těchto okolností. Vzhledem k tomu, že po smrti Daenerys probíhají další události v Králově přístavišti za teplého počasí, nabízí se otázka, zda částičky připomínající sníh, které padaly do trůnního sálu, nebyly pouze popel ze spálených těl, které měla Daenerys na svědomí, a které se nad ní snášely už v její vizi v Domě neumírajících jako proroctví jejího šílenství po moci.

Vnitřnětextové navazování ve *Hře o trůny* má důležitou narativní funkci. Na rozdíl od předchozích dvou typů intertextuality propojuje klíčové události, a proto je jeho identifikace ze strany diváků nezbytná pro porozumění seriálu. Vnitřní intertextualita se projevuje v podobě citátů opakovaných postavami v určitých situacích. Často je zprostředkována protagonisty s nadpřirozenými schopnostmi, jako je Brandon Stark nebo kněžka Melisandra. K odhalení vnitřních intertextů nezřídka dochází až po několika sériích, seriál tak skrze vnitřnětextové navazování testuje pozornost diváků a vybízí je k opakovanému sledování. Do tohoto typu intertextuality patří také dvě časové smyčky, které se vymykají z pravidel časoprostoru *Hry o trůny* a nabourávají tak dosud silnou vnitřní soudržnost seriálu. Diváci, kteří dosud považovali časoprostor seriálu za odpovídající časoprostoru aktuálního světa (srov. Eco, 1997), jsou v 5. epizodě 6. série konfrontováni s vytvořením časového mostu mezi minulostí a přítomností, jehož prostřednictvím je jim odhalen původ a jméno mentálně zaostalého služebníka Hodora. Navzdory odvážným možnostem, které seriál tímto prvkem otevírá, se Brandon Stark do poslední epizody nedopustí podobného zásahu. Po zhlédnutí poslední epizody však mohou diváci identifikovat podobné časové prolnutí mezi 10. epizodou 2. série a 6. epizodou 8. série. V případě této časové smyčky je jedna z nejdůležitějších závěrečných scén seriálu naznačena sedm let předtím, než k ní dojde. Obě časové smyčky tak otevírají dodatečné otázky po uspořádání seriálu a jeho vnitřní mytologii.

6 VÝSLEDKY

Analýza zachytila vybrané intertexty, které byly podle své funkce v narativu a způsobu navazování klasifikovány do tří kategorií: referenční intertextualita navazující na historické dění, mezitextové navazování vznikající v rámci žánru fantasy mezi seriálem a kulturními díly a vnitřnětextové navazování mezi jednotlivými epizodami a sériemi. Analýza se zaměřila pouze na vybrané intertexty, které byly identifikovány na základě reflexe divácké zkušenosti autorky s ohledem na zachování pestrosti, různorodosti a typičnosti intertextů. Jako data pro analýzu posloužily jednotlivé epizody seriálu *Hra o trůny* (seznam všech citovaných epizod je uveden níže) a doprovodné audiovizuální materiály. V případě referenční intertextuality se jedná o bonusový dokument *Real History Behind Game of Thrones* dostupný na DVD vydání 5. série seriálu a animaci Alexe Gendlera *The wars that inspired Game of Thrones* zveřejněnou na webu *TED-Ed.com*. Při analýze mezitextového navazování se práce opírá o video *10 Times Game of Thrones Stole From Lord Of The Rings* zveřejněné na webu *ScreenRant.com*. Analýza vnitřnětextového navazování v jednom případě čerpá z fanouškovského videa *Arya Stark || Not Today* zveřejněného na webu *Youtube.com*.

6.1 Referenční intertextualita

První část analýzy se zabývala vybranými projevy referenční intertextuality v seriálu. Jednalo se o historické reference na události, osobnosti a reálie z doby středověku, zejména z oblasti Britských ostrovů, a také na reálie starověkého Říma a Egypta. Na základě reflexe divácké zkušenosti a dvou audiovizuálních zdrojů práce identifikovala v seriálu postavy a události, které se významně inspirovaly historickými osobnostmi zapojenými do Války růží a jejich počínáním v tomto konfliktu. Identifikace této reference se opírá o animaci *The wars that inspired Game of Thrones* Alexe Gendlera zveřejněnou na webu *TED-Ed.com* v roce 2015 a o bonusový dokument *Real History Behind Game of Thrones* publikovaný v roce 2016 jako součást DVD vydání 5. série *Hry o trůny*. Dokument zahrnuje rozhovory o inspiraci seriálu ve skutečných událostech s historikou Jamie Adairovou a Kellym DeVriesem, spisovatelem Danem Jonesem a autorem knižní předlohy seriálu Georgem R. R. Martinem.

Reference na Války růží se v seriálu podílí na vytvoření jedné z hlavních dějových linií, občanskou válku mezi rodem Starků a Lannisterů. Rod Starků je referencí na historický rod Yorků, zatímco rod Lannisterů je referencí na rod Lancasterů. Jednotlivé postavy těchto soupeřících rodů se inspirovaly charakterem a životem skutečných historických osobností:

král Robert Baratheon je referencí na Eduarda IV. z rodu Yorků, královna Cersei Lannister je inspirována osobností Markéty z Anjou, Eddard Stark je zčásti referencí na osobnost vévody z Yorku Richarda Plantageneta a zčásti referencí na lorda Williama Hastingsse. Joffrey Baratheon, který se stane králem po svém otci Robertovi, částečně čerpá z historické osobnosti Richarda II. a částečně z osobnosti Eduarda z Walesu. Postava Sansy Stark se inspirovuje příběhem Alžběty z Yorku, postava ambiciózního dobyvatele Tywina Lannistera se inspirovuje úspěchy Eduarda I., známého pod přізviskem „Kladivo na Skoty“. Stannis Baratheon je referencí na osobnost Richarda III., na níž však může navazovat také postava Tyriona Lannistera. Dobyvatelka Daenerys Targaryen se inspirovuje osobností Jindřicha VII., který vyrůstal v exilu ve Francii. Příběh úspěšného vojevůdce Robba Starka čerpá ze života Eduarda IV., který si sňatkem s Alžbětou z Woodvile zneprátelil hraběte z Warwicku.

Událostmi ze středověké historie Britských ostrovů se inspirovala také Rudá svatba, což je vzhledem k šokující brutalitě tohoto činu těžko uvěřitelné. V bonusovém dokumentu na DVD vydání 5. série George R. R. Martin potvrzuje, že Rudá svatba je referencí na dvě historické události, které se odehrály ve středověkém Skotsku: Černou večeří z roku 1440 a Masakr v údolí Glencoe z roku 1692.

Jako předobraz obrovské Zdi, která odděluje Sedm království od území Divokých, posloužil podle bonusového DVD dokumentu Hadriánův val. Tím vzniká také reference Divokých na Skoty, jejichž území se nacházelo právě za hranicí římské říše. Hadriánův val odděloval civilizované římské území od divočiny a chránil říši před nájezdy; tutéž funkci plní v seriálu Zeď. Noční hlídka, posádka, která tuto hranici Sedmi království chrání, je podle téhož dokumentu referencí na středověké rytířské řády, zejména Řád templářů a Řád maltézských rytířů.

Dothrakové, kočovní nájezdníci obývající obrovské území na kontinentě Essos v čele s obávaným válečníkem Khalem Drogem se inspirovují národem kočovných Hunů vedeným náčelníkem Atillou. Tuto referenci potvrzují rovněž historici a George R. R. Martin v dokumentu z roku 2016.

Ti se shodují také na tom, že samotné Západozemí, které představuje fikční svět seriálu, je obecně referencí na dobu evropského středověku; na feudální systém, dědičné právo, středověké hrady a pevnosti, rytířské turnaje, veřejné popravy či další reálie prokazatelně existující v této době. Sousední kontinent Essos, odkud přichází do Západozemí Daenerys Targaryen, se inspirovuje jinou etapou lidské historie. Krajina, otrokářský systém, gladiátorství, způsoby odívání i architektura čerpá z období starověkého Říma a Egypta.

Referenční intertextualita je ze všech tří analyzovaných typů navazování nejvíce volitelná. Znalost historických zdrojů fikčního světa *Hry o trůny* není po divácích vyžadována a není pro porozumění seriálu potřebná. Do velké míry je schopnost identifikovat tyto reference závislá na kulturní encyklopedii diváka. V závislosti na různém kulturním prostředí a individuálních charakteristikách diváka může být interpretace historických referencí různá. Identifikace historických návazností má dvojí funkci: slouží jako odměna pro pozorné diváky a zároveň jako způsob, jak si může divák rozšířit vnímání seriálu. Identifikace některých historických návazností navíc podněcuje diváka k pátrání po dalších výskytech tohoto typu. Porovnávání fiktivních událostí seriálu s historickými událostmi, z nichž narativ čerpá, umožňuje divákovi vytvářet hypotézy o možném dalším vyvíjení seriálu a případně i vyvrcholení dílčích zápletek. Identifikace referenčních intertextů také dává možnost divákovi posoudit, do jaké míry se seriál drží historických skutečností a jakým způsobem zasazuje dějinné události a osobnosti do fikčního světa seriálového narativu, případně si klást otázky, proč seriál využívá právě tyto reference.

Tento typ významového navazování většina teoretických přístupů k intertextualitě nezohledňuje. Nejblíže je mu pravděpodobně pojetí Michaila Bachtina a Julie Kristevy, kteří v rámci teorie intertextuality zdůrazňují sociální a historickou povahu významu, ta se však týká spíše vlivu společnosti na konkrétní promluvy a zpětně společenskému vlivu těchto promluv. Základním předpokladem teoretiků zabývajících se intertextualitou je existence dřívějšího textu. Intertextové navazování fikčního světa na aktuální svět se více blíží pojetí italského spisovatele a literárního teoretika Umberta Eca, podle nějž fikční světy vždy čerpají z aktuálních zákonů a podmínek skutečného světa. Při interpretaci fantasy díla tak divák vždy automaticky vychází ze znalosti aktuálního světa a vše, co není explicitně zobrazeno jako odlišné od tohoto světa, chápe jako odpovídající jeho zákonitostem. Tento interpretační postup se uplatňuje také při sledování *Hry o trůny*.

6.2 Mezitextové navazování

V rámci mezitextového navazování, které je popsáno ve druhé části analýzy, byly identifikovány návaznosti na filmová zpracování literárních děl *Hobit* a *Pán prstenů* a také na počítačovou hru *World Of Warcraft*, zejména na trailer *Wrath of the Lich King* z roku 2010. Analýza mezitextového navazování čerpá z reflexe divácké zkušenosti a v případě návaznosti na dílo *Pán prstenů* J. R. R. Tolkiena také z fanouškovského videa *10 Times Game of Thrones Stole From Lord Of The Rings* zveřejněného roku 2019 na webu *ScreenRant.com*.

Z filmového zpracování *Pána prstenů* seriál čerpá především v případě mytických bytostí, hlavních hrdinů a centrálního artefaktu. Klíčovou roli má v seriálu Železný trůn, který v mnohém navazuje na Jeden prsten – v obou případech jde o žádoucí a těžce zničitelný artefakt se silným příběhem, který zaujímá tak důležitou narativní pozici, že se objevuje i v názvu díla. Přestože se jedná o dva odlišné předměty, mají velký vliv na řadu hlavních postav a celý narativ se odvíjí kolem nich. Stejně jako Jeden prsten zaniká nakonec Železný trůn v těch samých plamenech, které jej pomohly vytvořit.

Bílí chodci, mytické bytosti ze severu Západozemí, mezitextově navazují na nazgûly, zotročené služebníky Saurona, s nimiž sdílí pověst obávaných nestvůr, nadpřirozenou sílu i příslušnost k temným silám. Noční král, který je v seriálu vůdcem Bílých chodců, se inspiruje v bytosti Pána nazgûlů, černokněžníka, kterého podle legendy nemůže zabít žádný muž: zatímco Pána nazgûlů zabíjí štítonoška Eowyn, Nočního krále zničila vycvičená vražedkyně Arya Stark.

Jon Snow a Samwell Tarly, z nichž se v seriálu stávají nejlepší přátelé, čerpají z typologie postav Froda Pytlíka a Samvěda Křepelky. Když Jon Snow zabíjí Daenerys, je poslán do vyhnanství Noční hlídky a následně odchází s Divokými na sever za Zeď. Sdílí tak osud Froda Pytlíka, který po zničení Jednoho prstenu spolu s elfy opouští Středozem. Samwell Tarly jako věrný přítel Jona Snowa se inspiruje v postavě Samvěda Křepelky, s níž sdílí bezmeznou loajalitu, mírnou povahu a smysl pro rodinu.

Vypálení Králova přístaviště, k němuž dochází v poslední sérii, čerpá inspiraci z filmů *Hobit: Šmakova dračí poušť* z roku 2013 a *Hobit: Bitva pěti armád* z roku 2014. Záběry na Drogon, který útočí na Královo přístaviště, v některých okamžicích výrazně čerpají ze záběrů draka Šmaka, který chrlí oheň na Jezerní město. Ve scénách zachycujících letícího draka se ve filmu i seriálu využívá žabí perspektiva. Scény zachycující vypálení Králova přístaviště a utrpení civilistů se inspirují některými momenty z útoku Šmaka na Jezerní město a jeho obyvatele. Nápadným společným prvkem je odbíjení zvonů, jejichž zvuk doprovází zkázu a smrt při vypalování města ve filmu i seriálu.

Invaze armády mrtvých do Sedmi království pod vedením Nočního krále na mrtvém drakovi Viserionovi čerpá z traileru a děje počítačové hry *World of Warcraft: Wrath of the Lich King*. Noční král s Viserionem se inspirují králem Lichů a dračicí Sindragosou. Armáda mrtvých, s níž Noční král překračuje Zeď, mezitextově navazuje na armádu mrtvých vedenou králem Lichů. Nápadným prvkem jsou sytě modré oči, které se v traileru objevují u Krále Lichů, dračice Sindragosy i armády mrtvých a které jsou charakteristickým znamením Nočního krále a jím ovládaného draka Viseriona i armády mrtvých. Aranžmá seriálové scény zachycující

invazi armády mrtvých do Západozemí, zatímco Noční král nad armádou přelétává s Viserionem, čerpá z počítačového zpracování postupující armády krále Lichů, nad níž přelétává dračice Sindragosa.

Mezitextové navazování plní v seriálu žánrovou úlohu a zařazuje seriál do existující tradice fantasy děl. Seriál navazuje na již prověřené narativní postupy a typologie postav. V rámci mezitextového navazování jsou identifikovány také konkrétní scény, které se v již existujících fantasy dílech inspiroují i na úrovni detailů, jako je perspektiva záběrů na dračí tělo nebo odbíjení zvonů. Identifikace těchto intertextů ze strany diváků není vyžadována a podobně jako identifikace referenční intertextuality slouží především k rozšíření vnímání diváka.

Z pohledu teorie intertextuality jsou mezitextové vztahy nejčastějším typem intertextového navazování. Praxi navazování na již existující kulturní texty identifikoval literární teoretik Michail Bachtin v 1. polovině 20. století. Jedná se stejný jev, který později vedl Harolda Blooma k formulaci jeho teorie „úzkosti z ovlivnění“, která znamená, že vědomí již existujících kulturních textů (například o daném tématu či v rámci daného žánru), nutně ovlivňuje všechny autory při tvorbě díla. Mezitextové navazování má podle Harolda Blooma vždy interpersonální povahu: nejde jen o vztahy mezi kulturními texty, ale především mezi autory. I v případě *Hry o trůny* k tomuto vymezování vůči existujícím textům dochází; George R. R. Martin vliv J. R. R. Tolkiena otevřeně přiznává (srov. Lawrence, 2018).

6.3 Vnitřnětextové navazování

Třetí část analýzy se věnovala vnitřnětextovému navazování. Seriál pracuje s řadou vnitřních intertextů, které propojují postavy a události napříč řadou sérií a jsou nezbytné pro pochopení seriálu. Práce analyzovala čtyři citáty, které se v seriálu vyskytují opakovaně a jejichž cílem je aktivizovat paměť diváků a zprostředkovat narativně významnou informaci. Kromě těchto citátů se analýza zaměřila také na dvě časové smyčky porušující pravidla časoprostoru seriálu a otevírající dodatečné otázky po smyslu seriálu.

Mezi vnitřní intertexty propojující seriálové události a postavy od první k poslední sérii patří citát *Things we do for love*. Tuto větu adresoval v první sérii Jamie Lannister desetiletému Brandonu Starkovi předtím, než ho shodil z vysoké věže. Tímto činem ho sice do konce života zmrzačil, ale zároveň dopomohl jeho osudu stát se Tříokou vránou. Citát zaznívá v seriálu ještě jednou a ztělesňuje odhodlání Jamieho Lannistera udělat cokoli pro to, aby se znovu shledal se svou sestrou. Po šesti sériích se Brandon setkává s Jaemim na Zimohradě a vrací mu jeho vlastní slova.

Dalším citátem, který má pro narativ velký význam, je *You know nothing, Jon Snow*. Věta, která opakovaně zaznívá v rozhovorech Jona Snowa s jeho milenkou Ygritte a poté také z úst kněžky Melisandry, v sobě ukrývá zásadní informaci nejen pro Jona, ale pro všechny obyvatele Západozemí. Díky schopnostem Brandona Starka jako Tříoké vrány a znalostem Samwella Tarlyho je totiž v šesté sérii odhalen původ Jona Snowa jako syna Lyanny Stark a Rhaegara Targaryena. V sedmé epizodě navíc vychází najevo, že díky jejich manželskému svazku je Jon právoplatným dědicem Železného trůnu. Přestože se Jon nakonec nestává králem Sedmi království, po vypálení Králova přístaviště zabíjí Daenerys a zachraňuje před ní obyvatele Západozemí, které si chtěla nemilosrdně podrobit. Krátce po odhalení své pravé identity o ni Jon opět přichází, když je za vraždu Daenerys vykázán zpátky do Noční hlídky. Tu však opouští a odchází s Divokými žít svobodný život na sever od Zdi.

Chaos is a ladder je intertext charakterizující životní příběh Petyra Baeliše, ambiciózního manipulátora, který díky intrikám a zradám získal v Západozemí obrovský vliv. Je to právě Petyr Baeliš, který iniciuje občanskou válku mezi Starky a Lannistery, jehož cílem není nic menšího než získat Železný trůn. Své životní heslo *Chaos is a ladder* Malíček poprvé zmiňuje v rozhovoru s lordem Varysem ve třetí sérii. Podruhé zaznívá v sedmé sérii z úst Brandona Starka, když se ho Petyr Baeliš snaží obelhat. Životní filozofií Malíčka je být neustále připraven na nejhorší možný scénář a nedat před nepřáteli nic najevo. Jeho vlastní zbraně proti němu v sedmé sérii obrací Sansa Stark, když ho s pomocí Brandona usvědčí ze všech jeho zločinů a nechá ho popravit toutéž dýkou, kterou Malíček využil k vyvolání konfliktu mezi rodem Starků a Lannisterů.

Citát *What do we say to the God of Death?* provází život Aryi Stark od jejího dětství v první sérii, kdy zažívá první šermířské lekce s učitelem Syriem Forelem, přes tvrdé dospívání v Domě černé a bílé v Braavosu, kde se stává služebnicí Mnohotvárného boha, až po její dospělost v osmé sérii, kdy zabíjí Nočního krále a rozhoduje tak bitvu mezi mrtvými a živými. Ve třetí sérii se Arya setkává s kněžkou Melisandrou, která jí předpovídá, že zavře mnoho očí a že se spolu ještě setkají. Právě Melisandra během bitvy o Zimohrad připomene Arye její minulost a naznačí jí, aby se pokusila zabít Nočního krále.

Jiným projevem vnitřního navazování jsou časové smyčky, které se v seriálu vyskytují na dvou místech. Jedna z nich se odehrává v šesté sérii, když Brandon, Meera a Hodor utíkají před Nočním králem a jeho armádou. Protože je Hodor paralyzovaný strachem, ovládne Brandon jeho vědomí, aby mohl využít jeho sílu. Jako Tříoká vrána se však zároveň nachází ve své vizi na Zimohradě a nechtěně tak zasáhne Hodora jako malého chlapce, který kvůli tomu přichází o rozum. Tento intertext zpětně vysvětluje tajemství Hodorova mentálního postižení

i jeho podivného jména. Jde o bezprecedentní porušení pravidel časoprostoru v seriálu, které ukazuje, že Brandon může jako Tříoká vrána nejen navštěvovat minulost, ale také do ní zásadním způsobem zasahovat. V případě první časové smyčky měl tento zásah do časoprostoru fatální následky.

Druhou časovou smyčku je možné rozklíčovat až v poslední epizodě osmé série, když Daenerys po dobytí Králova přístaviště sama prochází rozbořeným trůnním sálem k Železnému trůnu. Tato scéna odpovídá vizi, kterou ve druhé sérii prožila Daenerys v Domě neumírajících ve městě Qarth. Zatímco ve vizi se Daenerys přiblížila až k trůnu, ale pak se od něj odvrátila, v osmé sérii natahuje ruku a trůnu se dotýká. V ten okamžik za ní přichází Jon Snow, který jí po krátkém rozhovoru, kdy vychází najevo, že Daenerys zaslepilo šílenství, vráží dýku do srdce. Daenerys v zasněženém trůnním sále umírá krátce poté, co konečně získala Železný trůn. Není přitom zřejmé, zda v Domě neumírajících Daenerys viděla vlastní budoucnost, nebo pouze věštbu, kterou se jí podařilo naplnit. Otázkou také zůstává, zda sníh, který během její vize padá do trůnního sálu dírami ve střeše, není ve skutečnosti popel z nevinných obyvatel Králova přístaviště, které má Daenerys na svědomí.

V rámci vnitřnětextového navazování jsou citáty a časové smyčky v seriálu zprostředkovány odlišně. Zatímco identifikace prvního typu navazování je umožněna opakujícími se intertexty, které vždy zaznívají v přímé řeči postav, identifikaci časových smyček umožňují paralelní scény: v případě první časové smyčky jde o paralelní scény z minulosti a přítomnosti střídající se v krátkém sledu v rámci jedné epizody (křičící chlapec Wylis ve vizi na Zimohradě a křičící muž Hodor daleko na severu), v případě druhé časové smyčky scéna v desáté epizodě druhé série navazuje na scénu v šesté epizodě osmé série (vize Daenerys, která prochází trůnním sálem v Domě neumírajících a skutečnost, kdy prochází trůnním sálem v Králově přístavišti).

Všechny vnitřní intertexty jsou v seriálu aktivovány prostřednictvím postav s nadpřirozenými schopnostmi. Ve většině případů jde o Brandona Starka, který jako Tříoká vrána může nahlížet do minulosti a často tak divákům umožňuje vzpomenout si na důležitý okamžik v minulých sériích (jako je tomu v případě citátů *Things we do for love* a *Chaos is a ladder*) nebo ve svých viděních odhaluje divákům dosud utajené informace (jako je tomu v případě citátu *You know nothing, Jon Snow* a časové smyčky *Hold the door*). Kromě něj se při práci s intertexty v seriálu uplatňuje také postava Rudé kněžky Melisandry, která má díky své kouzelné moci možnost vidět věci ostatním skryté (v případě citátu *You know nothing, Jon Snow* a *What do we say to the God of Death*). Je to právě Melisandra, která prorokuje Arye, že zabije Nočního krále – ještě v době, kdy je Arya dítě. Tyto dvě postavy

s nadpřirozenými schopnostmi plní vůči ostatním postavám roli proroků a vůči divákům roli zprostředkovatelů informací. Díky možnosti nahlížet do jiných časoprostorů mají přístup ke skrytým informacím, k nimž se divák sám nedostane. Jediný vnitřní intertext, který není vyneseno na světlo prostřednictvím Brandona nebo Melisandry, je vize v Domě neumírajících. Ta se však uskutečňuje v začarované budově, v níž neplatí pravidla fikčního světa, a roli zprostředkovatele skrytých informací zde tedy plní samotný Dům neumírajících se svými neomezenými časoprostorovými vlastnostmi.

Identifikace vnitřních intertextů je pro pochopení seriálu po divácích vyžadována. Vnitřní intertextualita kontroluje a testuje pozornost diváků. Skryté souvislosti, které se nezdá vyjevují až po několika sériích, vrhají světlo na skutečnosti, které mají pro vývoj narativu velký význam. Kvůli dlouhému časovému rozmezí dělicímu tyto souvislosti poskytuje seriál divákům indicie potřebné pro identifikaci důležitých narativních návazností. Ve většině vnitřních intertextů je nástrojem pro odhalení vnitřních souvislostí explicitní vyslovení citátu v přímé řeči vybraných postav. Každý z výše pojednaných intertextů se váže k životnímu příběhu jedné nebo několika postav: *Things we do for love* k životu Brandona Starka a Jamieho Lannistera, *You know nothing, Jon Snow* k původu Jona Snowa, *Chaos is a ladder* k charakteru a schopnostem Petyra Baeliše, *What do we say to the God of Death* k životnímu smyslu Aryi Stark, *Hold the door* ke jménu i osudu Hodora. Postavy, které v seriálu fungují jako prostředníci mezi narativem a pamětí diváků, jsou Brandon Stark a Rudá kněžka Melisandra, postavy s nadpřirozenými schopnostmi.

V rámci teorie intertextuality je vnitřnětextové navazování v seriálu blízké pojetí Rolanda Barthesa. Ze všech typů analyzovaných intertextů klade referenční intertextualita největší důraz na roli příjemce sdělení (v tomto případě diváka) a představuje tak v praxi Barthesův výše pojednaný požadavek, aby se čtenář aktivně podílel na významové výstavbě textu (v tomto případě seriálu). V souladu s Barthesovým přístupem vyžaduje vnitřnětextové navazování aktivní participaci diváka na tvorbě významu a zároveň nechává divákovi poměrně velkou interpretační svobodu (například v případě posouzení souvislosti vize Daenerys v Domě neumírajících s její smrtí v poslední epizodě).

7 ZÁVĚR

Cílem této práce bylo poskytnout ucelenou, terminologicky přesnou analýzu vybraných projevů intertextuality v seriálu *Hra o trůny*. Teoretickým východiskem byly přístupy významných jazykových a literárních teoretiků zabývajících se problematikou intertextuality. Druhá kapitola zachytila vývoj intertextuality jako vědeckého přístupu, který se z pole literatury postupně přenesl i do dalších kulturních odvětví. Spolu s historickým vývojem intertextuality pojednala práce významné přístupy a koncepty literárních kritiků a teoretiků; Michaila Bachtina, Julie Kristevy, Rolanda Barthesa, Gérarda Genetta, Michaela Riffatterra a Harolda Blooma. Teoretickou část završila kapitola o roli intertextuality v postmoderní společnosti opírající se o příručku Grahama Allena.

Třetí část práce se věnovala specifickému postavení *Hry o trůny* v kulturním mainstreamu. Na základě postřehů tuzemských i zahraničních filmových kritiků a novinářů se práce pokusila zodpovědět otázku popularity i výjimečnosti seriálu a pozastavila se nad problematikým zakončením nezvykle dlouhé fantasy ságy. Práce pojednala rovněž proměny žánrů v seriálu a na základě příručky Ien Angové se zaměřila na sdílené rysy seriálu s žánrem soap opery. V závěru třetí kapitoly byla s využitím esejů Ursuly Le Guinové představena problematika fantasy žánru a jeho přesah do aktuálního světa.

Čtvrtá část práce vymezila tři typy intertextového navazování pro analýzu, a to z pohledu funkce jednotlivých typů intertextuality v narativu a jejich přínosu pro diváka. V seriálu *Hra o trůny* se projevuje referenční intertextualitu navazující na historické události, osobnosti a reálie, mezitextové navazování na předcházející fantasy díla, a vnitřnětextové navazování napříč epizodami a sériemi. Práce identifikovala specifika jednotlivých typů intertextuality a na jejich základě formulovala výzkumné otázky. Metodologicky práce vycházela především ze dvou příruček, *Komplexní televize: Poetika současného televizního vysílání* Jasona Mittella a *Světy na pokračování: Rozbor možností seriálového vyprávění* Radomíra Kokeše, které se věnují výhradně analýze seriálů. Práce stručně představila poetiku seriálového vyprávění Radomíra Kokeše, v jejímž rámci identifikovala a okomentovala návaznou serialitu *Hry o trůny*. Dále práce pojednala základní charakteristiky komplexního televizního vyprávění podle Jasona Mittella a využila tento rámec pro uchopení některých komplexních rysů projevujících se v seriálu.

Pátá kapitola obsahuje samotnou analýzu konkrétních intertextů. Vzhledem k množství dostupného materiálu nemohla práce obsáhnout všechny výskyty intertextuality, na základě reflexe divácké zkušenosti se proto zaměřila na projevy intertextuality odpovídající kritériu

pestrosti, různorodosti a typičnosti. V rámci referenční intertextuality byly analyzovány reference na historické události, osobnosti a reálie převážně evropského středověku, ale také z dob starověkého Říma a Egypta. Analýza historických referencí se opírala o reflexi divácké zkušenosti a o dva doprovodné materiály: bonusový dokument *Real History Behind Game of Thrones* publikovaný na DVD vydání 5. série seriálu v roce 2016 a animaci Alexe Gendlera *The wars that inspired Game of Thrones* z roku 2015. Analýza mezitextového navazování vycházela z reflexe divácké zkušenosti a ze dvou doprovodných materiálů: fanouškovského videa Coopera Hooda *10 Times Game of Thrones Stole From Lord Of The Rings* a z traileru k počítačové hře *World of Warcraft* od společnosti Blizzard Entertainment. Analýza vnitřnětextového navazování se opírala především o reflexi divácké zkušenosti a fanouškovské video *Arya Stark || Not Today*.

Práce identifikovala řadu referencí na historické osobnosti a události z dob Válek růží. K občanské válce mezi rody Yorků a Lancasterů došlo v 15. století v Anglii; oba tyto rody měly ve svém znaku růži. Ze samotného konfliktu i jeho protagonistů čerpala v seriálu občanská válka mezi rody Starků a Lannisterů. Skutečnými událostmi ze středověké skotské historie se inspirovala Rudá svatba, která vycházela z Černé večere z roku 1440 a z Masakru v Glencoe, ke kterému došlo v roce 1692. Zeď, která ve světě seriálu odděluje Sedm království od nejsevernější části země, se pravděpodobně inspirovala Hadriánovým valem budovaným od roku 122 na hranici Římské říše jako obrana před nájezdy skotských kmenů, které byly v seriálu předobrazem pro Divoké. Noční hlídka, bratrstvo mužů, kteří se museli vzdát světského života a složit přísahu doživotní služby, navazuje na rytířské duchovní řády, konkrétně Řád templářů a Řád maltézských rytířů. Kočovní národ Dothraků v čele s velitelem Khalem Drogem je referencí na kočovní národ Hunů a jejich náčelníka Atillu. Fikční svět Západozemí obsahuje řadu referencí na dobu evropského středověku, s nímž sdílí feudální systém, architekturu, společenskou hierarchii i zvyklosti. Sousední svět Essos naproti tomu navazuje na historickou etapu starověkého Říma a Egypta, kterými se inspiruje otrokářský systém, gladiátorské hry, architektura, způsoby odívání i zvyklosti místních obyvatel.

V rámci mezitextového navazování práce identifikovala návaznosti na filmová zpracování románů J. R. R. Tolkiena *Pán prstenů* a *Hobit*. Železný trůn sdílí některé vlastnosti a osud s Jedním prstenem; oba předměty vzbuzují v hlavních postavách touhu je vlastnit a oba zanikají stejným způsobem, jakým byly vytvořeny; Jeden prsten se roztaví v Hoře osudu, kde byl ukut, Železný trůn je roztaven dračím ohněm, který ho pomohl vytvořit z mečů padlých nepřátel. Železný trůn i Jeden prsten jsou navíc narativ natolik důležité, že pronikají i do názvu díla. Seriál čerpá z *Pána prstenů* také typologii hrdinů i zlosynů. Dvojice Jon Snow a Samwell Tarly

navazuje na dvojici Frodo Pytlík a Samvěd Křepelka. Postava Jona Snowa sdílí s postavou Froda Pytlíka nehojící se rány i osud. Frodo Pytlík odplouvá z Šedých přístavů pryč ze Středozemě poté, co zničil Jeden prsten, zatímco Jon Snow je vyhnán k Noční hlídce poté, co zabil Daenerys. Loučení tří sourozenců Starků s Jonem navazuje na loučení tří hobitů s Frodem. Postava Samwella Tarlyho zase sdílí řadu vlastností s postavou Samvěda Křepelky: jedná se o věrné přátele hlavních hrdinů, kteří mají mírnou povahu a bez jejichž pomoci by se Jon ani Frodo neobešli. *Hra o trůny* navazuje také na mytické bytosti z *Pána prstenů*. Bílí chodci, nestvůry, které je velmi těžké je zabít a jejichž vůdcem je Noční král, se inspiroují v nazgûlech, přízracích vedených Pánem nazgûlů. Noční král a Pán nazgûlů jsou těžko porazitelní soupeři, kteří mají podobný osud. Zatímco Pána nazgûlů, o němž se říká, že jej nemůže zabít žádný muž, porazí štítonoška Éowyn. Nočního krále, kterého se předtím neúspěšně pokusí zničit Jon a Daenerys, nakonec zabíjí Arya Stark. Kromě osvědčených narativních postupů a typologií postav z *Pána prstenů* se seriál inspirouje ještě dalším významným dílem J. R. R. Tolkiena. Vypálení Králova přístaviště, na které zaútočila Daenerys s drakem Drogonem, v řadě momentů navazuje na scény z filmů *Hobit: Šmakova dračí poušť* z roku 2013 a *Hobit: Bitva pěti armád* z roku 2014. Scény zachycující letícího Droгона a plameny pohlcující Královo přístaviště čerpají inspiraci z filmového zpracování útoku draka Šmaka na Jezerní město: *Hra o trůny* přebírá odbíjení zvonů během dračího útoku i žabí perspektivu při pohledu na dračí tělo. Do mezitextového navazování patří i inspirace *Hry o trůny* v počítačové hře *World of Warcraft*. V práci je analyzován trailer *Wrath of the Lich King*, sdílené rysy se však objevují v průběhu celé hry. Z traileru je zřejmé navazování Nočního krále na Krále Lichů, který probouzí z mrtvých dračici Sindragosu. Podobně Noční král přivádí k životu draka Viseriona, kterého předtím zabil. Král Lichů, dračice Sindragosa i armáda mrtvých ve hře *World of Warcraft* mají sytě modré oči, které jsou charakteristické také pro Nočního krále a jím ovládané mrtvé. Záběry z invaze armády Nočního krále do Západozemí, letícího nad armádou mrtvých na Viserionovi, navazují na záběry armády mrtvých v počítačové hře, nad kterou letí dračice Sindragosa.

Vnitřnětextové navazování v seriálu se projevuje především formou citátů, které nesou narativně významnou informaci. Tyto citáty často propojují dějové linky napříč řadou sérií a testují tak pozornost diváků. V práci byl analyzován citát *Things we do for love* spojený s osudem Brandona Starka, který byl v dětství zmrzačen Jamiem Lannisterem. Tato fráze charakterizuje rovněž život Jamieho a vystihuje jeho odhodlání udělat cokoli pro lásku k jeho sestře Cersei. Úraz, který Brandon v dětství utrpí, ho nasměruje k jeho osudu stát se Tříokou vránou a v důsledku mu pomůže stát se králem Západozemí. Tento citát tak vytváří významové

propojení s vyvrcholením seriálu a podílí se na zodpovězení klíčové otázky, kdo nakonec usedne na Železný trůn. Důležitou funkci plní v narativu také citát *You know nothing, Jon Snow*. Postupem sérií se ukáže, že nejde o prázdnou frázi, ale o skutečnost, která má zásadní vliv na další vývoj narativu: neznámý původ Jona Snowa se stává otázkou veřejného významu, když vyjde najevo, že je manželským synem Rhaegara Targaryena a Lyanny Stark. Jon sehrává klíčovou roli, když zabije Daenerys, která je odhodlaná si násilím podmanit celé Západozemí. Přestože je právoplatným dědicem Železného trůnu, je za svůj čin vyhnán k Noční hlídce; tam však nezůstává a společně s Divokými odchází na sever. *Chaos is a ladder* je intertextem, který vystihuje život manipulátora Petyra Baeliše. Ten zosnoval válku mezi Starky a Lannistery, aby se zmocnil Železného trůnu. Důležitým intertextem je citát *What do we say to the God of Death*, který od dětství v různých podobách provází život Aryi Stark. Ta se nakonec za přispění Melisandry stává tím, kdo zabije Nočního krále a rozhoduje válku mezi živými a mrtvými. Mezi vnitřní navazování patří také dvě časové smyčky. První z nich vrhá světlo na životní příběh Branova služebníka Hodora vytvořením mostu mezi minulostí a přítomností, čímž porušuje dosavadní pravidla časoprostoru. Druhá časová smyčka propojuje vizi Daenerys v Domě neumírajících s její budoucností v poslední epizodě seriálu, kdy ovládne Železný trůn, ale zaplatí za něj životem.

V závěrečné části práce byly shrnuty výsledky analýzy a jednotlivé typy intertextuality byly okomentovány z hlediska jejich funkce v seriálu a jejich užitečnosti pro diváky. V této kapitole byly také zobecněny vlastnosti a specifika všech tří typů intertextového navazování. Jednotlivé typy intertextuality byly vztaženy k odpovídajícím teoretickým přístupům.

Tato práce si kladla za cíl ucelenou a terminologicky přesnou analýzu intertextuality v seriálu *Hra o trůny*. Z kapacitních důvodů bylo množství analyzovaného materiálu omezeno na vybrané intertexty, které by dostatečně ilustrovaly pestrost a zároveň typičnost tří identifikovaných typů intertextuálního navazování. Tuto diplomovou práci je možné rozšířit zahrnutím většího množství analyzovaného materiálu, na němž by bylo možné ověřit, zda se ve *Hře o trůny* uplatňují pouze výše zmíněné typy intertextového navazování, či zda se v seriálu intertextualita projevuje i jinými způsoby. Práci je také možné prohloubit zaměřením větší pozornosti na jednotlivé typy navazování. Analyzované výskyty referenčního, mezitextového a vnitřnětextového navazování byly vybrány na základě kritéria pestrosti, různorodosti a typičnosti, nejsou však vyčerpávající. V rámci mezitextového navazování se práce omezila na nejvýraznější intertexty, které bylo možné na základě divácké reflexe identifikovat. Existuje však celá řada dalších vlivů a kulturních textů, z nichž seriál čerpal a které v této práci nebyly zachyceny. Analýza také poukázala na nesmírně bohatou intertextuální síť uvnitř seriálu,

kteřá by si zasloužila samostatnou analýzu. Mytologie *Hry o trůny*, kteřá je budována prostřednictvím narativně významných citátů a dvou časových smyček, odlišuje seriál od konvenční seriálové produkce a posouvá ji do oblasti, kteřou Jason Mittell označuje jako komplexní televizní vyprávění. Budoucí výzkumy se mohou vedle intertextuality zaměřit na další rysy komplexního vyprávění uplatňující se v tomto seriálu. Téma je také možné rozvinout prací zaměřenou na funkci seriálové či filmové intertextuality obecně a její proměny v současné seriálové a filmové produkci.

8 SUMMARY

This diploma thesis was aimed to provide a comprehensive and terminologically accurate analysis of intertextuality in the *Game of Thrones* series from the academic perspective. The theoretical basis of the thesis was discussed in the second chapter. The theoretical frame is based on the approaches of the leading intertextuality theorists: Michail Bakhtin, Julia Kristeva, Roland Barthes, Gérard Genette, Michael Riffaterre and Harold Bloom. The theoretical part is closed by a chapter about the function of intertextuality in the postmodern society and is based on the work of Graham Allen.

The third part of this thesis reflects the position of *Game of Thrones* in the cultural mainstream. On the basis of national and international critical reviews, this part aims to answer the question of its popularity and dissatisfaction of viewers over the final series. This thesis also analyzes the genre changes in *Game of Thrones*. Based on the handbook of Ien Ang, it focuses especially on the shared features with the soap opera genre. Using the essays of Ursula Le Guin, the thesis also shortly reflects on fantasy genre specifics and its possible influence on reality.

The fourth, methodological part of the thesis summarizes the analytical tools and formulates the research questions. According to the different types of semantic connection, the analysis is divided into three parts: the referential intertextuality (the connection to history), the intertextuality between texts (the connection to other works of culture) and the inner intertextuality (the connection to other elements inside the series). The methodology is based on the works of Jason Mittell and Radomír Kokeš.

In the fifth part, the different types of intertextuality in *Game of Thrones* are analyzed. Firstly, the analysis describes the selected references to historical events, personalities, customs and realia. References to historical personalities from the Wars of the Roses in medieval England are identified. Moreover, it scrutinizes the references to medieval events, customs, architecture and nations as well as the customs and events from the ancient Rome and Egypt. Secondly, it deals with selected references to existing fantasy works. The references to typology of characters, mythical creatures and artifacts in *Lord of the Rings* by J. R. R. Tolkien are described. It also describes the shared features with the scenes from *The Hobbit: The Desolation of Smaug* and *The Hobbit: The Battle of the Five Armies* by J. R. R. Tolkien, as well as with the computer game *World of Warcraft*, which are manifested namely in the *Wrath of the Lich King* trailer by Blizzard Entertainment. Finally, the analysis deals with the inner references between other episodes and series. The inner intertextuality is manifested

through explicit quotes and time loops. The quotes are mediated by selected characters and connect narrative events across the series, in the same manner as the two time loops breaking existing rules of the spacetime.

In Results, all three analyzed types of intertextuality in *Game of Thrones* are mutually compared, related to the theoretical approaches and commented in the terms of their value for the viewer and their function in the narrative. The identification of the referential intertextuality is the most optional among all three types. It depends on viewer's individual knowledge and cultural background and it helps them expand their horizons. The intertextuality between texts is also optional, but its purpose is different. It uses the already proven fantasy features and thus situates the series in the existing fantasy tradition. The identification of the inner intertextuality is required for the viewer's understanding. This type controls the viewer's attention and opens additional questions about the narrative and the mythology of *Game of Thrones*.

9 SEZNAM LITERATURY A ZDROJŮ

9.1 Použitá literatura

- ALLEN, Graham. *Intertextuality*. Abingdon: Routledge, 2011. ISBN 978-0-415-59693-0.
- ANG, Ien. *Divákem Dallasu: Soap opera a melodramatická imaginace*. Praha: Akropolis, 2018. ISBN 978-80-7470-228-0.
- BACHTIN, Michail Michajlovič. *Román jako dialog*. Praha: Odeon, 1980.
- BARTHES, Roland. *Nulový stupeň rukopisu. Základy sémiologie*. Praha: Československý spisovatel, 1967.
- BARTHES, Roland. *Rozkoš z textu*. Praha: Triáda, 2008. ISBN 978-80-86138-90-9.
- BARTHES, Roland. *S/Z*. Praha: Garamond, 2007. ISBN 978-80-86955-73-5.
- BERGER, Arthur Asa. *Media Analysis Techniques*. Thousand Oaks: Sage Publications, 2005. ISBN 1-4129-0683-0.
- BLOOM, Harold. *A Map of Misreading*. New York: Oxford University Press, 2003. ISBN 978-0-195-16221-9.
- BLOOM, Harold. *The Anatomy of Influence: Literature as a Way of Life*. New Haven, Londýn: Yale University Press, 2011. ISBN 978-0-300-18144-9.
- BOLTER, Jay David; GROMALA, Diane. *Windows and Mirrors. Interaction Design, Digital Art, and the Myth of Transparency*. Cambridge: MIT Press, 2003. ISBN 978-0-262-52449-0.
- BOLTER, Jay David; GRUSIN, Richard. *Remediation: understanding new media*. Cambridge: MIT Press, 2000. ISBN 0-262-52279-9.
- CULLER, Jonathan. *Krátký úvod do literární teorie*. Brno: Host, 2015. ISBN 978-80-7491-233-7.
- ECO, Umberto. *Šest procházek literárními lesy*. Olomouc: Votobia, 1997. ISBN 80-7198-248-2.
- FISKE, John. Intertextuality. In *Television Culture*. London: Routledge, 1987. ISBN 0-415-03934-7.
- FOUCAULT, Michel. *Diskurs, autor, genealogie*. Praha: Nakladatelství Svoboda, 1994. ISBN 80-205-0406-0.
- HAMAN, Aleš. *Literatura v průsečíku pohledů: teorie, historie, kritika*. Praha: ARSCI, 2003. ISBN 978-80-8607-829-8.

- HAUSENBLAS, Karel. Text, komunikáty a jejich komplexy. *Slovo a slovesnost*. 1984, 45 (1), 1—7.
- HAWKES, Terence. *Strukturalismus a sémiotika*. Brno: Host, 1999. ISBN 80-86055-62-0.
- HOMOLÁČ, Jiří. *Intertextovost a utváření smyslu v textu*. Praha: Karolinum, 1996. Edice Acta Universitatis Carolinae. ISBN 80-7184-201-X.
- HRBÁČEK, Josef. Promluva a promluvvové komplexy a soubory. *Slovo a slovesnost*. 1986, 47 (4), 284—289.
- KOKEŠ, Radomír D. *Světy na pokračování. Rozbor možností seriálového vyprávění*. Praha: Akropolis, 2016. ISBN 978-80-7470-146-7.
- KRISTEVA, Julia. *Slovo, dialog a román: Texty o sémiotice*. Praha: Pastelka, Sofis, 1999. ISBN 80-902439-3-2.
- KUBÍČEK, Tomáš. Ustavení literárnosti v pojetí Gérarda Genetta. In GENETTE, Gérard. *Fikce a vyprávění*. Praha: Ústav pro českou literaturu, 2007. ISBN 978-80-85778-00-7.
- LE GUINOVÁ, Ursula K. *Proč číst fantasy, jak to, že zvířata v knížkách mluví a odkdy se Američané bojí draků*. Praha: Gnóm!, 2019. Edice Pulp Robot. ISBN 978-80-88299-06-6.
- MITTEL, Jason. *Komplexní televize: Poetika současného televizního vyprávění*. Praha: Akropolis, 2019. Edice #POPs. ISBN 978-80-7470-244-0.
- NEILLANDS, Robin. *Války růží*. Praha: Naše vojsko, 2011. ISBN 978-80-206-1206-9.
- SAUSSURE, Ferdinand. *Kurz obecné lingvistiky*. 1. vydání. Praha: Odeon, 1989. ISBN 80-207-0070-6.

9.2 Elektronické zdroje

- COLVILE, Robert. Game of Thrones: a show that breaks the golden rules of television. In: *The Telegraph* [online]. 21.5.2012 [cit. 17.11.2019]. Dostupné z: <https://www.telegraph.co.uk/culture/tvandradio/game-of-thrones/9280766/Game-of-Thrones-a-show-that-breaks-the-golden-rules-of-television.html>.
- Dothrakové. In: *Edna.cz* [online]. 2008—2020 [cit. 8. 3. 2020]. Dostupné z: <https://www.edna.cz/game-of-thrones/encyklopedie/dothrakove/>.
- Zedř. In: *Edna.cz* [online]. 2008—2020 [cit. 8. 3. 2020]. Dostupné z: <https://www.edna.cz/game-of-thrones/encyklopedie/zed/>.
- Noční hlídka. In: *Edna.cz* [online]. 2008—2020 [cit. 8. 3. 2020]. Dostupné z: <https://www.edna.cz/game-of-thrones/encyklopedie/nocni-hlidka/>.

Náboženství. In: *Edna.cz* [online]. 2008–2020 [cit. 21. 3. 2020]. Dostupné z: <https://www.edna.cz/game-of-thrones/encyklopedie/?tagId=259>.

FOWLER, Matt. Game of Thrones: "The Rains of Castamere" Review. In: *IGN* [online]. 3.6.2013 [cit. 8.3.2020]. Dostupné z: <https://ca.ign.com/articles/2013/06/03/game-of-thrones-the-rains-of-castamere-review>.

LAWRENCE, Britt. George R.R. Martin Reveals How Lord Of The Rings Impacted Game Of Thrones. In: *CinemaBlend.com* [online]. 11.8.2018 [cit. 8.5.2020]. Dostupné z: <https://www.cinemablend.com/television/2455540/george-rr-martin-reveals-how-lord-of-the-rings-impacted-game-of-thrones>.

PLESNÍK, Jan. Věda mění názor na Huny. Nebyli jen krutými válečníky. In: *Novinky.cz* [online]. 21.6.2017 [cit. 21.3.2020]. Dostupné z: <https://www.novinky.cz/veda-skoly/clanek/veda-meni-nazor-na-huny-nebyli-jen-krutymi-valecniky-400375120>.

SILVERMINT, Daniel. Why the Writing in Game of Thrones' Season 8 Feels Off. In: *Wired.com* [online]. 16.5.2019 [cit. 17.11.2019]. Dostupné z: <https://www.wired.com/story/game-of-thrones-plotters-vs-pantsers/>.

SPĚVÁČKOVÁ, Martina, CYPRICH, Pavel. Mimořádný úspěch korunovaný vzpourou diváků. Dostanou fanoušci jiný konec Hry o trůny? In: *Seznamzpravy.cz* [online]. 21.5.2019 [cit. 17.11.2019]. Dostupné z: <https://www.seznamzpravy.cz/clanek/mimoradny-uspech-korunovany-vzpourou-divaku-dostanou-fanousci-jiny-konec-hry-o-truny-72363>.

TESAŘ, Antonín, VLASÁKOVÁ, Klára, HOKR, Boris, BĚLÍČEK, Jan. Hra o trůny: ukvapený a rozpačitý konec popkulturního fenoménu. In: *A2larm* [online]. 21.5.2019 [cit. 23.11.2019]. Dostupné z: <https://a2larm.cz/2019/05/hra-o-truny-ukvapeny-a-rozpacity-konec-popkulturniho-fenomenu/>.

TRPKA, Vladimír. INTERTEXTUALITA. In: Petr Karlík, Marek Nekula, Jana Pleskalová (eds.), *CzechEncy - Nový encyklopedický slovník češtiny* [online]. 2012–2018 [cit. 15.10.2019]. Dostupné z: <https://www.czechency.org/slovník/INTERTEXTUALITA>.

VNOUČEK, Petr. Zklamání z konce Hry o trůny muselo přijít, spisovatel vysvětluje proč. Je to daň za Martinovo ‚zahradničení‘. In: *Lidovky.cz* [online]. 21.5.2018 [cit. 17.11.2019]. Dostupné z: https://www.lidovky.cz/kultura/zklamani-z-konce-hry-o-truny-muselo-prijit-ma-jasno-spisovatel-je-to-dan-za-martinovo-zahradniceni.A190517_171044_In_zahranici_pev.

9.3 Audiovizuální zdroje

Arya Stark || Not Today. In: *Youtube.com* [online]. 30. 4. 2019 [cit. 19.4.2020]. Dostupné z: https://www.youtube.com/watch?v=YqJ_WaEockk. Kanál uživatele tabble.

GENDLER, Alex. The wars that inspired Game of Thrones. In: *TED-Ed.com* [online]. 11.5.2015 [cit. 7.3.2020]. Dostupné z: <https://ed.ted.com/lessons/the-wars-that-inspired-game-of-thrones-alex-gendler>.

HBO. Real History Behind Game of Thrones. In *Game of Thrones - Season 5* [DVD]. USA: Warner Home Video, 2016 [cit. 7.3.2020].

HOOD, Cooper. 10 Times Game of Thrones Stole From Lord Of The Rings. In: *ScreenRant.com* [online]. 6.6.2019 [cit. 22.3.2020]. Dostupné z: <https://screenrant.com/game-thrones-lord-rings-comparison/>.

World of Warcraft: Wrath of the Lich King Cinematic Trailer. In: *Youtube.com* [online]. 23.1.2010 [cit. 27.3.2020]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=BCr7y4SLhck>. Kanál uživatele World of Warcraft.

9.4 Citované epizody

Game of Thrones. 1. série, 1. epizoda, Winter is Coming [epizoda televizního seriálu]. USA: HBO, 2011.

Game of Thrones. 1. série, 4. epizoda, Cripples, Bastards, and Broken Things [epizoda televizního seriálu]. USA: HBO, 2011.

Game of Thrones. 1. série, 5. epizoda, The Wolf and the Lion [epizoda televizního seriálu]. USA: HBO, 2011.

Game of Thrones. 1. série, 6. epizoda, A Golden Crown [epizoda televizního seriálu]. USA: HBO, 2011.

Game of Thrones. 1. série, 7. epizoda, You Win or You Die [epizoda televizního seriálu]. USA: HBO, 2011.

Game of Thrones. 1. série, 8. epizoda, The Pointy End [epizoda televizního seriálu]. USA: HBO, 2011.

Game of Thrones. 1. série, 9. epizoda, Baelor [epizoda televizního seriálu]. USA: HBO, 2011.

Game of Thrones. 2. série, 1. epizoda, The North Remembers [epizoda televizního seriálu]. USA: HBO, 2012.

Game of Thrones. 2. série, 5. epizoda, The Ghost of Harrenhal [epizoda televizního seriálu]. USA: HBO, 2012.

Game of Thrones. 2. série, 7. epizoda, A Man Without Honor [epizoda televizního seriálu]. USA: HBO, 2012.

Game of Thrones. 2. série, 8. epizoda, The Prince of Winterfell [epizoda televizního seriálu]. USA: HBO, 2012.

Game of Thrones. 2. série, 10. epizoda, Valar Morghulis [epizoda televizního seriálu]. USA: HBO, 2012.

Game of Thrones. 3. série, 4. epizoda, And Now His Watch Is Ended [epizoda televizního seriálu]. USA: HBO, 2013.

Game of Thrones. 3. série, 5. epizoda, Kissed by Fire [epizoda televizního seriálu]. USA: HBO, 2013.

Game of Thrones. 3. série, 6. epizoda, The Climb [epizoda televizního seriálu]. USA: HBO, 2013.

Game of Thrones. 3. série, 7. epizoda, The Bear and the Maiden Fair [epizoda televizního seriálu]. USA: HBO, 2013.

Game of Thrones. 3. série, 9. epizoda, The Rains of Castamere [epizoda televizního seriálu]. USA: HBO, 2013.

Game of Thrones. 3. série, 10. epizoda, Mhysa [epizoda televizního seriálu]. USA: HBO, 2013.

Game of Thrones. 4. série, 1. epizoda, Two Swords [epizoda televizního seriálu]. USA: HBO, 2014.

Game of Thrones. 4. série, 3. epizoda, Breaker of Chains [epizoda televizního seriálu]. USA: HBO, 2014.

Game of Thrones. 4. série, 4. epizoda, Oathkeeper [epizoda televizního seriálu]. USA: HBO, 2014.

Game of Thrones. 4. série, 5. epizoda, First of His Name [epizoda televizního seriálu]. USA: HBO, 2014.

Game of Thrones. 4. série, 8. epizoda, The Mountain and the Viper [epizoda televizního seriálu]. USA: HBO, 2014.

Game of Thrones. 4. série, 9. epizoda, The Watchers on the Wall [epizoda televizního seriálu]. USA: HBO, 2014.

Game of Thrones. 4. série, 10. epizoda, The Children [epizoda televizního seriálu]. USA: HBO, 2014.

Game of Thrones. 5. série, 1. epizoda, The Wars to Come [epizoda televizního seriálu]. USA: HBO, 2015.

Game of Thrones. 5. série, 2. epizoda, The House of Black and White [epizoda televizního seriálu]. USA: HBO, 2015.

Game of Thrones. 5. série, 3. epizoda, High Sparrow [epizoda televizního seriálu]. USA: HBO, 2015.

Game of Thrones. 5. série, 4. epizoda, Sons of the Harpy [epizoda televizního seriálu]. USA: HBO, 2015.

Game of Thrones. 5. série, 7. epizoda, The Gift [epizoda televizního seriálu]. USA: HBO, 2015.

Game of Thrones. 5. série, 8. epizoda, Hardhome [epizoda televizního seriálu]. USA: HBO, 2015.

Game of Thrones. 5. série, 9. epizoda, The Dance of Dragons [epizoda televizního seriálu]. USA: HBO, 2015.

Game of Thrones. 5. série, 10. epizoda, Mother's Mercy [epizoda televizního seriálu]. USA: HBO, 2015.

Game of Thrones. 6. série, 2. epizoda, Home [epizoda televizního seriálu]. USA: HBO, 2016.

Game of Thrones. 6. série, 5. epizoda, The Door [epizoda televizního seriálu]. USA: HBO, 2016.

Game of Thrones. 6. série, 8. epizoda, No One [epizoda televizního seriálu]. USA: HBO, 2016.

Game of Thrones. 6. série, 9. epizoda, Battle of the Bastards [epizoda televizního seriálu]. USA: HBO, 2016.

Game of Thrones. 6. série, 10. epizoda, The Winds of Winter [epizoda televizního seriálu]. USA: HBO, 2016.

Game of Thrones. 7. série, 1. epizoda, Dragonstone [epizoda televizního seriálu]. USA: HBO, 2017.

Game of Thrones. 7. série, 2. epizoda, Stormborn [epizoda televizního seriálu]. USA: HBO, 2017.

Game of Thrones. 7. série, 3. epizoda, The Queen's Justice [epizoda televizního seriálu]. USA: HBO, 2017.

Game of Thrones. 7. série, 4. epizoda, The Spoils of War [epizoda televizního seriálu]. USA: HBO, 2017.

Game of Thrones. 7. série, 6. epizoda, Beyond the Wall [epizoda televizního seriálu]. USA: HBO, 2017.

Game of Thrones. 7. série, 7. epizoda, The Dragon and the Wolf [epizoda televizního seriálu]. USA: HBO, 2017.

Game of Thrones. 8. série, 1. epizoda, Winterfell [epizoda televizního seriálu]. USA: HBO, 2019.

Game of Thrones. 8. série, 2. epizoda, A Knight of the Seven Kingdoms [epizoda televizního seriálu]. USA: HBO, 2019.

Game of Thrones. 8. série, 3. epizoda, The Long Night [epizoda televizního seriálu]. USA: HBO, 2019.

Game of Thrones. 8. série, 4. epizoda, The Last of the Starks [epizoda televizního seriálu]. USA: HBO, 2019.

Game of Thrones. 8. série, 5. epizoda, The Bells [epizoda televizního seriálu]. USA: HBO, 2019.

Game of Thrones. 8. série, 6. epizoda, The Iron Throne [epizoda televizního seriálu]. USA: HBO, 2019.

SCHVÁLENO

17.6.19 MJ

Institut komunikačních studií a žurnalistiky FSV UK
Teze MAGISTERSKÉ diplomové práce

TUTO ČÁST VYPLŇUJE STUDENT/KA:

Příjmení a jméno diplomantky/diplomanta:

Pojarová Lucie

Razítko podatelny:

Univerzita Karlova Fakulta sociálních věd	
Došlo dne:	30-05-2019 -1-
Čj:	232 Příloh:
Přiděleno:	

Imatrikulační ročník diplomantky/diplomanta:

2018/2019

E-mail diplomantky/diplomanta:

66859809@fsv.cuni.cz

Studijní obor/forma studia:

Mediální studia/kombinovaná

Předpokládaný název práce v češtině:

Intertextualita v seriálu Hra o trůny

Předpokládaný název práce v angličtině:

Intertextuality in Game of Thrones series

Předpokládaný termín dokončení (semestr, akademický rok – vzor: ZS 2012/2013)

(diplomovou práci je možné odevzdat nejdříve po dvou semestrech od schválení tezí)

LS 2020/2021

Charakteristika tématu a jeho dosavadní zpracování (max. 1800 znaků):

Tématem práce je analýza intertextuality v americkém fantasy seriálu Hra o trůny. Intertextualita jako univerzální jev, který se přenesl z pole literatury do všech dalších odvětví kulturní tvorby, byla doposud teoreticky velmi bohatě zpracována a využívána v mnoha různých přístupech a teoriích. Intertextualita ve filmech a seriálech je rozrůstajícím se fenoménem, kterým se v posledních letech zabývá stále více prací. Pokud je nám známo, analýzou intertextuality v seriálu Hra o trůny se dosud žádná akademická práce nezabývala, přesto na internetu existuje mnoho populárně odborných článků, které si tohoto fenoménu všimají. Hra o trůny je populární seriál, který od prvních sérií rezonoval ve světě kultury a stal se součástí mainstreamu. Seriál, který vychází z knižní předlohy, nabízí bohatý materiál k analýze žánrů a různých druhů intertextuality, a to jak v rámci seriálu mezi jednotlivými epizodami a napříč sériemi, tak ve vztahu k jiným kulturním dílům a ke skutečnosti.

Předpokládaný cíl práce, případně formulace problému, výzkumné otázky nebo hypotézy (max. 1800 znaků):

Předpokládaným cílem práce je na základě odborné literatury popsat různé přístupy k intertextualitě a zvolit z těchto přístupů teorii vhodnou pro analýzu seriálu, vymezit metodologii vhodnou k analýze a na základě kvalitativní analýzy jednotlivých epizod seriálu obsahujících intertexty popsat různé typy intertextuality v rámci tohoto díla i mimo ně. Spolu s popisem intertextuality je cílem práce popsat žánry, které se v seriálu vyskytují, a identifikovat způsoby, jakými se tento seriál (i přes převládající fantastický žánr) vztahuje ke skutečnosti, ke společenským problémům, historii a vztahu lidí ke světu. Práce nebude porovnávat seriál s knižní předlohou, ale bude vycházet z toho, že filmová verze seriálu je svébytný fenomén hodný samostatné analýzy.

Předpokládaná struktura práce (rozdělení do jednotlivých kapitol a podkapitol se stručnou charakteristikou jejich obsahu):

1. Úvod – stručné vymezení tématu a cílů práce.
2. Intertextualita – teoretické přístupy významných autorů, kteří se intertextualitou zabývali: Michal Bachtin, Julie Kristeva, Roland Barthes, Allen Graham.
3. Hra o trůny – stručné uvedení do seriálu, vztah fiktivní tvorby k realitě (Le Guinová), proměny žánru v seriálu.
4. Metoda – vymezení metodologie na základě odborné četby: Arthur Asa Berger, John Fiske. Stanovení výzkumných otázek.
5. Analýza – kvalitativní analýza jednotlivých dílů obsahujících významné intertexty a identifikace jednotlivých typů intertextuality.
6. Výsledky – formulace výsledků analýzy.

7. Závěr – formulace závěrů ve vztahu k hypotézám a výzkumným otázkám.
Vymezení podkladového materiálu (např. titul periodika a analyzované období): Osm sérií seriálu Hra o trůny, z nichž budou analyzovány epizody obsahující významné intertexty.
Metody (techniky) zpracování materiálu: Kvalitativní obsahová analýza.
Základní literatura (nejméně 5 nejdůležitějších titulů k tématu a metodě jeho zpracování; u všech titulů je nutné uvést stručnou anotaci na 2-5 řádků): BACHTIN, Michail M. <i>Román jako dialog</i> . Praha: Odeon, 1980. Literárně-teoretická studie věnovaná problematice románu, jeho původu a vývoji jednotlivých románových žánrů. Za jádro románu považuje Bachtin dialogičnost textu. Zavádí také pojem chronotop jako specifický časoprostor románu, který se dnes uplatňuje i ve filmové tvorbě. BERGER, Arthur Asa. <i>Media Analysis Techniques</i> . London: SAGE Publications Ltd., 1998. Příručka představuje čtyři analytické přístupy, které považuje v současnosti za dominantní: sémiotický, marxistický, psychoanalytický a sociologický, které aplikuje na konkrétních příkladech analýzy médií. FISKE, John. <i>Television Culture</i> . London: Routledge, 1997. Monografie televizního teoretika Fiskeho se v rámci jedné kapitoly zabývá intertextualitou v televizních dílech a poskytuje nástroje potřebné pro dekódování intertextuality ve filmech a seriálech. GRAHAM, Allen. <i>Intertextuality</i> . London: Routledge, 2000. Kniha podrobně sleduje vývoj intertextuality od jejího vzniku v rámci strukturální lingvistiky a literární vědy až až po postmoderní diskurzy. LE GUINOVÁ, Ursula. <i>Proč číst fantasy, jak to, že zvířata v knížkách mluví a odkdy se Američané bojí draků</i> . Gnom!, 2019. Sbírka esejů a přednášek se věnuje tématu fantastické literatury. Populárně teoretické texty se zabývají významem fantasy literatury a jak se fiktivní svět vztahuje k problému skutečného světa.
Diplomové a disertační práce k tématu (seznam bakalářských, magisterských a doktorských prací, které byly k tématu obhájeny na UK, případně dalších oborově blízkých fakultách či vysokých školách za posledních pět let) BURIÁNOVÁ, Lenka. <i>Intertextualita v díle Michala Viewegha</i> . Brno, 2005. Bakalářská práce. Masarykova univerzita v Brně. Filozofická fakulta. Ústav české literatury a knihovnictví. Vedoucí práce Miroslav BALAŠTÍK. GRUŠOVÁ, Mariana. <i>Milan Kundera a intertextualita</i> . Praha, 2015. Diplomová práce. Univerzita Karlova v Praze. Fakulta humanitních studií. Katedra elektronické kultury a sémiotiky. Vedoucí práce Martin CHARVÁT. HECL, Lukáš. <i>Intertextualita v seriálu Spaced</i> . Olomouc, 2010. Bakalářská práce. Univerzita Palackého v Olomouci. Filozofická fakulta. Katedra divadelních, filmových a mediálních studií. Vedoucí práce Jakub KORDA. PRAČKE, Šimon. <i>Počátky intertextuality – prolomení hranic krajiny bezbřehosti</i> . Praha, 2013. Bakalářská práce. Univerzita Karlova v Praze. Filozofická fakulta. Ústav české literatury a literární vědy. Vedoucí práce Petr BÍLEK.
Datum / Podpis studenta/ky 30.5.2019 Lucie Pijarova

TUTO ČÁST VYPLŇUJE PEDAGOG/PEDAGOŽKA:
Doporučení k tématu, struktuře a technice zpracování materiálu: Téma je vyjádřeno funkčně a produktivně, struktura i technika zpracování jsou načrtnuty výstižně. Jediné doporučení se týká toho, že analýza intertextuality by měla reflektovat nejen specifické médium (TV), ale i formát seriálu (a tedy i intertextovost fungující uvnitř díla). Proto doplňují literaturu k seriálovosti a k petice současných TV seriálů.
Případné doporučení dalších titulů literatury předepsané ke zpracování tématu:

KOKEŠ, Radomír D.: *Světy na pokračování. Rozbor možností seriálového vyprávění*. Praha: Akropolis, 2016.

MITTELL, Jason: *Complex TV: The Poetics of Contemporary Television Storytelling*. New York: New York University Press, 2015

Potvrzuji, že výše uvedené teze jsem s jejich autorem/kou konzultoval(a) a že téma odpovídá mému oborovému zaměření a oblasti odborné práce, kterou na FSV UK vykonávám.

Souhlasím s tím, že budu vedoucí(m) této práce.

Bílek, Petr

Příjmení a jméno pedagožky/pedagoga

20.5.19 

Datum / Podpis pedagožky/pedagoga

TEZE JE NUTNO ODEVZDAT VYTIŠTĚNÉ, PODEPSANÉ A VE DVOU VYHOTOVENÍCH DO TERMÍNU UVEDENÉHO V HARMONOGRAMU PŘÍSLUŠNÉHO AKADEMICKÉHO ROKU, A TO PROSTŘEDNICTVÍM PODATELNY FSV UK. PŘIJATÉ TEZE JE NUTNÉ SI VYZVEDNOUT V SEKRETARIÁTU PŘÍSLUŠNÉ KATEDRY A NECHAT VEVÁZAT DO OBOU VÝTISKŮ DIPLOMOVÉ PRÁCE.

TEZE NA IKSŽ SCHVALUJE VEDOUCÍ PŘÍSLUŠNÉ KATEDRY.