

Otakar Beneš
Hra o trůny jako hra
(Posudek vedoucího diplomové práce)

Diplomová práce Otakara Beneše se zabývá fantazy prózou *Hra o trůny*, ságou, z jejichž proponovaných sedmi dílů vyšlo zatím pouze pět. Výběrem tématu tak poněkud riskuje – přinejmenším neaktuálnost své práce, pokud by např. autor v příštím dílu heptalogie zvolil postup "všechno je jinak". Samotné dílo, které je předmětem práce, už zdaleka tak zajímavé není. Próza G. R. R. Martina se vlastně příliš neliší (ani syžetem, ani rozsahem, ani způsobem utváření fikčního světa) od řady jiných podobných próz, které dnes reprezentují hrdinskou fantazy. Od ostatních ji odlišila především skutečnost, že se stala předobrazem výpravného a úspěšného televizního seriálu HBO, který z ní teprve učinil celosvětový fenomén.

Předností diplomové práce je, že k dílu v této perspektivě vlastně nepříliš záživnému, se autor pokusil přistoupit originálním způsobem. Inspirován názvem první knihy, soustředil se na herní prvky a způsob jejich uplatnění v textu. Tady však došlo k určitému nedorozumění, když vedoucí předpokládal, že diplomanta bude především zajímat, zda a nakolik odpovídá text, jeho kompozice a reálie fikčního světa, způsobu strukturování, modelování a pravidel počítačových her (např. jak se uplatňují prvky adventury, akční hry, RPG; jestli by se dalo o vypravěči uvažovat v intencích herní statické, resp. plovoucí kamery atp.; připomínám, že počítačová hra podle *Hry o trůny* dosud neexistuje, očekává se však, že v blízké době vyjde), diplomant se zaměřil na tradiční hru, kdy např. vnímá dějiště prózy jako herní plán klasické deskové hry. Skutečnost, že se svého záměru důsledně držel a nedal se od něj odvrátit, lze snad přijmout jako přednost práce.

Práce má příjemně stručný úvod, jehož smyslem je skutečně pouze vysvětlení diplomantových záměrů, a stejně stručnou charakteristiku osobnosti a díla G. R. R. Martina. Fakt, že se diplomant rozhodl neutopit se v množství různorodých a protichůdných fandomových spekulací o spisovateli a jeho záměrech, lze rovněž považovat za přednost práce.

V následující kapitole diplomant charakterizoval hru ve svém pojetí, tedy v podstatě tradičně, podle Huizingových definic, přičemž se nezamýšlel, zda a v čem je tato definice dnes ne-/aktuální (Huizinga např. jen okrajově reflektuje všudypřítomnou potřebu "užít si", která je dnes spjata s jakoukoli herní aktivitou). V souvislosti s definicí hry potom diplomant uvádí Cailloisovu funkční typologii her, rozdělující hry na soutěžní, náhodné, napodobivé a narušující řád světa (agón, alea, mimikry a ilynx).

Poté se už zabývá textem samotného románu. Poměrně značnou pozornost věnuje prostoru, přičemž zvlášť upozorňuje, že rámeček fikčního světa je definován mapami, jak je ostatně v žánru fantazy obvyklé. Benešův popis v této části přináší několik samostatných postřehů (analogie mezi dějištěm románu a podobou britských ostrovů, analogie mezi dějištěm románu a dějinami středověké Anglie, blízkost deskovým hrám i v tom, že se nelze vrátit do

výchozího stavu a že tak pohyb postav/figurek nastoluje stále nové relace), které však nejsou hlouběji rozpracovány.

V nejrozsáhlejší kapitole se potom diplomant zabývá postavami Hry o trůny. Přichází se samostatným rozdělením na aktivní "hráče" a pasivní "figury", přičemž tuto svou klasifikaci dál rozvíjí a specifikuje. Sleduje, jak se na postavení "hráčů" a "figur" podílejí danosti, jimiž jsou vybaveny (např. fyzické schopnosti a kvality, šlechtický původ) a jakými cestami se může "figura" domoci postavení "hráče". Všimá si i toho, jak se střídání vypravěčské perspektivy podílí na kompozici románu a jaké metatextové charakteristiky jsou postavám přisuzovány (oproti původní verzi podstatně redukováná kapitola o rodech, sídlech a heraldických atributech). Kromě uvedené typologie nepřináší kapitola mnoho nového, byť třeba podkapitola o smrti postavy jako o iniciačním momentu nových událostí je zajímavá.

V poslední části se diplomant zabývá pravidly (normami a zákony), jimiž je existence společnosti ve světě románu určena. Postřehl, že jsou odvozeny od tradičního středověkého kodexu cti, ale že tu současně probíhá zcela "moderní" mocenský zápas (analogický tomu, co se odehrává v jiném televizním seriálu House of Cards). Jednotlivá střetnutí mezi nadosobním zákonem a osobní morálkou či ctí, mezi skrupulemi a bezskrupulózností rozrušují jednoznačnost fikčního světa přinejmenším stejně, jako (diplomantem reflektované) rozvíjení původní tradiční historické fantazy v první knize ságy ve fantazy s dominujícími kouzelnými a náboženskými prvky. Hra je ale stále viděna především jako hra o moc a v tomto pohledu je zajímavý Benešův pokus o klasifikaci moci jako moci fyzické, společenské (abstraktní) a se symbolickou reprezentací (tedy na pomezí předchozích).

Vůbec třetí část přináší řadu zajímavých dílčích postřehů, které však autor dál nerozvíjí. Všimne si např. dobře, že téměř všichni reální či potenciální držitelé moci jsou dětského věku, ale nepokusí se z této pozoruhodné skutečnosti nic dál vyvodit. A to je také vlastně největší nedostatek celé práce. Autor ji dobře koncipoval a i po formální a jazykové stránce je pečlivá a bezproblémová. Množství nápadů a postřehů, které v ní snesl a které jistě mají svou cenu, však nedokáže vztáhnout k nějakému osobnějším konceptu, nejčastěji je pouze přiřazuje k tradičním kategoriím (prostor, postavy...). Přitom materiál k originálnějšímu přístupu přímo vybízí a přemýšlivost diplomantovi také zjevně nechybí, možná spíš odvaha riskovat a přijít s osobnějším řešením.

Vzhledem k této výhradě nehodnotím práci jako výbornou, navrhuji hodnocení velmi dobře, ale zároveň chci podotknout, že je to skutečně velmi dobrá velmi dobrá.