

Univerzita Karlova v Praze

Filozofická fakulta

Ústav české literatury a komparatistiky

DIPLOMOVÁ PRÁCE

Bc. Otakar Beneš

Hra o trůny jako hra

Game of Thrones as a Game

Praha 2014

Vedoucí práce: PhDr. Václav Vaněk, CSc.

Děkuji PhDr. Petře Hesové za nápady a inspiraci.

Dále děkuji PhDr. Václavu Vaňkovi, CSc. za rady a odborné vedení.

Zároveň děkuji své rodině za vytrvalou podporu.

Prohlášení:

Prohlašuji, že jsem tuto diplomovou práci vypracoval samostatně a výhradně s použitím citovaných pramenů, literatury a dalších odborných zdrojů a že tato práce nebyla využita v rámci jiného vysokoškolského studia či k získání jiného nebo stejného titulu.

V Praze dne 15. července 2014

.....
Jméno a příjmení

Klíčová slova:

Hra, postava, pravidla, motivace, modalita, narativ

Key words:

Game, character, rules, motivation, modality, narrative

Abstrakt

Diplomová práce s názvem *Hra o trůny jako hra* se zabývá fantasy ságou *Píseň ledu a ohně* od amerického autora G. R. R. Martina. Základním východiskem práce je provázanost narativu této pětidílné série se základními herními mechanikami a vlastnostmi, které uvádějí v definicích R. Caillois a J. Huizinga.

Hra o trůny vykazuje mnoho znaků charakteristických pro deskové hry a naše interpretace vychází především z jejich koncepce. Herní aspekty narativu jsou sledovány při analýzách kategorizace postav, formy narativu, fungování fikčního světa a jeho modality a motivace postav. Zkoumané vlastnosti narativu jsou poté usouvztažněny k hernímu světu, hrajícím postavám, pravidlům hry a cílům hry.

Abstract

The thesis named *Game of Thrones as a Game* deals with fantasy saga *Song of Ice and Fire* written by G. R. R. Martin. The main theme is the interconnection of the five-volume narrative with basic game mechanics and features defined by R. Caillois and J. Huizinga.

Game of Thrones shows many characteristics of board games and the interpretation is based on this approach. Game aspects of the narrative are observed in the analysis of character classes, narrative forms, fictional world functioning and modality and character motivation which are related to game worlds, characters, rules and objectives.

Obsah

Úvod.....	7
1. G. R. R. Martin a jeho tvorba.....	8
1. 1 Hra o trůny a její postavení ve fantasy literatuře.....	8
2. Co dělá hru hrou?.....	10
2. 1 Teorie her.....	10
2. 2 Typy her.....	12
Agón.....	13
Alea.....	13
Mimikry.....	14
Ilinx.....	15
3. Časoprostor světa Písně ledu a ohně.....	16
3. 1 Konstrukce fikčního světa.....	16
3. 2 Mapy světa.....	17
3. 3 Vztah k aktuálnímu světu.....	18
3. 4 Svět jako herní plán.....	19
4. Postavy.....	22
4. 1 Zapojení postav do hry.....	22
4. 2 Kategorizace postav.....	23
4. 3 Hráči.....	25
4. 4 Vznik hráče.....	27
a) rozvinutí vrozeného potenciálu.....	28
b) převzetí postu zemřelé postavy.....	30
c) pochopení pravidel hry o trůny.....	31
4. 5 Hráči v pozici reflektora.....	32
4. 6 Figury.....	34
4. 7 Typy postav, jejich charakteristiky a motivace.....	35
4. 8 Tělesné znaky.....	36
4. 9 Ztělesněné vlastnosti.....	37
4. 10 Postavy a narativ.....	40
4. 11 Smrt postavy.....	41
4. 12 Metatextové informace o postavách a jejich rodech.....	43
4. 13 Historie rodů, jejich slova, erby a sídla.....	45
5. Pravidla.....	47
5. 1 Základní nastavení.....	47
5. 2 Komunikace.....	49
5. 3 Modalita a moc.....	52
5. 4 Moc v jednotlivých částech světa.....	54
5. 5 Středověké hodnoty a konflikty.....	55
5. 6 Vývoj a změny modalit fikčního světa.....	57
5. 7 Filmové zpracování.....	59
6. Cíl hry.....	61
6. 1 Funkce cílů hry.....	61
a) „trůn“.....	62
b) splnění zadaného úkolu.....	63
c) přežití.....	64
Závěr.....	66
Prameny a literatura.....	69

Úvod

Píseň ledu a ohně G. R. R. Martina představuje jedno ze stěžejních děl moderní fantasy literatury. Autor vytvořil velmi propracovaný fikční svět s velkým množstvím postav a dějových linií. Cílem této práce je analyzovat narativ série a především první knihy s titulem *Hra o trůny* z hlediska herních mechanismů a vlastností typických pro hry, jak je uvádí ve svých definicích Johan Huizinga a Roger Caillois.

Úvodní část obsahuje stručnou biografii autora společně s představením specifického postavení *Písně ledu a ohně* v literatuře fantasy. Následuje teoretický výklad o herních typech podle R. Cailloise a výklad koncepce herních činností, kde jsou ustanoveny základní znaky her, na které se při naší analýze soustředíme.

Druhá část se zabývá zobrazeným fikčním světem, který vykazuje podobnosti s plány deskových her. Budeme se věnovat tomu, jakým způsobem je fikční svět konstruován, jaký má vliv na pohyb postav a jaké jsou jeho charakteristické znaky. Dále se pokusíme identifikovat jeho vlastnosti, které vycházejí z aktuálního světa.

Další kapitola je zaměřena na postavy a jejich fungování ve fikčním světě. Postavy jsou rozděleny do kategorií podle možnosti ovlivňovat hru. Následuje analýza narativu a vyprávěcích situací, ve kterých se postavy střídají v pozici reflektora a vytvářejí specifické prizma fikčního světa. S postavami souvisí i jejich smrt. Ta má ve hře o trůny stěžejní roli, kterou se pokusíme postihnout a identifikovat. Jednotlivé knihy *Písně ledu a ohně* také obsahují metatextové informace o postavách v rámci dodatků, kterým bude věnována poslední část této kapitoly.

Ve třetí části bude pozornost soustředěna na fungování fikčního světa a na jeho modalitu. V průběhu děje dochází k proměnám modálního nastavení v jednotlivých oblastech, které chceme reflektovat. Společnost zobrazená v narativu vychází ze středověké agonické kultury, ale některé její zvyklosti jsou modifikovány. Pokusíme se provést i srovnání s filmovou adaptací a postihnout posuny, ke kterým dochází v rámci změny média.

Závěrečná kapitola obsahuje analýzu cílů, které mají vliv na jednání a motivaci postav ve hře o trůny. Zvolené herní mechanismy by měly posloužit k přiblížení a identifikaci spojitostí narativu *Písně ledu a ohně* s fungováním deskových her.

1. G. R. R. Martin a jeho tvorba

1. 1 Hra o trůny a její postavení ve fantasy literatuře

Autor fantasy série *Píseň ledu a ohně*, George Raymond Richard Martin se narodil 20. září 1948 ve městě Bayonne (New Jersey, USA). Proslavil se jako autor povídek, komiksů, sci-fi a hororových či fantasy novel. Od osmdesátých let střídavě působí jako scenárista a televizní producent (v poslední době nejčastěji u filmových adaptací svých vlastních děl).

První zárodky *Písně ledu a ohně* vznikly již v roce 1991. V plánu je zatím celkem sedm knih, z nichž pět již vyšlo. První byla v roce 1996 *Hra o trůny* (A Game of Thrones). O dva roky později následoval druhý díl *Střet králů* (A Clash of Kings) a ve stejném intervalu i třetí kniha *Bouře mečů* (A Storm of Swords). Čtvrté pokračování *Hostina pro vrány* (A Feast for Crows) bylo vydáno až roku 2005 a stalo se nejprodávanější knihou roku podle periodik *The New York Times* a *The Wall Street Journal*. Následující rok byla nominována na *Quill Award* a *British Fantasy Award*. Zatím poslední vydaný díl *Tanec s draky* (A Dance with Dragons), který vyšel v roce 2011, se rovněž setkal s velkým úspěchem ihned po svém vydání. O rok později také přinesl autorovi ocenění *Locus Poll Award* za nejlepší fantasy knihu. Celou sérii mají uzavřít dva poslední díly *The Winds of Winter* (Vichry zimy)¹ a *A Dream of Spring* (Sen o jaru). V roce 2011 začala HBO vysílat televizní adaptaci *Písně ledu a ohně* pod názvem *Hra o trůny*. Na úspěchu televizního zpracování mají velký podíl jeho tvůrci a scenáristé David Benniof a Daniel B. Weiss.

Píseň ledu a ohně zaujímá uvnitř literatury fantasy zvláštní místo. Liší se nejen svým rozsahem (v českém překladu má prvních pět knih přes čtyři tisíce pět set stran), množstvím hlavních a vedlejších postav, dějových linií, zápletek a překvapivých rozuzlení, ale také vykročením z linie hrdinské fantasy, která se zdá být ve světové literatuře převažující. Martinova sága je význačná svou pochmurností a mnozí jí vytýkají přehnanou brutalitu a absenci pozitivních momentů, které by čtenáře vytrhly ze záplavy temnoty.

Není divu, že napsání tak rozsáhlého textu trvá již téměř dvě desetiletí a s největší pravděpodobností se protáhne i do desetiletí třetího. Autor do každé knihy dává několik postupně gradujících vyústění a zároveň vytváří podklady pro nová. Dějové linie ústředních postav jsou velmi klikaté a nemají předem odhadnutelnou dráhu, jak je obvyklé u velkého

¹ V závorkách jsou uvedeny pouze nepotvrzené, pracovní překlady.

množství klasických fantasy syžetů, kdy hrdina sleduje jediný cíl, který známe téměř od prvních řádků textu a víme, že svůj úkol splní, protože jinak by nemohl naplnit svůj hrdinský úděl.

Píseň ledu a ohně připomíná sociální román, v tomto případě zasazený do fantasy kulis středověké společnosti. Společenský román, jak jej známe z 19. století, je zaměřen na mezilidské vztahy a zákonitosti, které ve společnosti panují. Na stejných principech je vystavěn i narativ ságy. Tématem se stává boj o moc v ohraničeném výseku fikčního světa, kde se střetávají individualizované charaktery. Konflikty pramenící z odlišných ideových a sociálních prostředí (reprezentovaných jednotlivými rody) vykazují podobné funkce jako v klasickém sociálním románu.

Svět *Písně ledu a ohně* operuje na jiných principech, než jsou protiklady dobra a zla. Každá postava v sobě nese potenciální zárodky obou. Motivace a společenské hodnoty, které ovlivňují jednání postav, jsou odlišné, než na jaké jsme zvyklí z ostatních žánrů fantasy (relativizován je zde tradiční protiklad dobra a zla), a některé konflikty zcela postrádají katarzi, protože se v nich střetávají dva kladné principy. Identifikace s „kladným“ hrdinou je obtížná, protože v některých situacích se z něj stává „záporná“ postava, která nedodržuje nastavená pravidla. Konflikty eskalované do extrému a tenká hranice mezi dobrem a zlem představují ve fantasy literatuře novátorský proud, který odlišuje toto dílo od klasických směrů moderní fantasy.

2. Co dělá hru hrou?

2.1 Teorie her

Hra o trůny, jak zní titul první knihy ságy *Písně ledu a ohně*, velice přesně vystihuje základní motiv celé série i principy fungování fiktivního světa a ve zkratce shrnuje, o co vlastně v celé sérii jde. Velké množství herních mechanismů a postupů můžeme nalézt na různých textových a narativních rovinách. Abychom mohli popisovat jednotlivé herní aspekty, musíme nejdříve vymezit pojem hry.

Na počátku 20. století se hře a její úloze při formování společnosti věnoval Johan Huizinga. Ve třicátých letech publikoval knihu *Homo ludens*, kde uvádí několik definic hry. První zní:

Podle formy tedy můžeme hrou souhrnně nazvat svobodné jednání, které je míněno 'jen tak' a stojí mimo obyčejný život, ale které přesto může hráče plně zaujmout, k němuž se dále nepřipíná žádný materiální zájem a jímž se nedosahuje žádného užitku, které se uskutečňuje ve zvlášť určeném čase a ve zvlášť určeném prostoru, probíhá řádně podle určitých pravidel a vyvolává v život společenské skupiny, které se rády obklopují tajemstvím, nebo se vymaňují z obyčejného světa tím, že se přestrojí za jiné.²

Z této definice vysvítá několika hlavních charakteristik, které jsou vlastní každé hře a nelze je od žádného herního projevu odloučit. Hra by vždy a všude měla být především svobodným jednáním, které přestane být hrou ve chvíli, kdy bude někdo k účasti nucen. Pravidla hry a její průběh nejsou svázány konvencemi reálného světa a stojí mimo něj. Při hraní se vytváří nový, oddělený a samostatně existující svět, do kterého hráči vstupují dobrovolně. Hra by neměla vytvářet materiální ani jiné užitky a konečný (výstupní) stav by měl být stejný jako počáteční (vstupní). Tato vlastnost her je diskutabilní, protože, má-li hra mít svůj účel, měla by hráčům poskytovat určité pozitivní „odměny“ za to, že se do ní zapojí. Zcela postačí, když si účastníci hru užijí, tzn. navodí jim pocit úspěchu či štěstí. Nebo naopak hra může vyvolávat v hráčích smutek a jiné negativní pocity, které mohou přetrvávat i za hranice herního času. Hra tedy má možnost působit na hráče i za svůj rámec.

² HUIZINGA, Johan. *Homo ludens. O původu kultury ve hře*. Praha: Mladá fronta, 1971. s. 20.

Typickým znakem her je existence závazných a obecně platných pravidel. Každý, kdo se chce do hry zapojit, musí akceptovat její normy a bezpodmínečně je dodržovat. Při porušení pravidel dochází ke zborcení nastaveného herního světa a porušení jeho individuálního fungování odděleně od aktuální reality. Přivlastnění si odlišné identity umocňuje u určitých typů her (především mimikry) dojem výlučnosti a jedinečnosti hráčů a zároveň navozuje atmosféru tajemství. Vystoupení z „role“ a narušení struktury tajemné a utajované existence je často vnímáno jako větší provinění se herním zákonitostem než prosté nedodržování pravidel.

Druhá Huizingova definice je méně komplexní a zároveň uvolněnější:

Hra je dobrovolná činnost, která je vykonávána uvnitř pevně stanovených časových a prostorových hranic, podle dobrovolně přijatých, ale bezpodmínečně závazných pravidel, která má svůj cíl v sobě samé a je doprovázena pocitem napětí a radosti a vědomím 'jiného bytí' než je 'všední život'.³

V této formulaci zůstává důraz na dobrovolnost, odtrženost od reálného světa a koncipování závazných pravidel. Nově se přidává konkretizace cíle hry, který by měl vycházet ze hry samé. Hra se tedy děje pro hraní jako takové a toto pojetí navazuje na předešlou definici (a částečně ji nahrazuje), ve které hra neměla žádný užitek. Smysl hry je obsažen uvnitř ní samé a nelze jej dosáhnout jinak než přímou účastí. Roger Caillois ve své publikaci *Hry a lidé* (1998) upozorňuje na fakt, že diváci herních projevů (zápas, rituál či jiné) zažívají odlišné pocity, než ti, kteří jim je předvádějí.

Caillois, i přes úvodní přiznání, že je nesnadné vymezit charakteristické znaky her dostatečně vyčerpávajícím a zároveň generalizujícím způsobem, shrnuje základy herních projevů do šesti atributů:⁴

- 1) svoboda – hráč ke hře nemůže být nucen, jinak by činnost přišla o svoji přitažlivost
- 2) vydělenost z každodenního života – hra se odehrává v přesně stanovených a předem daných časoprostorových hranicích
- 3) nejistota – průběh ani výsledek hry nemůže být předem určen, hráči mají možnost vývoj hry ovlivnit
- 4) neproduktivita – hra nevytváří majetek ani hodnoty, možná je pouze cirkulace

³ HUIZINGA, Johan. *Homo ludens. O původu kultury ve hře*. Praha: Mladá fronta, 1971. s. 33.

⁴ CAILLOIS, Roger. *Hry a lidé. Maska a závrať*. Praha: Nakladatelství studia Ypsilon, 1998. s. 31 – 32.

fyzických statků a konečná situace je v souhrnu identická s výchozí

5) podřízenost pravidlům – ta pozastavují fungování běžných zákonů po dobu fungování hry a zároveň jsou nastolena nová

6) fiktivnost – účastníci si jsou vědomi existence alternativní reality a neskrývané iluze

Většina uvedených vlastností je shodných s Huizingovým pojetím, novým prvkem je zařazení nejistoty. Když se nad tím zamyslíme, tak je tato charakteristika ve hrách vždy přítomná, ale Huizinga jí ve svých teoriích nepovažoval ze jednu z konstitutivních. Kdyby byl předem znám výsledek hry, ztratila by jistě svoje kouzlo a v podstatě i smysl.

2. 2 Typy her

V předešlé části kapitoly jsme se věnovali základním vlastnostem her jako pojmu. Nyní se dostáváme k rozdělení konkrétních projevů lidské činnosti podle toho, jaké herní principy v nich převažují. Typologii her jsme zvolili podle Rogera Cailloise, i když on sám v úvodu ke své klasifikaci předesílá, že je velice obtížné vypracovat objektivní princip, který by dovoloval přesně zařadit rozmanité hry do jasně ohraničených a definovaných kategorií. Hra je natolik rozmanitá a specifická činnost, že všechny její vlastnosti nelze uvést a hierarchizovat v přehledném a vyčerpávajícím systému.

Hry můžeme třídit podle různých hledisek a ne vždy do tohoto systému budeme moci zařadit všechny. Jako výchozí kritéria a vlastnosti her tak můžeme zvolit počet účastníků, dobu trvání, místo konání či používanou dovednost či schopnost. Roger Caillois uvádí jako první stupeň systematického třídění her čtyři principy, které v jednotlivých herních projevech dominují. Prvním je princip agón (soutěž), dalšími alea (náhoda), mimikry (chování „jako by“) a ilynx (závrat).⁵ Toto schéma není vyčerpávající, ale je pouze prvním krokem k postupnému zařazení her do systému. Do každého typu mohou spadat i poměrně odlišné hry, ale vždy musí obsahovat jeden ze základních principů. Další hierarchizaci lze poté provádět podle individuálně zvolených parametrů.

Každou hru také můžeme umístit na osu, kdy na jedné straně je zcela nesvázaná, bujará a fantazii oddaná stránka herních činností (*paidia*).⁶ Na opačném pólu se pak tato uvolněnost vytrácí a je nahrazena herními konvencemi, které hráče svazují a kladou jim do

⁵ CAILLOIS, Roger. *Hry a lidé. Maska a závrat'*. Praha: Nakladatelství studia Ypsilon, 1998. s. 33.

⁶ Tamtéž s. 34

cesty překážky, aby bylo dosažení výsledku co nejobtížnější. Hra je v tomto případě marná práce, která vyžaduje stále více úsilí – na tomto pólu se nachází způsob hraní *ludus*.

Agón

Prvním typem her je agón. Do této skupiny patří všechny hry, které mají jako svůj základ soutěž. Každý účastník by měl mít na začátku stejnou výchozí pozici a rovné podmínky k dosažení úspěchu. Klání je často zaměřeno na jednu dovednost (rychlost, sílu, chytrost, paměť), ve které se snaží každý hráč překonat své protivníky. Hrají tedy proti sobě, nikoliv proti hře a jejím překážkám. Pro spravedlivost výsledku jsou zakázány jakékoliv zásahy zvenčí. Výjimku tvoří případy, kdy některý z aktérů má zjevnou výhodu proti ostatním a může mu být v rámci zachování rovnosti šancí (což je jeden z nejdůležitějších principů těchto her) stanoven určitý handicap. Málokdy se však podaří tohoto ideálního nastavení dosáhnout, v některých případech může rozhodovat i maličkost, kterou nelze zcela eliminovat (první tah v šachách, výhodnější dráha v běhu, výběr strany hřiště při prudkém větru).

Aby nedošlo k záměrnému zvýhodnění hráčů, vstupuje do hry prvek náhody (*alea*), který určí, komu bude daná „výhoda“ přisouzena, a u většiny her dochází po určité době k výměně pozic. Pro vítězství je často nutné věnovat dostatek času přípravě a tréninku dovednosti, ve které se bude soutěž konat. Zároveň je po hráčích vyžadováno velké soustředění po celou dobu hry, protože každý okamžik může být ten rozhodující. Jak bylo uvedeno výše, jednotlivé kategorie her nejsou čistými prototypy, mohou v sobě obsahovat i prvky ostatních tříd. Rozdělení je utvářeno podle dominantních principů a v individuálních projevech se může vyskytovat i prvek kategorie jiné.

Alea

Označení tohoto druhu her vychází z latinského slova pro hru v kostky a zahrnuje všechny herní činnosti, u kterých převažuje prvek náhody a hráč nemá na výsledek žádný vliv. Tento typ je zcela v protikladu k agónu, kde je naopak hráč plně zodpovědný za svůj výkon. Soupeření se tak netýká hráčů mezi sebou, ale každý z nich se snaží vyhrát nad osudem a získat si přízeň štěstěny. Vyloučení náhody je v těchto případech nemožné a naopak získání nějaké výhody je jedinou motivací. Princip *alea* potlačuje přirozenou nebo získanou

nadřazenost některých účastníků a zajišťuje, že všichni hráči mají stejnou šanci na úspěch.

Ve hrách typu alea se nerozvíjí žádná dovednost, ani není potřeba prokazovat svoji zdatnost. Účastník je většinou zcela pasivní, s napětím očekává, jak se k němu osud zachová. Hráč může ovlivnit pouze míru rizika, s jakým je ochoten do hry vstoupit. U her typu agón bylo základním výchozím nastavením zachování rovné výchozí pozice pro všechny aktéry, zde to platí také, ale navíc se přidává i přesné vyvážení rizik a jim odpovídajících zisků.

V centru dění není hráč samotný, ale jeho okolí, ze kterého se snaží vyčíst, jaký postup je ten správný. Seběmenší detail může účastník považovat za znamení a řídit se jím při svém „hraní“. Ne vždy je hráč zcela bezmocný a vzdává se do rukou osudu. V některých případech může hráč výsledek sám ovlivnit, ale v menší míře než u her typu agón. V karetních hrách je odkázán na karty, které mu jsou rozdány, ale může je svými dovednostmi využít tak, aby dosáhl co nejlepšího výsledku.

Jak agón, tak alea se snaží do jinak chaotického reálného světa vnést situace, ze kterých může kdokoliv něco získat podle jasně daných pravidel. Buď se zisk může odvíjet od úrovně zvolené dovednosti, nebo příkloněním štěstěny. Oba druhy her se odpoutávají od aktuálního světa tím, že mění jeho nastavení a zákony. Existuje však ještě jedna možnost, jak se vymanit z reality, změnit sebe sama – na tomto přístupu jsou založeny zbývající dvě kategorie.

Mimikry

Každá hra je založená na tom, že uzavřený, fiktivní svět dočasně přijmeme za svůj. Do hry se v principu mimikry zapojujeme tím, že na sebe bereme iluzorní podobu jiné bytosti. Nová identita je platná jen v rámci herního světa a nezasahuje mimo jeho hranice. Přístupnost je omezena jen na přímé účastníky hry a pozorovatele (diváky). Hráči se snaží přesvědčit všechny kolem sebe, že jejich předváděné pojetí reality je skutečné, a svoji původní osobnost nechávají v aktuálním světě. Zároveň si na sebe berou jinou podobu.

Na rozdíl od jiných herních typů u mimikry nejsou stanovena závazná pravidla. Princip tohoto hraní naopak tkví v neustálém vynalézání nových možností a variací. Účelem hry je zamaskovat realitu a jakmile staré postupy přestávají plnit svoji funkci (diváci je „prohlédnou“), musí je nahradit jiné. Z těchto principů vychází neomezenost a svoboda herních možností, které se mohou v mimikry uplatnit.

Podstatou mimikry není oklamat sebe nebo diváka a přesvědčit ho, že představovaný svět je trvalou, nově ustanovenou realitou. Účelem má být pouze dočasně vytrhnout všechny aktéry ze svazující reality a na chvíli jim dát možnost nahlédnout do jiného světa. Všichni účastníci si jsou vědomi, že se jedná pouze o ztvárnění možného fiktivního universa. Právě v možnosti vytvářet nové světy, odlišné od našeho aktuálního, je obsažena přitažlivost a krása těchto typů her. Diváci se dobrovolně poddávají iluzi, že fiktivní svět je reálnější než realita aktuálního světa.

Princip mimikry je občas spojován s agónem, kdy se diváci mohou vžít do rolí soutěžících, podobně jako se může čtenář či divák identifikovat s hrdinou příběhu. Propojení může dosáhnout takové úrovně, že se přihlížející snaží imitovat pohyby hráčů a fyzickou nápodobou jim pomáhat.

Ilinx

Poslední typ her je založen na snaze potlačit pevné vnímání světa a nahradit jej zmatkem. Nejčastěji se jedná o pokusy dezorientovat smysly, dostat se do transu či omámení. K tomu slouží různé praktiky, například rychlé pohyby po vertikální či horizontální ose, rotace nebo pády. Tyto stavy nejsou trvalé a po určité době odeznívají (hra končí). K navození chaotických pocitů mohou lidem sloužit rozmanité atrakce na poutích nebo alkohol.

Závrať lze vyvolat jak tělesnými prožitky, tak morálními. Při porušení morálních norem a řádu dostává mozek podobný impulz jako při fyzickém rozkolísání vnímání. Provedení malého prohřešku v nás vyvolává pocit vítězství nad jinak neporušitelným řádem světa.⁷

Uvedli jsme základní kategorie her a jejich vlastnosti. V dalších částech naší práce se budeme snažit identifikovat herní prvky obsažené v narativu *Písně ledu a ohně*.

⁷ CAILLOIS, Roger. *Hry a lidé. Maska a závrať*. Praha: Nakladatelství studia Ypsilon, 1998. s. 42.

3. Časoprostor světa *Písně ledu a ohně*

Malovaný stůl byl přes padesát stop dlouhý a možná z poloviny tak široký ve svém nejširším místě, ovšem jen čtyři stopy široký v nejužším místě. Aegonovi truhláři ho vytvarovali podle Západozemí, vyřezali každý záliv a poloostrov, takže stůl nikde nebyl rovný. Na jeho povrchu, ztmavlém téměř třemi sty lety lakování, bylo namalováno Sedm království, tak jak vypadala ze Aegonových časů; řeky a hory, hrady a města, jezera a lesy.

- popis mapy Západozemí⁸

3. 1 Konstrukce fikčního světa

Svět *Písně ledu a ohně* je v podstatě malým světem, jak je definoval Umberto Eco, obsahuje totiž konečné množství prvků a má omezené množství parametrů.⁹ Začíná jako prázdný svět bez vlastností a postupně je zaplňován fikčními entitami – postavami, prostředími a událostmi. To, co není explicitně vyjádřeno, si můžeme domýšlet na základě spojitosti s aktuálním světem, na kterém fikční světy mohou „parazitovat“, ale možnosti vztahu a čerpání vlastností z reality jsou omezené. Jen to, co je obsaženo v řečovém aktu vyprávění, se stává fikčně existujícím.

Fikční světy, jak dále poznamenává Eco, vyžadují po svém modelovém čtenáři velkou míru spolupráce, protože jsou konstruovány v jeho mysli, nikde jinde neexistují. Pokud čtenář nepřistoupí na podmínky vzniku a fungování fikčního světa, nedokáže jej zaplnit. Pro výstavbu fikčního světa není nutné, aby čtenář znal všechno, co je v narativu uvedeno, ale aby alespoň předstíral, že všechno, co je řečeno, chápe a přijímá. Možnosti fikčních světů jsou omezeny tím, co může čtenář uvažovat a co dokáže pojmout jeho mysl. Pokud by fikční svět nedodržoval základní pravidla myšlení, nebylo by možné jej zkonstruovat.

Omezení se vztahují i na velikost fikčního světa, který nemůže růst do nekonečných rozměrů, ale vždy musí mít určité limity. Svět *Písně ledu a ohně* má jasně stanovené hranice

⁸ MARTIN, George R. R. *Střet králů 1*. přel. H. Březáková. 1. vyd. Praha: TALPRESS, 2001. s. 20.

⁹ ECO, Umberto. *Malé světy*. IN ECO, Umberto. *Meze interpretace*. Praha: Karolinum, 2009. s. 84.

tvořené poznáními a zapojenými částmi světa (bývají v knize zobrazeny na úvodních mapách). Zbytek světa, u kterého předpokládáme, že je kulatý jako Země a fungují v něm stejné fyzikální zákony, zůstává mimo vypravěčovu i čtenářovu pozornost.

3. 2 Mapy světa

Na začátku každé knihy je vyobrazena mapa prozkoumaných částí světa *Písně ledu a ohně*. V prvních třech knihách je použita dvojice shodných map. Na první z nich je jižní část Západozemí a na druhé severní, kdy hranici mezi oběma díly tvoří oblast kolem hradu Řekotočí. Ve čtvrté knize je ke dvěma původním mapám přidána třetí, zobrazující detailněji Železné ostrovy a pobřežní část v jejich nejbližším okolí. Pátá kniha již neobsahuje mapy centrálních oblastí Západozemí, ale věnuje pozornost málo prozkoumané části za Zdí (a Zdí samotné s výčtem všech pevností a hradů podél ní) a dále dříve graficky nezobrazenému světadílu, kde se nachází Valyrie a Svobodná města.¹⁰ Spojnici mezi oběma základními mapami Západozemí a Valyrie tvoří Úzké moře.

Mapy nejsou příliš detailní a vytvářejí pouze hrubou představu o topografii území. Jsou v nich zobrazena především města, hrady a pevnosti. Naznačeny jsou také říční toky a pozemní cesty. Obraz krajiny je rozdělen na nížiny (bílá místa), lesy (části s dvěma odlišnými ikonami stromů), hory (oblasti vyznačené pomocí čtyřech ikon pohoří), bažiny (místa označená jako trsy trávy) a vodní plochy (moře i jezera jsou reprezentována opakujícími se vlnkami v několika horizontálních řadách). V mapách z páté knihy je grafická úprava kvalitnější a detailnější, ale základní značení zůstává beze změny.

Předem definovaný svět neposkytuje příliš prostoru k jeho dalším úpravám a změnám během probíhajícího děje. Jakmile je jednou jeho topografie zakotvena v grafickém zobrazení, musí se s ním pracovat jako s přednastavenou veličinou. Toto omezení přenáší těžiště změn na jeho obyvatele a fyzický svět nechává stabilní. Proměny se dějí pouze v jeho modálním a epistemickém nastavení, o kterých se více zmíníme v kapitole Pravidla.

K rozdělení mapy Západozemí na dva póly se může vztahovat i titul ságy *Píseň ledu a ohně*, kde severní části náleží symbolika ledu a jižní oblastem ohně. Toto rozdělení světa lze vztáhnout také ke dvěma největším nebezpečím, která světu hrozí – Jiným, přicházejícím ze severu, kteří s sebou přinášejí mráz a chlad, a ohnivým drakům, kteří se zrodili ve Valyrii.

¹⁰ Mapy jsou součástí příloh diplomové práce.

Opozice světů je zakořeněna i v kulturách obou oblastí, kdy obyvatelé severních částí Sedmi království chovají antipatie k „jižanům“ a naopak. Oba dva póly království jsou téměř autonomní co se týče života a řešení krizí. Každá oblast se musí o sebe postarat sama a jen ve výjimečných případech může očekávat pomoc z druhé strany. V době válek stojí sever a jih většinou proti sobě.

3. 3 Vztah k aktuálnímu světu

Zobrazený fikční svět má zjevnou předlohu ve středověkých Britských ostrovech. Dominantním topografickým bodem je Zeď, která má předobraz v Hadriánově valu. Z aktuálního světa nebyla přejata jenom geografická podstata stavby, ale i její funkce. Zeď má bránit jižní část Západozemí proti nájezdům Divokých a proti hrozbě Jiných ze severu stejně jako Hadriánův val zabezpečoval římskou Anglii proti útokům skotských kmenů.

Protože oblasti za Zdí nejsou zmapovány, nemůžeme určit, zda se jedná o kontinent ze všech stran obklopený mořem (jak by odpovídalo geografii aktuálního světa), nebo jestli existuje pevninské propojení s dalšími světadíly.

Další oblastí pravděpodobně vycházející z reálného světa jsou Železné ostrovy. Těm odpovídá lokací a částečně i historií ostrov Man. Tento ostrov v Irském moři je britské koruně závislé území s velkou samostatností. V minulosti byl ostrov ovládán Vikingy, ale od konce 14. století se stal formální součástí Anglie. Železné ostrovy jsou ve fikčním světě kvůli svému oddělení od pevniny jen formálně podřízeny Železnému trůnu a lordi ostrovů Greyjoyové jsou nejčastěji rebelujícím rodem.

Aktuální svět neovlivnil *Píseň ledu a ohně* pouze geograficky, ale i některé části fabule mají svůj základ i v historii Britských ostrovů. Válečné tažení mladého Robba Starka, který chce pomstít smrt svého otce, nápadně připomíná vojenské úspěchy pozdějšího krále Eduarda IV během války růží, která je zjevně východiskem úvodního konfliktu mezi rody Starků a Lannisterů.

I některé jiné konflikty a nejvýznamnější dějové zvraty vycházejí z dějin ostrovního království. Například smrt Joffreyho Baratheona, otráveného na vlastní svatbě, má předlohu v náhlém úmrtí prince Eustacha (syna krále Štěpána) na hostině v roce 1153. I druhá tragická smrt krále, Robba Starka na Rudé svatbě, je spojením dvou historických událostí. Jednou z nich je masakr v Glencoe z roku 1692, při němž byli příslušníci skotského rodu MacDonaldu

povraždění a vyhnání z domovů hosty, kterým nabídli přístřeší. Hra o trůny tento motiv využívá v obráceném gardu, kdy Walder Frey nectí zákony pohostinnosti. Druhým východiskem je Černá večeře, která se odehrála v roce 1440 a byli při ní popraveni šestnáctiletý vévoda z Douglasu a jeho o šest let mladší bratr.

3. 4 Svět jako herní plán

Topografii Západozemí můžeme připodobnit k hernímu plánu deskové hry. Jedná se o poměrně plochý povrch s minimem vertikálního členění (výraznými body jsou pouze Zeď a Orlí hnízdo, jejichž typickým znakem je právě směřování do výšky). Tato plochost zajišťuje téměř konstantní vlastnosti litosféry ve všech částech zobrazovaného světa. Většina míst postrádá své konkrétní vnější charakteristiky a bývá určena pouze svým vlastním jménem. Název místa tak slouží pro snadnější a přesnější orientaci ve světě (herním plánu). Stejně jako u deskových her je v tomto fiktivním světě nejdůležitější přesně vědět, odkud, kudy a kam je veden pohyb. Vnější znaky prostředí jsou omezeny na základní typologii krajiny, která vychází z grafického zobrazení: hory, lesy, nížiny, oblasti se sněhovou pokrývkou, bažiny, pouště, řeky a moře.

Jak napovídají mapy Západozemí na začátcích knih, mohou přirozené hranice řek a pohoří vytvářet systém polí, mezi kterými je možné se pohybovat. Tato pole obvykle obsahují významný bod, často hustě obydlené geopolitické centrum (označené vlastním jménem) a periferní oblasti s minimální důležitostí, o kterých se v rámci narativu nedozvídáme téměř nic. Vzdálenosti mezi jednotlivými centry nejsou konstantní, ale lze kolem nich vytvářet samostatná pole, protože jejich přímý vliv má pouze omezený dosah a na místech, kde by docházelo ke střetům několika center, vznikají hranice mezi jednotlivými poli.

Každé pole je na mapě tak důležité jako centrum, které mu náleží. Jeho význam je dán součtem několika faktorů – dostupnou vojenskou silou, vlivem vládnoucího rodu a jeho vazbami na další rody a umístěním pole na plánu. Některé oblasti tak mohou být téměř bezvýznamné, zatímco jiné jsou ve hře o trůny nepostradatelné a jejich kontrola je pro vlastníka stěžejní. Nejdůležitější centry jsou sídla velkých rodů Západozemí (jejich výčet bude uveden v kapitole Postavy).

Každý hráč (o kterých se podrobněji zmíníme také v kapitole Postavy) má svoje rodové sídlo (z hlediska herní terminologie by mu odpovídal „domeček“), které by mělo být

jeho výsostným územím, kde je suverénním vládcem. Državy jsou většinou neoddělitelně spjaty s určitým rodem a jsou součástí jeho insignií. Vlastníka mohou změnit jen ve chvíli, kdy je původní majitel poražen a vyřazen ze hry.

Hráči (v tomto případě musejí být příslušníci rodu) začínají hru ve svém sídle a vydávají se z něho na pochod ve chvíli, kdy se do hry aktivně zapojují. Časová posloupnost zapojení hráčů do hry není předem dána, ale vždy se aktuálně zapojuje pouze jeden nový hráč. Další se mohou přidat až ve chvíli, kdy předešlý hráč dokončí svůj první tah. Jako ukázkou uvedme sekvenci, kdy se král Robert Baratheon rozhodne nejdříve vypravit se svým dvorem na Zimohrad, aby osobně přemluvil Eddarda Starka, kterého chtěl jmenovat svým pobočником. To se mu podaří (jeho tah je úspěšný) a na jih (do Králova přístaviště, odkud předtím vyrazil král Robert) se pak vydává i družina Starků v čele s Eddardem, jeho manželkou Catelyn a dcerami Sansou a Aryou. Tímto se poprvé, byť ne zcela dobrovolně, aktivně zapojují do hry a stávají se její součástí. Nemohou z ní už vystoupit a musí se podvolit jejím pravidlům a zákonitostem.

Pohyb v tomto fikčním světě probíhá v krocích, kdy je vždy určen výchozí bod a cíl cesty. Každý tah má svůj smysl a na jeho úspěchu či neúspěchu mohou záviset další tahy. Aby se mohl hráč pohnout z jednoho místa na druhé, musí se řídit omezeními a pravidly pro pohyb. Ten může být veden jen po lokacích, které jsou k tomu přímo uzpůsobené – po cestách, řekách a mořích. Možnost přemístit se mezi některými poli může být omezena pouze na specifická místa. Přejít Zeleného bodce (řeky) je uskutečnitelný jen přes most ve Dvojčatech, jak upozorňuje Robb Stark: „Nad Rubínovým brodem, kde Robert získal svoji korunu, není ne Zeleném bodci žádný jiný. Přejít se dá jen u Dvojčat a ten most hlídá lord Frey.“¹¹ Dále například průchod za Zeď je uskutečnitelný pouze skrze brány u hlavních hradů nebo přístup na Orlí hnízdo po vysokohorské cestě a přes Krvavou bránu.

Každý krok je veden za účelem získání co nejvýhodnější výchozí pozice pro další plánování. Tahy se tak skládají do sekvencí, kdy je vše podřízeno jednomu záměru. Při pohybech postav (ať už jako jednotlivců, nebo s početnější skupinou následovníků) se vždy jedná o lineární posun směrem vpřed. Nikdy se neuskuteční (a ani nemůže uskutečnit) cesta zpět, dokud nedojde k cílové změně stavu (ať už úspěšně či neúspěšně), kvůli které byla cesta započata. Jednou provedený krok již nelze vrátit zpátky a pokračovat z předchozí pozice jinou možností. Catelyn Stark na to sama upozorňuje: „Mělo-li to přinést dobro či zlo, její syn hodil kostky a neexistovala cesta zpět.“¹² Všechny tahy se tak řídí příslovečným vrhem kostkami

¹¹ MARTIN, George R. R. *Hra o trůny 2*. přel. H. Březáková. 1. vyd. Praha: TALPRESS, 2000. s. 148.

¹² MARTIN, George R. R. *Hra o trůny 2*. přel. H. Březáková. 1. vyd. Praha: TALPRESS, 2000. s. 195.

Alea iacta est.

Na dříve opuštěnou pozici nelze ustoupit, i kdyby byla volná. Pokud se při pohybu vyskytne překážka, je nutné ji překonat a pokračovat dál v započatém kroku. Výjimku v tomto případě tvoří neúspěšné útoky (například Theonův pokus o útěk z Hrůzova) a částečně i prohrané bitvy, kdy je poražená armáda nucena ustoupit, ale ne vždy se stahuje do pozice, ze které původně vycházela.

Pojetí světa jako herního plánu si zvolili za základ i tvůrci filmového zpracování, kteří se nechali inspirovat mapami na začátcích knih. Během úvodních titulků se záběr přesouvá nad mapou Západozemí, která je postavena z barevných, různě velkých plošek vrstvených na sebe a tvořících tak topografii krajiny. Povrch je posázen zelenými kužely představujícími stromy a praskliny na něm znázorňují řeky. Výsledný reliéf připomíná vyřezávané prostorové mapy.

Hrady, města a stavby, u kterých jsou uvedeny i jejich názvy, vyrůstají ze země a otáčejí se jako ozubená kolečka v hodinkách nebo se rozevírají jako několik krabic zabalených do sebe. Takto jsou postupně představena nejvýznamnější místa jako vytvořená ze stavebnice či dřevěných materiálů. Sídla, na která je zaměřen záběr během titulků, jsou zvolena podle toho, na kterých místech se děj aktuálně odehrává. Vizualizace herního plánu přispívá k celkovému hernímu vyznění ságy.

4. Postavy

„V Králově přístavišti jsou dva druhy lidí. Hráči a figurky.“ [...] „Každý muž začíná jako figurka a každá dívka taky. Dokonce i ti, kteří sami sebe považují za hráče.“

- Petyr Baeliš¹³

4. 1 Zapojení postav do hry

Aby mohla hra začít, musí se jí účastnit hráči. Podle definice by měl hráč do hry vstupovat dobrovolně, bez donucení vnějšími vlivy nebo ostatními hráči, jinak by to pro něj nebyla hra. Už toto základní pravidlo fungování her je v *Písni ledu a ohně* porušováno. Často se stává, že postavy jsou vtaženy do dění proti své vůli a nemají jinou možnost, než se podřídit situaci a hrát svoji roli. Tato nedobrovolná účast se vztahuje jak na postavy-hráče, tak na postavy-figury (o obou typech se podrobněji zmíníme později).

Počet hráčů bývá ve hrách pevně stanoven na počátku hry. Pro první knihu série s titulem *Hra o trůny* toto platí, s většinou hlavních postav se čtenář seznamuje hned na začátku, nebo velmi rychle v průběhu děje. Nově vstupují na scénu jen vedlejší postavy (figury) a systém hlavních hráčů zůstává nezměněn. V pokračováních ságy *Písni ledu a ohně* přestává toto pravidlo platit. Postupně se do děje zapojují nové postavy všech hodností a rolí a ovlivňují již započatou a probíhající hru. Podobný princip se objevuje i v románu řece, kde se děj rozšiřuje a zasahují do něj další a další postavy. Stejným způsobem je ovlivněna i velikost zapojeného světa (herního plánu), který roste s každým posunem v ději nebo nově přichozím hráčem. Někdy je obtížné určit, zda důvodem vstupu hráče do hry bylo zahrnutí jeho „pole“ do herního plánu (je tedy donucen se hry zúčastnit), nebo naopak jeho zapojení vtahuje další oblasti do schématu.

Účast ve hře může být pro postavu jen epizodická, kdy se v narativu objeví jen v několika málo scénách a pak se o ní nic dalšího nedozvídáme (náčelník horského klanu Šaga, osobní strážce Jorry, zpěvák Marillion). Některé další postavy, pokud už se do hry zapojí,

¹³ MARTIN, George R. R. *Bouře mečů 2*. přel. H. Březáková. 1. vyd. Praha: TALPRESS, 2002. s. 376.

vystřídají během svého působení několik rolí a mění svoji úlohu ve hře o trůny. Například Sandor Clegane se z ochránce prince Joffreyho stává psancem, který putuje s Aryou Stark, nebo Jon Sníh je z řadového člena Noční hlídky, který se dostane lstí mezi Divoké, zvolen lordem velitelem. Pro vývoj postav je nutné, aby dokázaly ve světě *Písně ledu a ohně* přežít¹⁴ natolik dlouho, že se jejich role bude moci změnit. Krátkodobá participace dovoluje účast pouze v jedné roli.

Postavy (v tomto případě figury) se nemusejí zapojovat do hry osamoceně, ale mohou se zapojovat paralelně, pokud spolu sdílejí svoji roli a mají stejnou motivaci. Tímto způsobem se do hry přidává Jojen a Meera Reedovi, kteří chtějí pomoci Branu Starkovi dostat se za Zeď k tříoké vráně. Proti paralelnímu příchodu stojí postupné vtahování několika navzájem provázaných postav.

Typickou ukázkou je vtažení rodu Martellů do hry. Nejprve se má Doran Martell stát členem královské rady, ale vzhledem ke svému špatnému zdravotnímu stavu pošle místo sebe horkokrevného prince Oberyna. Ten je zabit v souboji a jeho smrt chtějí pomstít jeho dcery, tzv. píseční hadi. Takto vzniká tříúrovňové postupné zapojení postav, z nichž některé by se jinak hry možná ani nezúčastnily.

Postavy jsou hybnými silami ve hře o trůny a každá může určitým způsobem ovlivnit její další vývoj. Čím více postav na hře participuje, tím se její schéma stává složitější a obtížněji odhadnutelné pro všechny účastníky. Postavy mají pro vstup do hry různé motivace, ale jakmile se jednou do hry zapojí, nemohou ji již opustit.

4. 2 Kategorizace postav

V *Písně ledu a ohně* vystupuje velké množství postav. Mohou se lišit svými možnostmi ovlivňovat hru (svoji dostupnou mocí) a rolemi, které zastávají. Jakmile se postava objeví na scéně, můžeme nejčastěji podle jejích základních a nejvýraznějších charakteristik (urozenost, fyzické i mentální rysy, pohlaví a další) určit, jakou úlohu bude mít.

Vzhledem ke hře můžeme rozlišit dva postoje ke hře a dva druhy účasti v ní. Hráč může do hry vstoupit dobrovolně či nedobrovolně a zároveň vědět, jak se hra hraje, nebo ne. Jak již bylo naznačeno dříve, je irelevantní, zda hráč vstupuje do hry z vlastní vůle. Jakmile se jednou stane součástí hry, nemůže z ní vystoupit bez postihu. Důležité je, zda hru umí hrát.

¹⁴ O tomto úkolu se podrobněji zmíníme v kapitole „Cíle“.

Postavy, které splňují tuto vlastnost, jsou nejvyššími hráči a mají velkou šanci uspět. Ostatní postavy mají sice moc znatelně ovlivňovat hru, ale jejich možnosti jsou omezené právě kvůli tomu, že si nejsou vědomy pravidel. Podle povahy účasti na hře (množství moci, kterou postava disponuje) a uvědomování si své vlastní pozice můžeme rozdělit postavy na „hráče“ a „figury“.

Status hráče nemusí být postavě přiřazen hned od začátku, ale může jej získat i během hry. Nejčastějšími překážkami k dosažení statusu hráče jsou původ a věk. Existují však způsoby, jak je překonat. Žoldněř Bronn pomůže Tyrionu Lannisterovi a stane se jeho ochráncem, později z jeho služeb vystoupí a výhodným sňatkem získá titul lorda. Narůstá tak jeho schopnost ovlivňovat hru. Bronnovu osobnost charakterizuje velice přesně Tyrion Lannister:

[...] ale ty jsi špína Bronne, aby ses nepletl. Povinnost, čest, přátelství, co to pro tebe znamená? Ne, nenamáhej se, oba známe odpověď. Přesto nejsi hloupý. [...] Když přišel okamžik hodit si kostky, počítal jsem s tím, že jsi dost chytrý, abys pochopil, z čeho můžeš nejmíň vytěžit.¹⁵

Bronn sice nemá představu o tom, na základě jakých mechanismů hra o trůny funguje, ale dostatečně přesně chápe, jaké kroky mohou vést k zisku vyššího postavení v hierarchii postav. Toto je cesta pro neurozenou postavu, jak se dostat na úroveň hráče. Když bude dostatečně dlouho sloužit mocnějším postavám (především hráčům), může si pro sebe nashromáždit moc a vliv, které jí mohou stačit na osamostatnění. Být užitečný různým hráčům je složité, a tak se postavy musí naučit odhadnout okamžik, kdy odejít z jejich služeb, jinak je může potkat osud sera Dontose, který je po splnění svého úkolu (únosu Sansy Stark) zastřelen.

S věkovým omezením se setkáváme především u rodu Starků, kde jejich nejmladší děti (Sansa, Bran, Arya a Rickon) ještě nemají žádnou výraznou moc ovlivňovat dění ve světě, ale nesou v sobě její potenciál. Mají možnost stát se v budoucnu hráči a záleží, jestli své předpoklady využijí. Podobně na stupnici moci zvyšuje své postavení i Daenerys Targaryen. I postavy, které jsou v aktuální fázi děje již etablovanými hráči, byly kdysi dětmi a lze předpokládat, že se jim podařilo rozvinout svůj vrozený potenciál.

Hráčský potenciál je obsažen i v několika dalších postavách z pozdějších knih série

¹⁵ MARTIN, George R. R. *Hra o trůny I.* přel. H. Březáková. 1. vyd. Praha: TALPRESS, 2000. s 469.

(například v Jonu Sněhovi, v Margaery Tyrell nebo v Aegonu Targaryenovi). Aby se mohl tento potenciál rozvíjet, musí mít postava u sebe jiné postavy (ať už hráče nebo figury), které jí k tomu pomohou. Potenciál tedy nenaplnuje sám sebe automaticky, ale vyžaduje určité prostředí, ve kterém může růst.

Pokud postava není hráčem a zasahuje výraznějším způsobem do děje, můžeme ji označit za figuru (ostatní postavy fungují jako kulisy a nebývají ani charakterizovány vlastním jménem). Tyto postavy obvykle plní úkoly zadané hráči a přísahají poslušnost jednomu rodu (můžeme se samozřejmě setkat i se zradou figur). Figury mohou mít své osobní cíle, ale ve většině případů pouze slouží svému pánovi, a snaží se získat si jeho přízeň a z ní plynoucí bohatství. Figur je ve hře více než hráčů, ale jejich celkový vliv na hru je menší.

4. 3 Hráči

„Hráči“ jsou takové postavy, které mají moc manipulovat s „nižšími“ postavami a zároveň mají dostatečné vlastnosti (finanční prostředky, nadání určitého druhu, rodové právo či jinou výsadu), které jim dávají možnost vstoupit do hry na pozici hráče. Většina hráčů má za cíl získat co největší moc a upevnit své postavení, obvykle prostřednictvím kontroly Železného trůnu, a snaží se využívat své moci k poražení ostatních hráčů.

Na pomyslném žebříčku hráčů stojí nejvýše ti, kteří si uvědomují, že se jedná o hru. Mezi ně patří Cersei Lannister, Petyr Baeliš alias Malíček a Varys. Pro všechny tři je společné, že jednají téměř výhradně skrze ostatní postavy a manipulují s nimi ke svým účelům. Petyr Baeliš a Varys se odlišují od ostatních hráčů i tím, že často neznáme identitu postav, se kterými spolupracují. Málokdy se hráči odhodlávají k vlastním činům (prakticky až ve čtvrté knize přestávají zasahovat do hry pomocí prostředníků). Nejčastěji stojí natolik blízko symbolickému držiteli moci, vládci Železného trůnu, aby jej dokázali úspěšně ovlivňovat, přičemž stále dbají především na své zájmy.

Svoji uvědomělost o povaze hry o trůny se snaží sdělit i některým jiným postavám, většinou se však setkávají s nepochopením a ignorací. Cersei Lannister varuje v druhé části první knihy Eddarda Starka, aby nešířil zprávu o nemanželském původu jejich dětí slovy: „Když hraješ hru o trůny, buď zemřeš, nebo zvítězíš. Žádná střední cesta neexistuje.“¹⁶ Cersei si je velmi dobře vědoma, co obnáší hra o trůny a jaký osud mohou očekávat ti, kdo ji hrají.

¹⁶ MARTIN, George R. R. *Hra o trůny 2*. přel. H. Březáková. 1. vyd. Praha: TALPRESS, 2000. s. 35.

Neznalost pravidel hry o trůny může mít pro postavy fatální následky, jak lze dokumentovat na příkladu Eddarda Starka.

Eddard je jedním z hráčů, kteří jsou do hry vtaženi proti své vůli. Účastní se hry jenom proto, že jej jeho manželka Catelyn přemluvila, aby přijal nabídku krále Roberta Baratheona a stal se jeho pobočником. Dialog mezi nimi probíhal takto:

„Odmítnu to“, řekl Ned, [...] „To nemůžeš. Nesmíš.“ „Mojí povinností je vládnout zde na severu. Nepřeji si stát se Robertovým pobočником.“ „Nepochopí to. Je teď králem a králové nejsou jako ostatní lidé. [...] Copak nevidíš, jakému nebezpečí nás všechny hodláš vystavit?“¹⁷

Kdyby za Eddardem král Robert nikdy nepřišel na Zimohrad, sever by se nejspíš stranil dění na jihu, dokud by nebyl sám ohrožen. Ve hře o trůny opravdu není žádné střední cesty a pro Eddarda nakonec účast ve hře znamená smrt. Jeho konec vychází především z toho, že se nedokázal přizpůsobit herním mechanismům, které panují v *Písni ledu a ohně*. Před jeho neuváženým konáním jej varuje i Varys: „Kdybych tam nahoře byl já, poslal bych sera Lorase. Tolik tam chtěl jít... a člověk, který má Lannistery za nepřátele, by se snažil udělat Tyrelly svými přáteli.“¹⁸ Eddard nebyl ochoten podřídit se pravidlům hry a stále se držel svého kodexu cti. Ani jeho závěrečné porušení osobních zásad (a tedy přistoupení na zavedená pravidla) mu nepřineslo užitek a nemohlo zvrátit fakt, že za porušení pravidel čeká postavu vyhození ze hry.

Johan Huizinga ve své knize *Homo ludens* popisuje rozdílný vztah účastníků hry k těm, kteří porušují pravidla, a k těm, kteří podvádějí. Porušení pravidel vede k narušení herního světa a vytrhává všechny hráče mimo něj, což je nepřípustné. Naopak podvodník nenarušuje hru jako takovou, pouze využívá svých dovedností k tomu, aby dokázal obejít její nedokonale zabezpečená pravidla a získal nad ostatními hráči výhodu. Tento způsob herní účasti není považován za škodlivý, dokud není odhalen, a i tak je na podvodníka nahlíženo smířlivěji než na hráče, který odmítá akceptovat pravidla.¹⁹

Ve čtvrté knize probíhá rozhovor mezi Sansou Stark (v té době vystupující jako nemanželská dcera lorda Baeliše pod jménem Alayne Kámen) a Petyrem Baelišem. Ten začíná dialog slovy:

¹⁷ MARTIN, George R. R. *Hra o trůny 1*. přel. H. Březáková. 1. vyd. Praha: TALPRESS, 2000. s. 67.

¹⁸ MARTIN, George R. R. *Hra o trůny 2*. přel. H. Březáková. 1. vyd. Praha: TALPRESS, 2000. s. 17.

¹⁹ HUIZINGA, Johan. *Homo ludens. O původu kultury ve hře*. Praha: Mladá fronta, 1971. s. 18.

„Jsem v pokušení říct, že tohle není hra, co tu hrajeme, dcero, jenže samozřejmě je. Je to hra o trůny.“ Nikdy jsem nežádala, abych ji mohla hrát. Ta hra byla příliš nebezpečná. Jedno uklouznutí, a jsem mrtvá.²⁰

Sansa si v té době již uvědomuje, co obnáší hraní této hry, včetně toho, že postavy do ní mohou být vtaženy proti své vůli. Malíček jako jeden z hlavních hráčů poskytuje Sanse rady a snaží se jí připravit pro hru o trůny co nejlépe. Tím rozvíjí její potenciál stát se hráčem. Uvědomění si podstaty hry a jejích nepsaných pravidel je důležitým předpokladem pro úspěch v ní.

Hráči jsou těmi, kdo aspirují na vítězství ve hře o trůny. Dílčí úspěchy, kterých mohou během děje dosáhnout, nemusí v konečném součtu nic znamenat, a tak je jejich snažení orientováno především do budoucna. Jednotlivé tahy a kroky mohou z počátku vypadat jako neužitečné, ale jen sami hráči vědí, čeho chtějí dosáhnout, takže je obtížné soudit jejich úspěch z hlediska krátkodobého časového horizontu.

4. 4 Vznik hráče

V předchozí kapitole jsme charakterizovali úlohu hráčů, jejich vlastnosti a výsadní postavení v hierarchii postav. Postava se nemusí do hry zapojit jako hráč od začátku, ale může se ke statusu hráče propracovat několika způsoby. Nejčastěji dochází k rozvoji hráčského potenciálu, když mladé postavy během svého vývoje (dospívání) získávají schopnosti, moc a motivaci k účasti ve hře o trůny. V některých případech se může postava dostat na pozici hráče tím, že zaujme místo, které zůstane neobsazené po smrti některé jiné postavy (ať už jako dědic, nebo uzurpátor moci). Třetím a posledním typem je pochopení zákonitostí hry o trůny. Znalost pravidel přináší znatelnou výhodu oproti ostatním hráčům, ale dosažení takovéto uvědomělosti je složité, a tak do této kategorie spadá minimum postav.

Všechny tři kategorie nefungují zcela odděleně. Postavy si mohou během svého vývoje projít několika fázemi, kdy jejich moc může vycházet z různých zdrojů, a nakonec jejich status skončí na pomezí několika tříd. Pokud je postava z počátku přiřazena k jednomu typu, nemusí v něm být trvale. Jakmile se jí naskytne jedna z cest, která by ji mohla vynést větší moc, než jí nabízel předešlý způsob, může volně přejít do jiné kategorie. Typickým

²⁰ MARTIN, George R. R. *Hostina pro vrány 1*. přel. H. Březáková. 1. vyd. Praha: TALPRESS, 2006. s. 192.

příkladem je Sansa Stark, která je po (domnělé) smrti svých bratrů dědičkou Zimohradu, ale během útěku a změny identity na Alayne Kámen (nevlastní dceru Petyra Baeliše) začíná chápat pravidla hry o trůny.

a) rozvinutí vrozeného potenciálu

Každá postava se může stát hráčem za předpokladu, že bude rozvíjet své základní schopnosti a dovednosti, které má. Důležité je identifikovat, jakým nadáním postava disponuje, a postupně je zdokonalovat. Tento způsob získání statusu hráče se vyskytuje téměř výhradně u urozených postav. Obvykle jsou k naplnění potřeba další postavy, které fungují jako mentoři a starají se o to, aby byl potenciál adekvátně rozvíjen. Ne vždy se podaří celý proces dokončit a některé postavy mohou během svého snažení hru opustit. Například Quentyn Martell se vydává do Meereenu, aby žádal o ruku Daenerys Targaryen. Tento pokus není úspěšný, proto se rozhodne, že ovládne její draky. Ani tentokrát neuspěje a umírá na popáleniny od dračího ohně. Některé postavy musejí riskovat, protože vědí, že jiná cesta k moci neexistuje. Quentyn Martell si je toho dobře vědom.

Oni to nechápou. Jeho přátelé ztratili ponětí o skutečném účelu, proč tam jsou. Cesta vede skrze ni, ne k ní, Daenerys je prostředkem k ceně, ne cenou samotnou. [...] “Mám v sobě targaryenskou krev, to přece víte. Můj rodokmen se táhne až k -” “Kašlat na tvůj rodokmen,” řekl Gerris. “Drakům je jedno, jaká je v tobě krev, snad jen to, jak chutná. [...] Quente, ty to opravdu chceš udělat?” “Já to musím udělat. Pro Dorne. Pro mého otce. Pro Cletuse, Willa a mistra Kedryho.”²¹

Druhou skupinou postav, kterým se zatím daří rozvíjet svůj hráčský potenciál, jsou děti Eddarda Starka a Catelyn Stark. Jak Bran a Rickon, tak i Arya a Sansa se po smrti otce musejí spolehnout především sami na sebe a najít si způsob, jak hrát hru o trůny. Arya je již v Králově přístavišti cvičena v šermu a její putování po Sedmi královstvích ji naučí nepodléhat emocím a soustředit se pouze na pomstu. Tento vývoj je dokončen v Braavosu, kde vstoupí do chrámu Mnohotvárného boha (Domu černé a bílé), kultu vrahů bez tváře. Jejimi mentory se postupně stávají Sirio Forel, braavoský šermíř, Sandor Clegane, bývalý osobní strážce prince

²¹ MARTIN, George R. R. *Tanec s draky 2*. H. Březáková. 1. vyd. Praha: TALPRESS, 2012. s. 412.

Joffreyho a jedna z fyzicky nejsilnějších postav, a Laskavý muž, kněz v Domě černé a bílé.

Sansa zůstává po popravě Eddarda Starka nastávající manželkou Joffreyho Baratheona a musí snášet týrání z jeho strany i od jeho matky Cersei Lannister. Rychle se naučí, že v některých situacích je nutné lhát a přetvařovat se. Zároveň se obrní pevnou vůlí, která jí dovolí vydržet všechny útrapy. Když Petyr Baeliš zosnuje její útěk, začíná ji poučovat o povaze hry o trůny a ona brzy chápe, jak se musí tato hra hrát.

„Neměl jsem motiv. Kromě toho jsem tisíc líg daleko v Údolí. Vždycky rád udržuji své nepřátele ve zmatku. Pokud si nejsou jistí, kdo jsi, nebo o co ti jde, nemohou vědět, co máš v úmyslu udělat příště. Někdy je tím nejlepším způsobem, jak je zmást, činit tahy, které zdánlivě nemají smysl, nebo dokonce pracují proti tobě. Vzpomeň si na to, Sanso, až začneš hrát hru.“
„Jakou... jakou hru?“ *“Tu jedinou hru. Hru o trůny.“*²²

Bran s pomocí Hodora, Jojena Reeda a Meery Reed podstupuje složitou cestu za Zeď, kde se má setkat s tříokou vránou a rozvíjet své věštecké schopnosti. Branovo putování je téměř shodné s osudem jeho sestry Aryi. Oba se musejí dostat ke svému hlavnímu mentorovi, který jako jediný může dokončit jejich výcvik. Putování je oba zavede do oblastí, kam se žádná jiná hlavní postava nedostala, a tak jsou ve svých schopnostech a možnostech ovlivňovat hru unikátní.

Rickon se po útěku ze Zimohradu dostává zcela mimo děj, protože sám není reflektorem a není s ním žádná postava, která by toto právo měla. Až poslední knihy ukážou, zda se i u něho naplní hráčský potenciál. Podle posledních informací, které jsou z narativu dostupné, se ukrývá v bažinaté oblasti a některé postavy, jmenovitě lord Wyman Manderly, jej chtějí dosadit zpět jako dědice Zimohradu: „Roose Bolton má dceru Eddarda Starka. Aby mu Bílý přístav překazil jeho plány, potřebuje Nedova syna... a jeho zlovlka. To zvíře bude důkazem, že je chlapec tím, kým tvrdíme, že je, pokud by se to Hružov pokusil popřít.“²³

Tento způsob dosažení statusu hráče nepřináší žádný okamžitý užitek, ale je směřován k většímu prospěchu v budoucnu. Nebezpečí také skýtá možné nenaplnění očekávání a přecenění vlastních schopností. Tímto způsobem se pravděpodobně dostaly k moci i postavy hráčů, se kterými se v průběhu děje setkáváme již na vrcholu a o jejich vzestupu víme jen málo, protože se jim narativ nevěnuje. Mezi tyto již etablované hráče patří například Tywin Lannister, Cersei Lannister, Jaime Lannister, Tyrion Lannister, Catelyn Stark a další postavy,

²² MARTIN, George R. R. *Bouře mečů 2*. přel. H. Březáková. 1. vyd. Praha: TALPRESS, 2002. s. 284.

²³ MARTIN, George R. R. *Tanec s draky 1*. H. Březáková. 1. vyd. Praha: TALPRESS, 2012. s. 462.

většinou starší členové velkých rodů.

b) převzetí postu zemřelé postavy

Smrt má ve hře o trůny nenahraditelnou roli a více se o ní zmíníme v dalších částech kapitoly. Nyní se budeme soustředit na její úlohu při vyzdvihování postav na úroveň hráčů. K tomu dochází, když některá postava na pozici hráče zemře. Aby ovšem mohla jiná postava nastoupit na její místo, musí být buď jejím dědicem, nebo porazit postavu v přímém souboji (ať už se jedná o čestný zápas, nebo úkladnou vraždu) a nárokovat si tak všechnu její dosavadní moc. Toto pravidlo tedy platí pouze pro ty postavy, které mají pokrevní či manželské svazky s jinými hráči, nebo porazili či zavraždili jinou postavu hráče.

Tento způsob přenesení statusu hráče je okamžitý a vztahuje se na všechnu původně vlastněnou moc. Dochází tak k přerozdělování vkladů, se kterými vstoupily postavy do hry, přesně jak je uvedeno v teoretické části. Postava se tak dostává do zcela nové situace, ve které se musí naučit rychle jednat, jinak jí hrozí velké nebezpečí, protože nestihne pochopit pravidla hry o trůny a podřídí se jim. Může se stát, že postava s nově získanou mocí nebude umět vhodně nakládat a její účinkování v pozici hráče může být krátké.

Když se Robb Stark prohlásil po smrti svého otce Eddarda králem severu, stály za ním všechny rody, které sloužily Zimohradu. S takovouto mocí se vydal na válečné tažení s cílem pomstít smrt otce a osvobodit své sestry. Robb Stark nebyl připraven na úlohu panovníka, a i když dokázal několikrát porazit armádu Lannisterů, nedokázal se pohybovat v politických sférách společenského života a jeho nezkušenost ho nakonec stála život. V jeho případě tak účinkování na pozici hráče nemělo dlouhého trvání a nakonec téměř všechna jeho moc připadla uchvatitelům (i když stále legitimní nárok mají synové Eddarda Starka, Bran a Rickon). O sever nakonec vedou boj rod Greyjoyů a společenství rodu Boltonů a Freyů. Ochráncem severu se královským dekretem formálně stává lord Roose Bolton.

Dědické právo připadá podle tradice nejstaršímu mužskému potomkovi, výjimkou je království Dorne, kde mohou dědit i ženy. Nejčastěji se spory vedou o dědictví Železného trůnu, když se zjistí, že král Robert Baratheon nemá právoplatného dědice vzešlého z manželství. V tu chvíli vstupují do hry jeho bratři Renly a Stannis, kteří se prohlásí za krále. Trůn však připadne Joffreyemu Baratheonovi, protože královská rodina a dvůr označí zvěsti za nepravdivé. Joffrey byl vychován jako následník trůnu a je zvyklý své moci zneužívat. Doba

jeho vlády je však krátká a na trůn se tak dostává jeho mladší bratr Tommen, který je ještě dítě, a mohou s ním manipulovat jak jeho matka Cersei Lannister, tak i nastávající manželka Margaery Tyrell a dočasně i děd Tywin Lannister.

Daenerys Targaryen vynese smrt postavy v hierarchii postav výše hned dvakrát. Nejprve, když zemře její bratr Viserys, a následně i po smrti khala Droga. Druhá smrt je spojena se zrozením draků, a tím Daenerys získává větší moc, než měl její zemřelý manžel, a stává se jedním z nejmocnějších hráčů.

[...] Dany stačilo pohlédnout jim do očí a věděla, že teď jsou její, dnes a zítra a navždy, její, tak jako nikdy nebyli Drogovi. Když Daenerys Targaryen vstala, černý drak zasyčel a z jeho nozder se zvedl oblak kouře. [...] Průhledná křídla se rozvinula a zavířila vzduchem a poprvé po stovkách let noc ožila písni draků.²⁴

c) pochopení pravidel hry o trůny

Nejschopnější hráči jsou ti, kteří vědí, že se jedná o hru, a podle toho se chovají. Mezi zástupce této kategorie patří především Petyr Baeliš a Varys. Ani jednoho z nich nelze zařadit do předešlých kategorií a právě uvědomění si povahy hry o trůny z nich činí hráče. Díky svému neobvyklému talentu se obě postavy staly pro ostatní nepostradatelnými a hráči s nimi musejí jednat, i když nechtějí. Do této třídy lze zařadit i Cersei Lannister, ale její moc hráče primárně vychází z jiných zdrojů, především z rodového jména a pozice královny a regentky.

Postavy tohoto typu se díky proniknutí k podstatě hry o trůny naučily využívat své schopnosti a přednosti. Dalo by se říci, že našli v pravidlech „skulinu“, o které jiné postavy nevědí, a nebojí se provést to, co by se jiné postavy neodvážily. Zároveň díky svému nízkému původu (kromě Cersei Lannister) nemají téměř žádné vazby na vládnoucí rodovou hierarchii a uzavírají dočasná spojenectví s jakoukoliv stranou, i když stále sledují své vlastní cíle. Právě nestrannost činí z Petyra Baeliše a Varyse jedny z neúspěšnějších hráčů.

Tito hráči se snaží svoji znalost předávat dál, ale většinou se setkávají s nepochopením. Až Sansa Stark začne chápat hru o trůny stejně jako Petyr Baeliš. Z kategorie figur má ponětí o charakteru hry o trůny pouze Jorah Mormont, který na pozici hráče neaspiruje. „Jim nezáleží na tom, zda si urození pánové hrají svoji hru o trůny, pokud jsou oni

²⁴ MARTIN, George R. R. *Hra o trůny 2*. přel. H. Březáková. 1. vyd. Praha: TALPRESS, 2000. s. 358.

ponechání na pokoji.²⁵ Tento typ ustanovení hráče je nejméně frekventovaný, protože je pro postavy nejobtížnější splnit jeho požadavky.

4. 5 Hráči v pozici reflektora

Hráči se od figur formálně liší tím, že jsou podle nich nadepsány kapitoly.²⁶ Na počátku každé kapitoly je uvedeno z pozice jakého hráče budeme sledovat dění. Jedná se v podstatě o nastavení fokalizace vypravěče. V kapitole jsme z hlediska přísunu informací vždy omezeni tím, co daná postava může vědět, a celý svět je nahlížen skrze její názory a postoje, jde tedy o definování modu vyprávění. Všechny vybrané postavy jsou z hlediska kategorie modu reflektory. Na ose mezi telling a showing se více blížíme k druhému způsobu. Podle Stanzelovy teorie se tedy jedná o vyprávěcí situaci verbalizovanou reflektorem, kde zprostředkovatel děje je mimo svět postav a zaujímá vnitřní perspektivu (neúčastní se přímo dění, ale pozoruje jej skrze postavy), která je v každé kapitole nastavena podle vybraného reflektora (postavy).²⁷

Pro čtenáře je podstatný jak aspekt sdělování názorů a hodnotících stanovisek skrze postavu, tak i omezení možných znalostí a vědomostí postavy o světě a dění v něm. Jednotlivé postavy se ve vyprávění střídají a mění se tím perspektiva, která ale vždy zůstává vnitřní. Vyprávění se tak skládá z různých (i postupně protichůdných) personalizovaných vyprávěcích situací z hlediska třetí osoby, tedy v er-formě. Od druhé části první knihy je vnitřní řeč postav odlišena od jejich myšlení kurzívou. I když zvolené postavy v pozici reflektora nedovolují nahlédnout do vnitřního světa ostatních postav, dozvídáme se o jejich pocitech skrze pozorování jejich vnějších projevů a reakcí v dialogích.

Uvedme si nyní několik údajů k rozvržení reflektorů v první knize. *Hra o trůny* je vyprávěna s pomocí osmi postav, kdy se vždy jedná o již ustanovené hráče, nebo o postavy aspirující na tuto pozici. Když si je seřadíme podle počtu jim věnovaných kapitol, získáme pořadí: Eddard (15), Catelyn (11), Daenerys (10), Tyrion (10), Jon (9), Bran (7), Sansa (6) a Arya (5). Šest reflektorů je z rodu Starků a tak je děj vnímán především z jejich perspektivy. Vzhledem k tomu, že proti jejich osobám jsou vedeny úklady a většina ostatních postav je

²⁵ MARTIN, George R. R. *Hra o trůny I.* přel. H. Březáková. 1. vyd. Praha: TALPRESS, 2000. s. 243.

²⁶ Toto pravidlo platí jen pro první knihu. Od druhé knihy se postupně začínají objevovat jako vyprávěcí i figury. Z počátku jich je málo, nejdříve jen Davos Mořský, který slouží Stannisovi Baratheonovi a poskytuje hodně informací o tom, co tento hráč dělá. Od třetí knihy vstupují do děje nové figury, kterým jsou věnovány celé kapitoly, a od čtvrté knihy se poměr kapitol hráčů a figur téměř vyrovnává.

²⁷ STANZEL, Franz K. *Teorie vyprávění.* Praha: Odeon, 1988. s. 70.

proti nim, jeví se čtenáři svět *Písně ledu a ohně* jako velice nebezpečné prostředí. Catelyn Stark, která byla původně z rodu Tullyů, uvažuje o slovech Starků takto:

*[...]Každý urozený rod měl svoje slova. Rodinná motta, prubířské kameny, druh modliteb, chvástali se jimi o cti a slávě, slibovali věrnost a pravdu, přísahali víru a odvahu. Všichni kromě Starků. Zima se blíží, říká jejich slova. Nebylo to poprvé, kdy musela přemýšlet, jak podivní lidé tihle severané jsou.*²⁸

Starkové jsou nejodlišnějším velkým rodem i kvůli tomu, že nevyznávají téměř „státní“ náboženství víry v Sedm, ale stále se drží starých bohů, jejichž symbolem jsou čarostromy. Výběr postav do pozic reflektorů byl v úvodních knihách omezen na několik málo jednotlivců. V následujících knihách se počet reflektorů zvyšuje jen pozvolna, kdy ve druhé i třetí knize přibývá k celkovému počtu vždy jeden. Revoluci přináší až pátá kniha, ve které se již setkáváme se sedmnácti postavami (tedy více než dvojnásobkem původního počtu) na pozici reflektora. Nárůst počtu reflektorů souvisí s větším množstvím prostorově oddělených dějových linií a zapojením nových postav do děje.

Zajímavé je, že z rodu Lannisterů se stává v první knize reflektorem pouze Tyrion, který není zrovna typickým reprezentantem svého rodu. Většina postav jej nazývá Skřetem, dokonce i jeho sestra Cersei. Spojitost s ostatními reflektory z rodu Starků má Tyrion v tom, že je mu také usilováno o život a často se ocitá v nebezpečí. Daenerys je v té době jedinou postavou, která se nenalézá v Západozemí, a tak jen díky ní získáváme informace o tom, co se děje v jiných částech světa. Většina postav, jejichž prostřednictvím se vypravuje, se čas od času ocitá v ohrožení života a hra o trůny se tak jeví jako nebezpečná a nemilosrdná.

V průběhu děje na sebe některé postavy mohou vzít jiné role (změní se název kapitol, ve kterých jsou reflektory). Například Theon Greyjoy je nejprve uváděn jako Theon, ale později (ve čtvrté a páté knize) se jméno u jeho kapitol mění postupně na Smrad'och, Princ Zimohradu, Přeběhlík a Duch Zimohradu. Nakonec se opět objevuje označení Theon a to ve chvíli, kdy se Theon Greyjoy vzepře svému vězňiteli Ramsey Boltonovi a získá odvahu vzít si zpět svoji starou identitu. Názvy kapitol tak mohou u některých postav sloužit k popisu rolí, které zrovna zastávají (Strážce, Odmítnutý nápadník a další), nebo k představení toho, jak se bude daná postava chovat v následující kapitole. Dochází tak ke změnám reflektora, protože do popředí vystupuje jeden hlavní rys postavy, nebo její aktuální úkol (u Theona jedna z jeho

²⁸ MARTIN, George R. R. *Hra o trůny I.* přel. H. Březáková. 1. vyd. Praha: TALPRESS, 2000. s. 31.

osobností).

Všimněme si ještě jedné zvláštnosti, která se týká zvolených vypravěčů. Několik hlavních hráčů, kteří často instruuji i některé ostatní hráče a jsou si velice dobře vědomi povahy hry, nezastává vůbec pozici reflektora. O jejich zásazích do hry se tak dozvídáme jen zprostředkovaně, když se nějaká jiná postava dostane do kontaktu s nimi. Mezi tyto hlavní hráče patří Petyr Baeliš, Varys a Tywin Lannister (částečně sem lze zařadit i Cersei Lannister, která se stává reflektorem až ve čtvrté knize). Pochopit například Malíčkovu myšlenku a jeho tahy se snaží mnoho postav, ale žádné se to nepodaří. V první knize nacházíme zmínku o jeho talentu: „Malíček... Jen bohové vědí, jakou hru hraje Malíček.“²⁹ I postavy si jsou vědomy, že Petyr Baeliš patří mezi hlavní hráče a musí s ním počítat při vlastních plánech.

Vzhledem k tomu, že možnost vyprávět s sebou zároveň nese i nutnost být ohniskem fokalizace, zůstávají tito hráči stále do velké míry tajemní a fakta o jejich motivaci a myšlení si můžeme jen domýšlet z rozhovorů, ve kterých jim samozřejmě můžeme, ale nemusíme věřit. Skutečné cíle těchto hlavních hráčů znají jen oni sami, a protože jim není dána pozice reflektora, nedokážeme se na svět (a hru) podívat jejich očima a myšlením přímo. Kdybychom měli možnost získat vhléd do jejich pojetí světa, zcela jistě bychom byli schopni lépe pochopit základy a pravidla hry, protože právě tito hráči se v nich nejlépe orientují a bývají nejúspěšnější. Na druhou stranu je zřejmé, proč autor těmto postavám neposkytl právo vyprávět.

4. 6 Figury

Na druhé straně žebříčku postav stojí figury. Tyto postavy mají „menší“ význam a neaspírují většinou na vládnoucí pozice, ale i tak mohou mít své vlastní cíle a zasahovat aktivně do hry o trůny. Figury jsou často nástrojem hráčů a slouží jim. Figura se stejně jako hráč může dostat do hry dobrovolně, nebo proti své vůli. Některé postavy-figury vstupují do služeb hráčů za účelem vlastního zisku nebo splnění svých individuálních cílů (Bronn, Davos Mořský, Baristan Selmy). Jiné jsou naopak donuceny ke spolupráci a hráči je využívají (ser Dontos, Sandor Clegane).

Hráči mohou mít ve svých službách figury již od začátku hry, protože jejich dvory a družiny bývají složeny z nižších postav. Tyto postavy bývají loajální svým pánům a jen

²⁹ MARTIN, George R. R. *Hra o trůny I.* přel. H. Březáková. 1. vyd. Praha: TALPRESS, 2000. s. 357.

málokdy pochybují o jejich rozhodnutích a zadaných úkolech. Figury zároveň zajišťují, aby hráči mohli hrát hru o trůny, protože se starají o běžné věci, nad kterými hráči nemohou ztrácet čas. Mezi klasickou sestavu figur, které jsou k dispozici většině hráčů z velkých rodů Západozemí, patří mistr (léčitel, učitel, tlumočnick, vědec a rádce v jedné osobě), ochránce (nejčastěji rytíř či příslušník královské gardy), pobočník (rádce, nejbližší spolupracovník hráče).

Počet figur je mnohonásobně vyšší než počet hráčů a čím víc figur (především těch důležitých) hráč ovládá, tím silnější je jeho pozice. Pomocí figur dosahují hráči svých cílů a nakládají s nimi často jako s nahraditelnými zdroji. Hráči se jen výjimečně účastní dění a nechávají za sebe jednat figury, někdy tajně, jindy přímo ve svém jménu. Figurám ve většině případů nevadí, že jsou využívány hráči, tato role jim vyhovuje. Se svojí rolí jsou smířeny, berou zadané úkoly vážně a snaží se je úspěšně splnit.

Aby hráči dokázali ovlivňovat hru na více místech, potřebují mít ve svých službách větší počet figur. Ty často bývají využívány na jeden specializovaný úkol, který určuje jejich roli a postavení v systému postav. Figury mohou aspirovat na posun v hierarchii postav, ale potřebují k tomu vhodné podmínky, jak jsme zmínili v předchozí kapitole.

4. 7 Typy postav, jejich charakteristiky a motivace

Postavy můžeme dále rozdělit podle toho, jakým způsobem se chovají. Pokusit se vymezit charakter postav podle opozic dobra a zla (rozdělit je na černé a bílé), nebude pro *Píseň ledu a ohně* zcela jistě dostatečné, protože většina postav se tomuto dělení vymyká. Téměř každá postava se v určitých situacích chová kladně a v jiných záporně. Vzhledem k rozmanitému spektru reflektorů, skrze jejichž hodnoty a postoje nahlížíme fiktivní svět, není jasně odlišeno, co je dobro, protože vždy záleží na úhlu pohledu a zájmech jednotlivých postav. Určení navíc ztěžuje i nastavení morálních hodnot v *Písni ledu a ohně*³⁰, na které není možné stoprocentně aplikovat měřítko moderní (a často ani středověké) společnosti.

Většinu hlavních hráčů a figur však můžeme charakterizovat podle dominantních fyzických či psychických vlastností. V chování každé postavy je možné vysledovat určitý vzorec, který by odpovídal archetypům společenských rolí. U některých postav se jedná o čisté zosobnění jednotlivých vlastností, u jiných jde o složitější povahovou strukturu, která se

³⁰ O odlišném fungování modálních a morálních nastavení světa se zmíníme podrobněji v kapitole Pravidla.

může projevovat různě, ale stále sleduje jeden konkrétní cíl.

4. 8 Tělesné znaky

Z fyzických atributů je nejobvyklejší nadměrná síla, nebo naopak tělesné postižení. Některé postavy mohou být svými fyzickými vlastnostmi postaveny na okraj společnosti. Například Tyrion Lannister se narodil zakrslý a jeho matka zemřela během porodu. Jeho otec i sestra jej obviňují, že matku zabil. Hned od narození je tak jeho existence spíše tolerována než vítána a Tyrion se musí naučit o sebe postarat sám, protože pomoc od nikoho čekat nemůže. Tyrion se nakonec naučí vše vynahrazovat svojí výmluvností a rétorikou. Jon Sníh o něm uvažuje při jejich prvním setkání takto:

Tyrion Lannister, nejmladší z potomků lorda Tywina a zdaleka ten nejošklivější. Vše, čím bohové obdařili Cersei a Jaimeho, upřeli Tyrionovi. Byl to trpaslík, nesahající bratrovi výš než do pasu, snažící se ze všech sil udržet s ním krok na svých zakrslých nohou. Jeho hlava byla v poměru k tělu příliš velká, se zvířecky znetvořeným obličejem pod vystouplým obloukem obočí. Jedno zelené oko a jedno černé hleděly na svět zpod zplihlých řídkých vlasů tak světlých, že vypadaly bílé.³¹

Brandon (Bran) Stark se stane postiženým poté, co ho shodí Jaime Lannister z věže. Bran sice pád přežije, ale ochrne na obě dolní končetiny a zůstane odkázán na ostatní. S postižením však přichází i dar věštění. Nemůžeme s jistotou určit, jestli by Bran získal tuto schopnost, kdyby předtím nebyl zmrzačen. Ve hře o trůny jsou často fyzické a mentální schopnosti v rovnováze, možná kvůli zajištění stejných výchozích pozic pro všechny participanty. V Branově případě navíc dochází ke zvláštní symbióze s mentálně zaostalým pomocníkem Hodorem, který je fyzicky neobvykle zdatný a dokáže Brana bez obtíží nosit. Dva „odlišní“ jedinci si tak navzájem pomáhají a společně není jejich postižení tolik limitující. U obou výše zmíněných postav jsou jejich postižení kompenzována jiným nadáním, které jim dává možnost přežít ve společnosti.

Naopak fyzická síla se nejvíce projevuje u postav bratrů Cleganových, Gregora a Sandora, a u Bryenne z Tarthu. Obě mužské postavy mají navíc ještě další dominantní

³¹ MARTIN, George R. R. *Hra o trůny I.* přel. H. Březáková. 1. vyd. Praha: TALPRESS, 2000. s. 59.

vlastnost. Gregor je brutální a násilnický a Sandor má popálený obličej (což mu v dětství způsobil bratr) a zároveň má panický strach z ohně. Brienne z Tarthu využívá své síly ke službě svému panovníkovi (ať už jím je v průběhu děje kdokoliv), ale stále se snaží vyrovnat s tím, že nikdy nebude dámou, kterou chtěl její otec. Nenaplněné očekávání ji činí mlčenlivou a zatrpklou. Síla a bojové dovednosti jsou vysoce ceněnou vlastností a ze všech tří postav jsou vyhledávané figury. Každý hráč, který disponuje silnou postavou bojovníka, ať už ji použije na svou obranu či k útoku na jinou postavu, má velkou výhodu proti ostatním.

4. 9 Ztělesněné vlastnosti

Dalším druhem postav, které tentokrát můžeme vyčlenit na základě charakteristického povahového rysu, jsou postavy ztělesňující vlastnosti. Jejich chování se ve většině situací opakovaně řídí totožným principem a mají jeden předem stanovený cíl, který je pro ně nejdůležitější. Jednání těchto postav je snadno odhadnutelné a jsou si toho často vědomi i ostatní postavy, které je pak mohou využívat či s nimi manipulovat. Postavy mohou ve světě *Písně ledu a ohně* ztělesňovat kladné i záporné vlastnosti.

Nejvýrazněji se projevuje v tomto ohledu Eddard Stark, který vždy jedná podle svého kodexu cti, v minulosti sice jednou svoji přísahu porušil (když během válečného tažení nedodržel manželský slib věrnosti), ale možná právě proto ji více dodržuje teď. Když ji poruší podruhé (přizná se k něčemu, co neudělal), opět mu to nepřinese žádný užitek a nakonec umírá. Osud této čestné postavy vnáší i trochu světla do oblasti fungování morálních hodnot ve společnosti světa *Písně ledu a ohně*. Ve vězení Eddard Stark blouzní a vidiny v podobě mrtvého krále Roberta Baratheona k němu promlouvají: „Ty tvrdohlavý blázne [...], příliš hrdý, než aby naslouchal. Dá se snad hrdost jíst? Ochrání čest tvoje děti?“³²

Dvě dcery Eddarda a Catelyn Stark, Sansa a Arya jsou také postavy spadající do kategorie nositelů vlastnosti. Sansa je velice naivní a má nereálné představy o své budoucnosti, když se má vdát za následníka trůnu, prince Joffreyho. „Sansa ve skutečnosti Joffreye [sic] ještě neznala, ale už do něho byla zamilovaná. Byl vším, o čem kdy snila, že by její princ měl být, vysoký, krásný a silný, s vlasy jako zlato.“³³ I přes zřetelné projevy jeho krutosti ji nějaký čas trvá, než prohlédne a uvědomí si jeho skutečnou povahu. Na otázku o opravdové povaze Joffreyho odpovídá později slovy: „Joffrey je monstrum. Lhal o tom

³² MARTIN, George R. R. *Hra o trůny 2*. přel. H. Březáková. 1. vyd. Praha: TALPRESS, 2000. s. 178.

³³ MARTIN, George R. R. *Hra o trůny 1*. přel. H. Březáková. 1. vyd. Praha: TALPRESS, 2000. s. 149.

řeznickém chlapci a přinutil mého otce zabít mého vlka. Když se mu znelíbím, muži jeho královské gardy mne bijí. Je zlý a krutý.“³⁴ Své naivity se však ani tehdy nezavíjí zcela a i nadále je důvěřivá a ve většině případů snadno manipulovatelná. Změna nastává až ve chvíli, kdy uprchne z Králova přístaviště a začíná chápat povahu hry o trůny, jak jí to učí Petyr Baeliš.

Naopak Arya je drzá a nepoddajná. Se Sansou nevycházejí dobře a fungují jako protipóly. Arya se straní lidí a nemá ráda společenské události. Zároveň se raději věnuje šermu a čeká ji osud opuštěného dítěte, které bude jen snít o pomstě. V Arye se její základní vlastnost postupně promění z drзости na sveřepost a především na pomstu. Když je popraven její otec, začíná si před usnutím odříkávat seznam postav, které chce zabít. V závěrečných knihách se v Braavosu cvičí vražedkyně bez slitování.

Dalším členem rodu Starků, kterého můžeme považovat za ztělesnění vlastnosti, je Catelyn. Ona není přímo nositelkou jedné vlastnosti, ale přesněji souboru charakteristik typicky mateřských. Její jedinou starostí je dobro rodiny, především dětí, a je ochotna pro jejich záchranu udělat cokoli, například i propustit ze zajetí Jaimeho Lannistera. V rozhovoru s ním, je zřetelná její jediná motivace, rodina: „Já nechci tvůj meč, sere,' řekla mu. 'Dej mi mého otce a bratra Edmura. Dej mi moje dcery. Dej mi mého manžela.“³⁵ Catelyn se poté, co si myslí, že byla zrazena i svými věrnými, ve čtvrté knize stává stejně jako Arya ztělesněním pomsty. Brienne z Tarthu vnímá její hlas takto: „Její hlas byl přerývaný, zlomený, utrápený. Jako by vycházel z hlubin jejího hrdla, částečně chroptění, částečně sípot, částečně chřestění smrti. Jazyk proklatých.“³⁶

I v rodu Lannisterů jsou postavy, kterým můžeme přiřadit určitou vlastnost jako dominantní. Hlava rodu, lord Tywin je patriarcha a otec, ze všech sil se snaží zachovat dobré jméno rodiny a nejdůležitější věcí je pro něj odkaz, který zanechá skrze své děti. Své potomky, někdy vyjímaje Tyriona, opatruje a snaží se, aby se jim dařilo, i když s nimi často nesouhlasí a je s nimi ve sporu. Jeho jednání je strohé a nepřipouští diskuzi, vládne rodu železnou rukou a ostatní jej musejí poslouchat.

Tywinova dcera Cersei Lannister je postavou, která lační po moci, její hlavní vlastností je vypočítavost a krása. Je zvyklá vždy dosáhnout svého a je ochotna učinit jakékoliv kroky pro svůj úspěch. Cersei si je dobře vědoma povahy hry, kterou hraje, a díky tomu ví, jak manipulovat ostatními postavami. V průběhu děje se dozvídáme o věštbě, kterou

³⁴ MARTIN, George R. R. *Bouře mečů 1*. přel. H. Březáková. 1. vyd. Praha: TALPRESS, 2002. s. 96.

³⁵ MARTIN, George R. R. *Hra o trůny 2*. přel. H. Březáková. 1. vyd. Praha: TALPRESS, 2000. s. 250.

³⁶ MARTIN, George R. R. *Hostina pro vrány 2*. přel. H. Březáková. 1. vyd. Praha: TALPRESS, 2006. s. 322.

jí v mládí sdělila jistá čarodějka. Podle ní ji o vše, co je jí drahé, má připravit mladší a krásnější žena. Strach z naplnění věštby se postupně stává jejím hlavním motivem až posedlostí a snaží se mu zabránit.

Její dvojče Jaime je typem ochránce. Nejenom proto, že mu tak velí jeho přísaha člena královské gardy, ale především jeho láska k rodině, která zahrnuje i jeho děti narozené z incestního vztahu se sestrou Cersei. Kvůli lásce se pokusí zabít i malého Brandona Starka. Své jednání komentuje takto: „Co za věci to dělám pro lásku.“³⁷ Jako jedna z mála postav chová Jaime sympatie k Tyrionovi a stará se o něj. Jaime je považován za nejlepšího šermíře v Sedmi královstvích, ale na rozdíl od bratrů Cleganových, kteří jsou především brutálními útočníky spoléhajícími na hrubou sílu, využívá svých schopností téměř výhradně k obraně.

Daenerys Targaryen je sice matkou draků, ale zároveň přišla o možnost mít své vlastní potomky. Trochu paradoxně jí osvobození otroci dají přízvisko „matka“. Dokud se na scéně neobjeví mladičkový Aegon Targaryen, je právě ona posledním členem tohoto významného rodu a snaží se uplatnit svůj právoplatný nárok na Železný trůn. Daenerys je opravdovou matkou, která se stará o své děti jak nejlépe umí, i když to jsou draci a otroci. Není si však jistá, zda její potomstvo, nebo i ona samotná mohou přinést světu užitek: „Matka draků, pomyslela si Dany. Matka zrůd. Co jsem to vypustila do světa? Jsem královna, ale můj trůn je z ohořelých kostí a stojí na pohyblivém písku. [...] Jsem krev draka, pomyslela si. A když jsou zrůdy oni, mohou být i já.“³⁸

Další hlavní postavy již nejsou tolik individualizovány, ale stále lze u většiny z nich určit alespoň jednu dominantní vlastnost. Stannis Baratheon je přísný, Renly Baratheon je marnivý a homosexuální, Robert Baratheon je opilec a Petyr Baeliš je malého vzrůstu (jak napovídá přezdívka „Malíček“). V dalších knihách ságy se nově zapojené postavy vyznačují dalšími typickými vlastnostmi a tento způsob diferenciací postav je zachován, například Doran Martell je odkázán na kolečkové křeslo, Areo Hotah téměř nikdy nedává z ruky svoji sekeru a Daario Naharis má výrazně obarvené vlasy a vousy.

Jen málo postav angažovaných ve hře o trůny nenese určité dominantní fyzické či psychické rysy, které by je jednoznačně neindividualizovaly. Obyvatelstvo světa se skládá z různých typů lidí, jejich průměrné vlastnosti jim však dovolují zastávat jen funkci prostředí a kulis. Postavy, které mají nějakou svoji význačnou vlastnost nebo znak, bývají do hry zapojeny, ať už na úrovni hráčů, nebo figur.

Postavy *Písně ledu a ohně* mohou působit z tohoto výčtu jako jednotvárné a ploché.

³⁷ MARTIN, George R. R. *Hra o trůny I.* přel. H. Březáková. 1. vyd. Praha: TALPRESS, 2000. s. 94.

³⁸ MARTIN, George R. R. *Tanec s draky I.* H. Březáková. 1. vyd. Praha: TALPRESS, 2012. s. 193.

Byla by to pravda, kdyby celý fiktivní svět fungoval podle hodnot a měřítek tradiční společnosti. Kontrasty mezi jednotlivými postavami a jejich konfrontace vytvářejí společenské vztahy, ve kterých si nikdo nemůže být jist svojí pozicí ani životem. Nepředvídatelnost většiny situací vyplývá z toho, že principy, podle kterých postavy jednají, mají vůči sobě jinou platnost, než jakou bychom očekávali.³⁹

4. 10 Postavy a narativ

Typy a charakter jednotlivých postav reflektorů jsou vytvářeny především skrze jejich kapitoly, kdy se o nich dozvídáme mnoho informací díky individuální fokalizaci. Každá postava zaujímá vůči probíhajícím událostem svá stanoviska a díky střídání vypravěčů se setkáváme s odlišnými a konfrontujícími se názory. V narativu celé série se postavy nestřídají ve vyprávění pravidelně, ale podle toho, jakou zrovna hrají úlohu a jak moc jsou v centru dění. Kapitoly fungují jako jednotlivé tahy postav (nejdříve jen hráčů, ale postupně i figur) a vždy jsou ukončeny určitým posunem v ději. V kapitole je vždy nadpisem určen jeden reflektor, který během ní zůstává neměnný.

Narativ se podobá nejen tahům deskové hry, ale zároveň se v něm vyskytují i rysy charakteristické pro filmové zpracování (především seriálové). Kapitoly představují jednotlivé scény, během kterých se kamera věnuje určité postavě a zabírá jen to, co se jí přímo týká. Pak se scéna střihem přesouvá na další postavu. Toto pojetí narativu by vyplývalo z Martinovy zkušenosti s tvorbou filmových adaptací knižních předloh a s psaním scénářů pro sci-fi a fantasy seriály. Možná již v době psaní první knihy pracoval s tím, že by jeho dílo mohlo být v budoucnu přeneseno do jiného média, a proto zvolil tento způsob vyprávění.

Se seriály má podobnost i celkové pojetí děje příběhu a fungování světa *Píseň ledu a ohně*. Velké množství postav a jejich postupné zapojování se do děje připomíná postupy používané v seriálech, kdy se jedna první zápletka (expozice) proměňuje s rostoucím počtem zúčastněných postav. *Píseň ledu a ohně* je i přes v počátku nastavený cíl stále rozšiřována a prodlužována, podobně jako několik let vysílané seriály.

S výběrem postav pro narativ souvisí i dvě chronologické poznámky, kterými jsou opatřeny třetí a pátá kniha série. Poznámka ve třetí knize obhazuje, proč se některé kapitoly paralelních dějových linií obsažených v této knize překrývají s těmi, které byly vyprávěny v

³⁹ Více se vztahům mezi postavami budeme věnovat v kapitole Pravidla.

knize druhé, a nenavazují tak přímo na dění, se kterým jsme byli dříve seznámeni. Část třetí knihy se odehrává ve stejném čase jako kniha druhá, pouze na jiném místě.

Pátá kniha začíná podobně jako třetí. Doplnuje dějové linie, které nebyly obsažené ve čtvrté knize. V poznámce jsou přímo uvedeny lokace, na které se bude děj zaměřovat, a jaké postavy budou vyprávět. Základním principem pro dělení knih tak podle těchto poznámek není časová posloupnost událostí, ale spíše geografické zakotvení dějových linií. V rámci *Tance s draky* se všechny linie dostávají na stejnou časovou úroveň a sám autor v závěru poznámky uvádí, že další vyprávění by již mělo ubíhat plynule a rovnoměrně u všech postav.

4. 11 Smrt postavy

Důležitým prvkem pro vývoj děje je smrt postavy. Systém rozvržení moci se zdá být do značné míry udržován ve statusu quo, dokud nějaká významná postava neopustí hru. Poté začíná boj o to, kdo v nově nastoleném systému získá největší moc a nejvýhodnější pozici. Síly hráčů jsou často vyrovnány a nikdo není schopen získat rozhodující výhodu až do chvíle, kdy se změní počet hráčů (tato podmínka platí i pro případ vstupu nového hráče do hry, například příjezd lady Olenny Tyrell do Králova přístaviště). Všechny strany plánují a připravují se na budoucí příležitosti ke zlepšení své pozice, ale jediný moment, kdy tak mohou učinit, je, když jiná postava zemře a uvolní své místo a s ním spojenou moc.

Smrt postavy je málokdy přirozená, i když se ti, kdo za ní stojí, snaží různými způsoby zamaskovat svůj podíl. Ve většině případů dochází ke spiknutí několika postav (nejčastěji hráčů), protože jednotlivci nemají dostatečné prostředky nebo odvalu vykonat čin sami. Tyto vraždy nejsou prezentovány jako dlouhodobě plánované, ale jsou výsledkem náhlého a rychlého jednání, které většinou vychází z osobních pohnutek. Vražda krále Joffreyho Baratheona na jeho svatbě je dílem Petyra Baeliše a lady Olenny Tyrell, která za něj nechtěla provdat svoji vnučku Margaery. Robb Stark je zabit kvůli nesplněnému slibu danému lordu Walderu Freyovi, který se spikne s Lannistery a Roosem Boltonem. Výsledkem je Rudá svatba. Vrah Robba Starka předává zprávu: „Jaime Lannister ti posílá pozdravení.“⁴⁰

Se smrtí postavy je narušena stagnující situace, která mohla panovat poměrně dlouho, a začíná doba, kdy se všichni hráči snaží nastalé situace co nejefektivněji využít. V tomto období jsou uzavírána spojení a dochází k přerozdělování moci, kterou dříve disponovala

⁴⁰ MARTIN, George R. R. *Bouře mečů* 2. přel. H. Březáková. 1. vyd. Praha: TALPRESS, 2002. s. 147.

zavražděná postava. V těchto chvílích se do hry zapojují i hráči, kteří se dříve neangažovali ve hře tak aktivně, protože cítí příležitost, která by se jim nemusela znova naskytnout (například, když se po smrti Robba Starka prohlásí lord Balon Greyjoy za krále a jeho jednotky začnou podnikat nájezdy na pevninské oblasti Sedmi království).

První smrtí, která v podstatě stojí na začátku celé hry o trůny, je úmrtí Jona Arryna, který do té doby zastával pozici králova pobočnicka. Tuto smrt můžeme považovat za zahajující událost (tah) celé hry. Po jeho skonu se vydává král Robert Baratheon za Eddardem Starkem a provádí svůj první tah. V tento okamžik začíná děj *Písně ledu a ohně* a smrt postavy stojí hned v jejím zárodku. Kdyby Jon Arryn nezemřel, situace by se nezměnila, protože by nikdo nebyl schopen získat rozhodující výhodu a nenastala by potřeba vyrovnat se s novým rozvržením mocenské konstelace.

Uvolněná pozice pobočnicka krále je příznačná pro postavy, které mají zemřít, postupně tuto hodnost zastávají Eddard Stark, Tyrion Lannister a Tywin Lannister, kterým všem hrozí smrt a některé z nich i potká. Eddard Stark je po svém příjezdu do Králova přístaviště jednou z mála postav, která sympatizuje s králem Robertem Baratheonem. To mu nakonec přinese jen smrt, protože bude stát sám proti několika mocným postavám, a i když některé z nich nebudou chtít přímo jeho smrt, vrtošivost krále Joffreyho zapříčiní jeho konec.

Tyriona Lannistera se pokusí zabít člen královské gardy při bitvě na Černovodě, ale neúspěšně. Později je obviněn z vraždy svého synovce a krále Joffreyho Baratheona. Je souzen a dvakrát shledán vinným, nakonec jej zachrání v noc před popravou jeho bratr Jaime Lannister. Při útěku Tyrion zabije svého otce Tywina Lannistera.

Smrt vynese na vyšší pozici i Daenerys Targaryen. Z počátku je její starší bratr Viserys právoplatným dědicem Železného trůnu a ona žije ve strachu z jeho zloby, kdyby ho někdy neposlechla. Když Viserys urazí khala Droga, který jej následně zabije, Daenerys jen přihlíží a ani svého bratra nelituje, protože pozná, že nebyl opravdovým dědicem rodů Targaryenů, opravdovým drakem. Tak se Daenerys stává (nebo si to alespoň myslí) posledním potomkem krále Rheagara a přijme svoji roli dědičky trůnu, kterou dříve odmítala, i když jí bylo jasné, že Viserys nikdy nebude schopným vládcem.

Smrt má ve *Hře o trůny* ústřední místo a nic ji nemůže nahradit. Jenom díky velkému množství postav, které mohou následně zaujmout uvolněné místo, se děj posunuje dopředu a je plný zvrátů, protože chvíle dočasné nestability jsou ideálním okamžikem pro změnu mocenského postavení. Jakmile začne nějaká postava udržovat mír, nebo hrozí, že získá příliš velkou moc, většinou ji brzy čeká smrt. V epilogu páté knihy se Varys zpovídá umírajícímu

Kevanu Lannisterovi takto:

„[...] *Tvoje neteř si bude myslet, že tě zavraždili Tyrellové, možná dokonce s nýmým souhlasem Skřeta. Tyrellové naopak budou podezřívát ji. Někdo někde přijde na způsob, jak z toho obvinít Dorny. Pochybnosti, rozkol a nedůvěra pozřou veškerou půdu pod nohama vašeho chlapeckého krále.* [...]“⁴¹

Nejhorší situace může nastat, když se vše začne uklidňovat a jednotliví hráči spolupracují. Tak začíná období, kdy se nic neděje a situace se nemění. Tomuto stavu se většina postav snaží zabránit, protože jen málokdy by nově nastupující schéma vyhovovalo všem. Aby došlo k nové změně, je nutné, aby nějaká jiná postava zemřela. Tak se koloběh stále opakuje a chvíle nastávajícího klidu, kdy se vše zdá směřovat správným směrem, jsou vystřídány novým soubojem o moc a postavení. Jen díky smrti postav se děj zrychluje a posunuje dopředu.

I domnělá smrt může být významná, protože se na postavu zapomene a ona tak dostane prostor k volnému plnění svých cílů. Tento osud potká Catelyn Stark, která je zavražděna společně se svým synem Robbem na svatbě v pevnosti lorda Freye (do historie vstoupí jako Rudá svatba). Její tělo je poté svrženo do řeky a po třech dnech ji oživí s božskou pomocí pána Světla Beryk Dondarion. Všichni ji považují za mrtvou, ale ona se stane vůdkyní zbojníků (pod jménem Kamenosrdce), kteří se mstí lordu Freyovi za jeho zradu.

Smrt plní ve hře o trůny nenahraditelnou funkci a často jen díky ní se děj posunuje dopředu. Velké množství postav zapojených do hry zajišťuje, že vždy bude mít hru kdo hrát, i když budou postavy vyřazovány.

4. 12 Metatextové informace o postavách a jejich rodech

Každá kniha⁴² je v dodatku opatřena metatextovými soupisy postav. Většinou jsou seznamy řazeny podle důležitosti rodů a dále podle významu jeho jednotlivých příslušníků. Každý rod je uveden stručnou historií a svými slovy (mottem). Následuje seznam členů rodu (bližších i vzdálenějších rodinných příslušníků), jejich rytířů, vazalů a služebnictva. Ke každé

⁴¹ MARTIN, George R. R. *Tanec s draky* 2. H. Březáková. 1. vyd. Praha: TALPRESS, 2012. s. 602.

⁴² V původním českém vydání, se kterým pracujeme, obsahuje dodatek pouze každá druhá část, protože knihy jsou rozděleny na dvě části a první dodatek neobsahuje. Pozdější vydání, opět od nakladatelství Talpress, již zachovává původní rozvržení knih.

postavě je připojena její krátká charakteristika skládající se z různé kombinace informací o hodnosti, rodinných vazbách, věku a důležitých osudech. Zároveň je na konci části o každém rodu připojen i výčet menších rodů, které mu odpřisáhly věrnost. Společně s mapami světa uvedenými na začátcích knih tvoří dodatky metatextový materiál doplňující vlastní vyprávění.

První kniha obsahuje informace o rodech Baratheonů, Starků, Lannisterů, Arrynů, Tullyů, Tyrellů, Greyjoyů a Martellů a o staré dynastii rodu Targaryenů. U posledně jmenovaného rodu jsou uvedeni i jeho panovníci s datací vlády od doby vylodění Aegona Dobyvatele. Na závěr jsou uvedeni poslední zástupci rodu Targaryenů.

Na konci druhé knihy je ještě před dodatkem vyobrazena mapa Králova přístaviště. Dodatek nese specifikaci *Králové a jejich dvory*. Výčet zahajuje Král Železného trůnu (v té době Joffrey Baratheon), následují Král Úzkého moře (Stannis Baratheon), Král Vysoké zahrady (Renly Baratheon), Král severu (Robb Stark) a Královna za vodou (Daenerys Targaryen). V této verzi již nejsou uvedeny informace o historii rodu, ale soupisy členů rodu a jejich družiny jsou rozsáhlejší. Krátký odstavec na závěr shrnuje symboliku standarty každého z panovníků.

Další oddíl dodatku se věnuje „jiným rodům, velkým i malým“. Opět jsou zde zmíněny rody uvedené v první knize. Navíc k nim přibyli i Florentové, Freyové a Muži Noční hlídky. Zde je poznámka ve stejné podobě jako u první knihy, pouze reflektuje aktuální postavení uvnitř rodu a jeho zapojení do probíhající války.

Dodatek ke třetí knize opět začíná králi a jejich dvory. Informace jsou upraveny a rozšířeny podle toho, jak se posunul děj v aktuální knize. Král Vysoké zahrady již v seznamu není, neboť Renly Baratheon byl zabit a král severu je zároveň i králem Trojzubce, který dobyl během svého tažení na jih. Do seznamu přechází rod Greyjoyů, protože se Balon Greyjoy prohlásil králem Ostrovů a severu. V této podobě čítají soupisy u jednotlivých rodů od zhruba čtyřiceti do téměř devadesáti postav.

Oddíl věnovaný jiným rodům obsahuje stejné zástupce jako v předchozí knize. Pouze Muži Noční hlídky jsou přesunuti do části Rebelové, psanci a přísahající bratři, kde je doplňuje Společenství psanců bratrstvo bez praporců a Divocí neboli Svobodný lid. U postav je v této části uvedeno i místo jejich aktuálního pobytu.

Ve čtvrté knize doznává dodatek podstatných změn. První oddíl Králové a jejich rody je omezen na Královnu regentku (Cersei Lannister), Krále na Zdi (Stannise Baratheona) a Krále Ostrovů a severu (po královolbě Euron „Vraní oko“ Greyjoy). Seznamy postav náležících k rodům se stále rozrůstají a začínají se dělit podle toho, kde se zrovna postavy

nacházejí.

Do sekce jiných rodů nově přibyli Vysokověžští. Rebelové, psanci a bratři v přísaze byli rozšířeni o Malé lordy, poutníky a prosté lidi a Psance a dezertéry. Společenství psanců bratrstvo bez praporců v seznamu již nenajdeme. Novým dodatkem je část Za Úzkým mořem, kam se přesunula Královna za vodou. Zde jsou uvedeni i obyvatelé Braavosu.

V zatím poslední, páté knize je dodatek označen místním jménem Západozemí. Zde jsou uvedeni Chlapecký král (Tommen Baratheon), Král na Zdi a Král Ostrovů a severu. Do Jiných rodů jsou zařazeni i Přisahající bratři Noční hlídky, Divocí neboli Svobodný lid a oddíl Za Zdí. Třetí část nazvaná Východozemí za Úzkým mořem obsahuje oddíly V Braavosu, Ve Starém Volantisu, V Zálivu otrokářů, Královna za vodou a Žoldnéři svobodných společenstev.

Dodatky představované na koncích knih dokumentují a potvrzují jak dříve uvedené rozšiřování zapojeného světa do hry o trůny, tak i stále rostoucí počet postav. V posledních knihách čítají seznamy u některých rodů i kolem sta členů. Poznámky uváděné u důležitých postav obvykle zaznamenávají jejich (často tragické) osudy a aktuální stav jejich dějové linie. Úroveň i množství informací o jednotlivých postavách bývají občas nevyvážené a někdy jsou do seznamu zahrnuty i postavy minimální důležitosti (například kořata krále Tommena: Pan Dráp, Paní Fouska a Botička).

Struktura dodatků zahrnuje ve čtvrté a páté knize i místo, kde se daná postava nachází. Z herního hlediska tak dodatky obsahují ty nejzásadnější informace potřebné pro určení role postavy: její hodnota (funkci) a umístění na herním plánu. Každá postava je tak jasně určena těmito dvěma charakteristikami a vlastní jméno slouží jen k bližšímu určení a snadnějšímu rozlišení ve spleťtém systému postav.

4. 13 Historie rodů, jejich slova, erby a sídla

Každý rod má svoje slova, jakési motto, které charakterizuje životní filozofii jeho členů, jejich přednosti nebo typické vlastnosti. Původ slov není znám, nemá žádného předka, kterému by se mohlo připsat jejich autorství. Slova se zdají být součástí rodů od jejich počátku a každý příslušník rodu se snaží žít podle nich a ctít je. U většiny rodů se jejich slova přímo vztahují k nim samým a něco o nich vypovídají. Například slova Baratheonů zní: „Naše je zuřivost.“ a Tyrellů: „Rosteme do síly.“ Výjimku představuje rod Starků, jehož slova jsou spíše varováním: „Zima se blíží.“ V syntaxi slov je často obsaženo sloveso v první osobě

plurálu, nebo pronomina první osoby či posesivní.

Se slovy souvisí i rodové erby, které s nimi mohou mít přímou spojitost a navzájem se doplňovat. Do erbu jsou opět vybírány takové heraldické prvky, které charakterizují rod a jeho vlastnosti. Tradičně se v erbech vyskytují různá zvířata či geograficky odvozené charakteristiky (dvě věže rodu Freyů představující jejich rodové sídlo Dvojčata). Například lev Lannisterů představuje sílu a touhu vyniknout, která je typická pro všechny příslušníky tohoto rodu. Krakatice, která je v erbu rodu Greyjoyů, a její chapadla symbolizují strach vyvolávaný nájezdy železných mužů a rozptýlený dosah moci.

Erbovní znaky jsou metonymicky přenášeny na jeho zástupce i poddané. V první knize se spiklenci, na které náhodou narazí Arya Stark, vyjadřují takto: „Varuji tě, vlk a lev brzy skočí jeden druhému po krku, ať to budeme chtít, či ne.“⁴³ Erby jsou hlavním rozpoznávacím znamením při různých společensky významných událostech (většinou turnaje, svatby a pohřby) a vojenských taženích, kdy jsou erby vyobrazeny na zástavách armád.

V kapitole o prostorovém rozložení světa *Písně ledu a ohně* jsme zmínili důležitost rodových sídel. Každý hrad (sídlo) má své jméno, které doplňuje triádu rodových symbolů. Podobně jako erby mohou i sídla zastupovat rod v něm sídlící: „Aby mu Bílý přístav překazil jeho plány... [...] ... pokud by se to Hrůzov pokusil popřít.“⁴⁴

Jména rodů jsou někdy převzata z historie aktuálního světa. Jak bylo zmíněno v předešlých kapitolách, dva hlavní znesvářené rody jsou variací na válku růží, které se účastnili Yorkové (ve hře o trůny Starkové) a Lancasteři (Lannisteři). V dějinách najdeme i jméno Martellů.

Některé názvy rodů jsou mluvící. V angličtině znamená „stark“ přísný, chladný, což vystihuje obyvatele severu a jejich vládnoucí rod. Greyjoyové jsou spojením slov „grey“, šedý a „joy“, radost, štěstí. Tento rod žije na nehostinných Železných ostrovech a nalézá radost jen v boji a mořeplavbě.

⁴³ MARTIN, George R. R. *Hra o trůny I.* přel. H. Březáková. 1. vyd. Praha: TALPRESS, 2000. s. 356.

⁴⁴ MARTIN, George R. R. *Tanec s draky I.* H. Březáková. 1. vyd. Praha: TALPRESS, 2012. s. 462.

5. Pravidla

„Když hraješ hru o trůny, buď zemřeš, nebo zvítězíš. Žádná střední cesta neexistuje.“

- Cersei Lannister⁴⁵

5. 1 Základní nastavení

Bez pravidel by hra nemohla fungovat, protože by se stala chaosem, ve kterém by hráči nevěděli, co mají dělat. Pravidla jim určují, co mohou dělat, a omezují jejich jednání podle předem ustanovených limitů. Roger Caillois uvádí tuto charakteristiku:

Veškerá hra je systém pravidel. Právě pravidla určují, co je a co není hra, to ona určují, co je dovoleno a co je zakázáno. Herní konvence jsou zároveň svobodně zvolené i autoritativní a není proti nim odvolání. Nemohou být porušeny bez ohledu na jakoukoliv záminku pod hrozbou trestu, že hra ihned skončí; ruší se samotným faktem porušení pravidel. [...] Při hře se sluší podrobit pravidlům o to víc, že nekorektní partnery nepostihuje žádný oficiální trest.⁴⁶

Již jsme uvedli, jaký byl osud Eddarda Starka, když porušil pravidla hry. Podobně se hra o trůny chová i k ostatním postavám, které se vzeprou jejím pravidlům. Hra jako taková nekončí tím, že jsou porušena její pravidla, jak by vyplývalo z definice, ale hráč, který je nedodržel, je ze hry vyřazen.

Aby mohlo z porušení pravidel vyplynout přerušování hry, bylo by nutné, aby hra probíhala ve světě odděleném od reality. Jakmile by někdo porušil pravidla, všichni hráči by se „vrátili“ do reálného světa a mohla by se nastat situace vyřešit. Ve hře o trůny je však svět hry zároveň i světem reality a není tak možné z něj vystoupit. Jediným způsobem, jak hru opustit, je smrt účastníka. Všechna pravidla, omezení a vlastnosti, které jsou platné pro hru, jsou aplikovány na život společnosti a fungování světa *Písně ledu a ohně*. Tak vzniká fiktivní svět, který se svými zákonitostmi zcela identifikuje s hrou a dodržuje její pravidla někdy až extrémním způsobem.

⁴⁵ MARTIN, George R. R. *Hra o trůny 2*. přel. H. Březáková. 1. vyd. Praha: TALPRESS, 2000. s. 35.

⁴⁶ CAILLOIS, Roger. *Hry a lidé. Maska a závrat'*. Praha: Nakladatelství studia Ypsilon, 1998. s. 14.

Konečná podoba pravidel by měla být určena před začátkem hry a všichni hráči by s ní měli být seznámeni. Během hry by se již pravidla neměla upravovat. Pravidla mohou ovlivňovat, kolik hráčů se může hry účastnit, jaké tahy mohou provádět, jaké prostředky mohou používat, jak dlouho může hra trvat, kde se hra bude odehrávat a mnoho dalších aspektů, které se varíují podle každé specifické hry. Pravidla zároveň zaručují to, že každý hráč bude mít stejnou výchozí pozici a nikdo nebude zvýhodněn před začátkem hry. V jejím průběhu už může docházet k diskrepancím.

Hra jako taková je opakem práce, tedy netvoří žádné hodnoty ani hmotné statky. Při hře může docházet pouze k přerozdělování vlastnictví. Každý hráč vstupuje do hry s počátečním vkladem, o který může přijít. Celkový obnos, o který se může hrát, je roven součtu všech vkladů.⁴⁷ Hra o trůny nese v sobě i podobnost s hazardními hrami, protože není předem znám výsledek a každý může přijít o všechno. Nejistota patří mezi základní znaky her. Kdyby bylo dopředu známo, jak hra dopadne, nebylo by nutné hru vůbec hrát, a tím by ztratila své opodstatnění.

Na rozdíl od většiny hazardních her, které jsou založeny na principu Alea (tedy náhodě, kdy hráč téměř nemá možnost ovlivnit svůj osud), je hra o trůny výrazně agonálně zaměřená. Ten hráč, který získá výhodnější postavení a prokáže, že je lepší než ostatní, má podle tohoto principu právo stát se vítězem. Hra o trůny je však vrtkavá a ani základní herní principy zde nemají zcela неотřesitelnou platnost. Dochází zde ke spojení v podstatě agonálních principů soutěžení ve fyzických i mentálních dovednostech, které zároveň podléhají náhodě, protože jejich účinek na hru (určení výsledného pořadí hráčů a dosažení cíle) nemusí být úměrný stupni dosažené dovednosti.

Ve *Hře o trůny* (první knize série) jsou pravidla nastavena od začátku. Počet zúčastněných stran je omezen na několik hlavních rodů Západozemí (můžeme je identifikovat podle dodatku v první knize, i když ne všechny výrazně zasahují do děje od počátku). V dodatku jsou také uvedeny menší rody, které jsou vazaly vládnoucích rodů. Z tohoto soupisu vyplývá celkový počet možných zúčastněných stran a zároveň i postav hráčů a figur.⁴⁸

Prostor, ve kterém se může hra odehrávat, je vymezen úvodní mapou Západozemí. Prozkoumané a označené oblasti jsou jedinými místy, kam se může hráč přesunout. Mimo mapu leží pouze Svobodná města a Valyrie, o jejichž existenci jsme informováni, ale kniha neobsahuje jejich grafické zobrazení. To je přidáno až v páté knize, společně s oblastí za Zdí. Z toho, co se původně zdálo jen vedlejší oblastí, kde se bude odehrávat děj jen jedné z

⁴⁷ CAILLOIS, Roger. *Hry a lidé. Maska a závrať*. Praha: Nakladatelství studia Ypsilon, 1998.s. 27.

⁴⁸ V následujících knihách dodatky reflektují nově přidané i již vyřazené postavy.

hlavních postav (Daenerys Targaryen), se postupně stává autonomní a stejně významná část světa, jako je Západozemí. Do Svobodných měst a Valyrie se postupně vydávají i některé další důležité postavy (Arya Stark, Tyrion Lannister, Viktarion Greyjoy) a naopak do Západozemí připlouvá Aegon Targaryen. Obě dvě části světa přestávají být v průběhu série oddělené a začínají se více ovlivňovat než v prvních knihách. Původní, jasně ohraničený svět, kde některá místa sice byla jmenována, ale nijak do děje nezasahovala, je postupně rozšiřován. Je pravděpodobné, že v následujících knihách se budou jednotlivé části světa prolínat čím dál více.

Pravidla hry o trůny mají základ ve středověké kultuře, kde převažoval agonální princip her ve všech sférách života – turnaje, souboje, války. Agón je zaměřen na zdatnost tělesnou i intelektuální, takže by postavy měly mít tyto dva aspekty osobnosti vyvážené. Častěji se však stává, že postavy světa *Písně ledu a ohně* oplývají jen jedním typem vlastností. Obvykle dochází ke kompenzací tělesného nedostatku pomocí chytrosti, výmluvnosti nebo důvtipu. Jedním z typicky agonálních motivů postav je touha vyniknout.⁴⁹ S hraním souvisí také vážnost celé hry, *Píseň ledu a ohně* představuje svět, kde se uvolněnost a radost objevují jen výjimečně, většina postav prožívá pocity neustálého ohrožení a bojuje o svoji pozici a setrvání ve hře. Vážnost je doprovázena obřadnými, kultickými a rituálními zvyklostmi, které jsou v tradičně a historicky orientované společnosti Západozemí a ostatních částí světa dodržovány.

I když se z počátku zdá, že budou nastavena jasná a neměnná pravidla, která by zasahovala do fungování fikčního světa, zjistíme postupně, že mnohá omezení se mohou změnit. Nejistota, která by měla panovat ohledně výsledku hry, je rozšířena i na pravidla, která se mohou kdykoliv proměnit a ustanovit zcela jinak. Pravidla hry o trůny se dynamicky přizpůsobují tomu, co se děje ve fiktivním světě, a odrážejí aktuální možnosti, které modální nastavení světa nabízí.

5. 2 Komunikace

V první knize série *Písně ledu a ohně (Hra o trůny)* zaujímají dialogy a přímá řeč postav zhruba 56 % textu. Z této hodnoty vyplývá, že komunikace mezi postavami je důležitější než popis prostředí a vnitřního světa postav. Fikční svět a děj se čtenáři představují

⁴⁹ CAILLOIS, Roger. *Hry a lidé. Maska a závrat'*. Praha: Nakladatelství studia Ypsilon, 1998. s. 35.

především skrze dialogy a konfrontace postav. Jak bylo řečeno výše, vždy záleží na reflektorovi, jaké zaujme stanovisko k tomu, co se děje kolem něho, nebo s jakou postavou se setká a o čem jsou vedeny jejich rozhovory. Z komunikace se dozvídáme více informací, než z jakéhokoliv jiného zdroje. Jednotlivé postavy jsou omezeny v tom, s kým mohou přijít do kontaktu, a tak je nutné využívat většího počtu postav vyskytujících se v různých oblastech, aby byl čtenáři zprostředkován přísun informací ze všech dějových linií.

V dialozích se postavy často domlouvají na svých plánech, ale zároveň jsme svědky jen některých rozhovorů, protože čtenář nemá přístup ke všem postavám. Omezený počet reflektorů zaručuje, že i když jsou některé postavy smluveny na určitých společných krocích a zájmech, nemusí je všechny strany dodržet a mimo vyprávění se mohou dohodnout s jinými postavami. Čtenář tak má jistá očekávání od vývoje děje, ale nekompletní informace (nebo dezinformace v některých případech), nechávají prostor pro případné neočekávané zvraty.

Vzhledem k rozloze světa je nutné zajistit, aby si postavy mezi sebou mohly sdělovat informace na velké vzdálenosti, jinak by nedokázaly adekvátně a včas reagovat na změny, které mohou ovlivnit celou hru. Velké množství reflektorů přináší čtenáři informace téměř o všem, co se ve světě *Písně ledu a ohně* stane. Postavy jsou ovšem limitovány pouze na prostor, ve kterém se přímo pohybují, a tak se musejí spolehnout na přenos informací pomocí havranů.

Tito ptáci jsou jediným způsobem, jakým je zajišťován přenos informací mezi postavami, pokud se nenacházejí blízko sebe. Každý havran (pokud fungují stejně jako poštovní holubi, pro potvrzení však nemáme dostatek informací v textu) by měl být schopen vrátit se na místo, kde vyrostl. Slouží tedy pouze pro jednosměrný přenos informací a každá oblast, kde se nacházejí důležité postavy (především hráči), potřebuje mít velké množství havranů, aby byla schopné vysílat zprávy do jiných lokalit. S tím souvisí i důležitost postav Mistrů, kteří zajišťují vysílání i příjem havranů.

S havrany je spojeno přísloví „temná křídla, temná slova“. Jen výjimečně nosí havrani pozitivní zprávy, většinou se jejich dopisy týkají smrti některé postavy nebo výsledků válečného tažení. Když postavy přijímají havrany, již se předem obávají, co mohou zvěstovat. Havran je tak symbolem neštěstí a smutku, který může přinést. Existuje jeden speciální druh havranů s bílým peřím, který je využíván Noční hlídkou v případech nejvyšší nouze, kdy hrozí nebezpečí zpoza Zdi, ať už jím jsou Divoci, nebo Jiní. Tento druh je větší a silnější než běžní černí havrani, a má tak větší šanci, že přežije cestu. Proto je využíván pouze pro tento speciální účel. Je trochu paradoxní, že právě nejtemnější slova nejsou nesena temnými křídly.

Stejně jako při komunikaci tváří v tvář, je i pomocí havranů možné lhát. Rozdíl tkví v tom, že lež skrze dopisy se obtížněji odhaluje a postavy mají tendenci věřit tomu, co jim havrani přinesou. Stejně přistupuje k obsahu dopisů i čtenář, který je informován o smrti postavy, jen aby se s ní v následujících kapitolách opět setkal a retrospektivně zjistil, proč byla odeslána zpráva o její smrti. Tato situace nastává ve čtvrté knize série, kdy do Králova přístaviště dorazí zpráva o popravě Davose Mořského, která se ukáže být jen fingovaným aktem loajálnosti, jenž má zamaskovat zradu. Od té chvíle nemůže čtenář věřit všemu, co se dozví pomocí havranů.

Cersei se o smrti sera Davose dozvídá z dopisu, který jí tlumočí velmistr Pycelle:

„Lord Wyman vykonal, co jste chtěla, a zkrátil cibulového rytíře lorda Stannise o hlavu.“ „Víme to s jistotou?“ „Hlava toho muže a jeho ruce byly vystaveny nad hradbami Bílého přístavu. Lord Wyman se k tomu přiznal a Freyové to potvrdili. Viděli tam tu hlavu, s cibulí v ústech. A ruce taky, s jeho zkrácenými prsty.“⁵⁰

Pravda je vzhledem k časovým posunům ve vyprávění odhalena až v páté knize při rozhovoru Davose s lordem Wymanem Manderlym:

„A jak jsem zemřel, smím-li vědět?“ „Sekyrou. Tvoje hlava a ruce byly vystaveny nad Tulení bránou, s obličejem otočeným tak, aby oči vyhlížely na přístav. Ted' už jsi docela shnilý, i když jsme namočili hlavu do dehtu, než jsme ji nabodli na kůl. [...] Můžeš si být jist, že jsme ji dobře nadehtovali, a cibule vražená mezi zuby posloužila k tomu, že zkrivila rysy. Ser Bartimus dohlédl na to, aby byly useknuty prsty jeho levé ruky; stejným způsobem, jako je máš useknuté ty.“⁵¹

Komunikace je pro hru o trůny zásadní, protože bez sdělování změn, které se ve světě odehrávají, by nebylo možné hrát a promýšlet další tahy. Během rozhovorů (i těch vedených na dálku) je možné přemlouvat ostatní postavy, předkládat jim své návrhy nebo je žádat o pomoc a díky tomu získávat větší moc a budovat si svoji pozici. Během komunikace nemusí postavy mluvit pravdu a lež může často přinést více užitku. Řeč a dorozumívání tak není jen aktem komunikace, ale i manipulace, která je možná její důležitější funkcí než běžný přenos informací.

⁵⁰ MARTIN, George R. R. *Hostina pro vrány 1*. přel. H. Březáková. 1. vyd. Praha: TALPRESS, 2006. s. 409.

⁵¹ MARTIN, George R. R. *Tanec s draky 1*. H. Březáková. 1. vyd. Praha: TALPRESS, 2012. s. 456.

5. 3 Modalita a moc

Důležitým aspektem fungování světa *Písně ledu a ohně* je rozložení jeho epistemických omezení a moci. Známost a popsanou část tohoto fikčního světa můžeme rozdělit na tři oblasti, kde v každé platí zcela odlišný pohled na realnost některých obyvatel fikčního světa. Co je v jedné lokalitě přijímané jako pravda a skutečnost, je v jiné považováno za výmysl, pověst nebo starou legendu. Většina názorů přežívá tradicí a ke změně dochází jen ve chvíli, kdy se postavy setkají s přímým důkazem.

V srdci Západozemí, především v jeho jižních částech panuje na počátku děje a během prvních knih přesvědčení, že draci ani Jiní neexistují a jakékoliv informace a skazky, které se dostanou k obyvatelům této části světa, jsou považovány za nepravdivé. Obyvatelé severní části Západozemí, především Divocí, kteří obývají rozsáhlá území severně od Zdi, však Jiné považují za reálné bytosti, se kterými se často někteří i přímo setkali, a jsou si vědomi jejich nebezpečí. Ve třetí části, Svobodných městech a Valyrii, nemají o Jiných tušení, ale je zde existence draků již všeobecně přijímána.

Podle Doleželovy teorie tak můžeme charakterizovat tento svět jako trojdomý, se třemi samostatnými a individuálními podsystémy, kde každá oblast má svoje specifické vlastnosti, co se týče realnosti určitých vlastností fikčního světa a možností v něm. Modalita oblastí je odvozená od víry v určité bytosti a uvědomování si jejich hrozby pro zbytek fikčního světa.

V každé části světa platí, že nejdůležitější je mít moc. Moc je motivační faktor typický pro světy s více osobami.⁵² Moc je v jednotlivých částech reprezentována odlišnými entitami, ale všechny mají společné to, že díky nim lze kontrolovat jednání ostatních postav (hráčů i figur) a upevňovat své postavení.⁵³ Charakter jednotlivých zdrojů moci je také odlišný. Někdy je ryze fyzická (draci), jinde se blíží tradiční společenské moci (Železný trůn) nebo je něčím na pomezí (Zed’).

Nestejněměrné je i rozložení možností měnit modální nastavení světa (o základním modálním nastavení světa se více zmíníme v další části kapitoly). Draci tuto možnost jistě mají, už jejich samotná existence změnila modální zákony dosud uplatňované, kdy draci přežívali jen v legendách a jejich lebky byly vystavovány v trůnním sále Králova přístaviště. Podobně může fungovat i Zed’, za kterou leží téměř neprozkoumané části světa, a ona tak limituje jejich poznání a zapojení do hry. Železný trůn v zásadě modalitu světa nemění,

⁵² DOLEŽEL, Lubomír. *Heterocosmica. Fikce a možné světy*. Praha: Karolinum, 2003. s 111.

⁵³ Tamtéž s. 111.

protože je svázán společenskými konvencemi, i když v některých případech se král Joffrey Baratheon vymyká pravidlům a jedná bez ohledu na tradice, společenskou úlohu svého úřadu a dříve uzavřené dohody s ostatními postavami.

Kontrolovat moc je obtížné v jakékoliv její formě. Draci jsou neovladatelní a v průběhu děje musejí být drženi v řetězech, aby nenapáchali zbytečné škody. Jediný, kdo se může ke drakům přiblížit a neriskovat při tom svůj život, je Daenerys Targaryen, ale ani ona si není jistá, zda ji draci vždy poslechnou. Když přestávají být ovladatelní, rozhodne se je zavřít do katakomb pod městem Meereen. Když za ní připluje ze Západozemí Quentyn Martell, rozhodne se mu draky ukázat.

Draci si vytáčeli krky dokola, hleděli na ně žhnoucíma očima. Viseryon jeden řetěz roztrhal, další roztavil. Byl přilepený ke střeše jámy jako nějaký obří netopýr; s drápy zaseknutými hluboko do spálených drolících se cihel. Rheagal, stále na řetěze, ohryzával mrtvolu býka.⁵⁴

V průběhu děje draci rostou a jejich potenciální hrozba se zvyšuje. Moc, kterou draci poskytují svému majiteli, se stupňuje a stávají se čím dál tím významnějšími pro fungování celého světa.

Pozoruhodné je, že svět *Písně ledu a ohně* je do velké míry ovládnut dětmi. Na začátku děje je Daenerys Targaryen třináct let, Joffrey Baratheonovi je dvanáct let a Tommenu Baratheonovi pouhých osm let. Postupně se všechny tyto postavy dostávají na pozice moci, kdy buď ovládají draky (Daenerys), nebo vládou Sedmi království z Železného trůnu (Joffrey a Tommen). Každá z postav uplatňuje moc odlišným způsobem. Daenerys je poměrně svědomitá a ke svým poddaným vlídná, nad její krutostí s nepřáteli se však její stoupenci občas pozastavují a obávají se jejího hněvu. Joffrey Baratheon je krutý a zneužívá svého postavení a moci. Přiznává to i jeho matka, Cersei Lannister, ale nemůže s tím nic dělat, protože by se tím vzepřela svému králi a její mateřský pud ji nedovoluje jednat proti vůli svého dítěte. Jak Daenerys, tak Joffrey si jsou jisti svou mocí a s tímto vědomím i jednají. Jejich příkazy musejí být provedeny a nikdo je nedokáže přesvědčit o změně názoru. Tommen je při nástupu na trůn ještě zcela dítětem a snadno s ním mohou ostatní postavy manipulovat, jak se bude jeho panování dále vyvíjet budeme moci zhodnotit až podle posledních dvou knih série, které zatím nebyly vydány.

⁵⁴ MARTIN, George R. R. *Tanec s draky 2*. H. Březáková. 1. vyd. Praha: TALPRESS, 2012. s. 268.

Moc je v hře o trůny stěžejní vlastnost a ten, kdo je na jejím vrcholu, nemusí brát ohled na ty, co jsou níže. Kontrolovat někoho, kdo vládne mocí, je téměř nemožné, a i když se postavy o to mohou pokusit, většinou jejich snaha končí nezdarem. Moc je absolutní a kdo ji používá, nebere ohledy na ostatní postavy. Jedinou možností, jak některou vládnoucí postavu sesadit z postu moci, je zabít ji.

5. 4 Moc v jednotlivých částech světa

V Západozemí je ztělesněním moci král a jeho rada, získat pozici na některém stupni vlivu je cílem mnoha postav a jejich aktivity jsou podřízeny tomuto úkolu. V průběhu děje jsou na Železný trůn dosazeni nedospělí králové (nejprve Joffrey Baratheon a poté Tommen Baratheon), v jejichž jménu vládou regenti (nejčastěji je na této pozici jejich matka, královna regentka Cersei Lannister). V rámci mocenských sporů u dvora soupeří o „nadvládu“ právě regent a králova rada, jen ve výjimečných případech tyto dvě instituce spolupracují.

Ve Valyrii před zrozením draků byli hlavním symbolem moci otroci. Ten, kdo jich měl víc, měl větší moc a vyšší společenské postavení. Toto nastavení změnila Daenerys Targaryen, když osvobodila neposkvrněné (elitní bojovníky) z města Astapor. Ti se k ní jako svobodní lidé přidali a počet jejich stoupců začal růst. Postupně osvobodila další dvě města (Yunkai a Meereen) a stojí v čele nejpočetnější armády bývalých otroků. Tito otroci jsou však jen mezistupněm, který zaručuje to, že její draci dorostou do takové velikosti, aby jí mohli posloužit při válečném tažení do Západozemí. Jedinou silou, která může ve Valyrii konkurovat osvobozeným otrokům, jsou svobodná společenstva žoldníků (Druzí synové, Bouřovrány a další). S jejich pomocí chtějí dříve podrobení nepřátelé Daenerys porazit.

Daenerys se snaží ochránit své ještě nedospělé draky před nebezpečím, aby jí pak mohli poskytnout téměř neporazitelnou sílu. Ve světě *Písně ledu a ohně* neexistuje (alespoň zatím) mocnější „zbraň“ než draci, a proto ti, kdo věří v jejich existenci (především obyvatelé Valyrie a svobodných měst), se snaží draky dostat na svoji stranu, nebo se je snaží zabít, aby se nestali obávaným nebezpečím, jak si je pamatují z legend. Do této konstelace se zapojuje i jeden velký rod ze Západozemí, Greyjoyové, který se přesvědčil o existenci draků a vyslal svoji flotilu, aby přivedla Daenerys ke svému králi. V této fázi se dva světy začínají více prolínat a ten, kdo bude kontrolovat draky, bude mít větší moc než vládce Železného trůnu. Hierarchie moci se tak po spojení těchto dvou částí světa s největší pravděpodobností začne

měnit.

Do celkového schématu je třeba zahrnout i poslední oblast – Zed' a území za ní. O tom, že Jiní jsou skuteční a představují nebezpečí pro všechno živé, ví jenom hrstka příslušníků Noční hlídky a Divocí (v průběhu děje i jednotky krále Stannise Baratheona, který jim přišel na pomoc Noční hlídce). Tato lokalita je téměř izolována od ostatních částí světa a vede svůj vlastní boj. Zde je moc představována Zdí. Na rozdíl od předešlých dvou nositelů moci se Zed' nemůže pohybovat a nikdy nemůže plnit roli agresora, což je jednou z hlavních úloh ostatních dvou. Zed' je čistě defenzivní moc, dokud bude pevně stát, nehrozí zbytku světa žádné nebezpečí, měla-li by však padnout, bude možná nutné přehodnotit všechny stupně moci, protože ani draci nemusejí představovat moc dostatečnou k zastavení Jiných.

Celkově tak jednotlivé části světa a jejich zdroje moci lze hierarchizovat podle důležitosti vzestupně od Železného trůnu, přes draky až ke Zdi. V aktuální fázi knižní série jsou tyto stupně moci do velké míry symbolické a neposkytují svému vlastníkovvi žádný přímý užitek ani dostatečnou moc k poražení nepřátel. Můžeme jen čekat, jak se vyvine hierarchie celého systému v dalších knihách.

5. 5. Středověké hodnoty a konflikty

Společnost ve světě *Písně ledu a ohně* je založena na tradičních hodnotách, které přetrvávají od příchodu Prvních lidí do Západozemí. Důležitou znalostí jsou jména panovníků a jejich činy. Již od mládí se všichni obyvatelé učí historii a mají si z ní brát příklad. V tomto světě platí, že *historia magistra vitae*. Dodržování tradic a zavedených pořádků je jedním z mála společenských jevů, které téměř nepodléhají změnám, i když bývají v jednotlivých situacích porušovány. Revoluční proměny ve společnosti neprobíhají, a tak si udržuje svoji stabilitu.

Kroniky a historické knihy jsou velice ceněnými komoditami a zdroji informací. Minulost a její záznam má sloužit k poučení a zároveň zajistit, že odkaz jednotlivce nebude zapomenut. Některé postavy velmi usilují o to, aby jejich poselství bylo uchováno pro příští generace a snaží se vykonávat činy, které je zapíší do dějin.

Minulost v sobě nese i aspekt strachu, protože se postavy bojí opakovat chyby svých předků a zároveň si s sebou nesou jejich hříchy a provinění. Všechno, co se dříve odehrálo, se navždy stává součástí dědictví společnosti, která se s tím musí vyrovnat, a případně se snažit

napravovat chyby a udržovat odkazy významných osobností. Většina postav nelpí na přítomnosti a nežije okamžikem, naopak se vždy soustředí na budoucnost a její provázanost s minulostí a odkazem. Hra o trůny vypadá jako nadčasová partie, ve které jde o celkový výsledek, který bude zanesen v kronikách, a nikoliv o jednotlivé, epizodické výsledky, které se nakonec mohou ukázat jako nepodstatné.

Mohlo by se zdát, že fungování světa *Písně ledu a ohně* je velmi podobné tomu našemu v dobách středověku. Čest, dobro, dodržené slovo a sláva rodu zde představují jedny z nejsilnějších motivací. Co tento svět odlišuje od očekávaných nastavení, jsou někdy až drastická a extrémně vyhrocená řešení konfliktů. Johan Huizinga však k pojetí cti (a obecně prohřešku proti etiketě) ve středověku přidává hodnotu smrtelné urážky.⁵⁵

Konflikt je podle Doležela odvozený z pudu agrese, a proto nevyhnutelný.⁵⁶ Pudové jednání je nejčastěji vyvoláno porušením závazku, nebo snahou použít moc k porušení zavedených etických norem. Vyvolání konfliktu a jeho průběh jsou často upozaděny, někdy se ani předem nedozvíme, že konflikt nastal, dokud nedojde k jeho vyhrocení. Právě vyřešením sporů a konfliktů se převrací stupnice hodnot ve světě *Písně ledu a ohně*.

Každý prohřešek vyžaduje trest, toho si jsou vědomy jak osoby žijící v aktuálním světě (čtenáři), tak ty pohybující se uvnitř světa (postavy). Často se očekávání postav, které má postihnout „rozsudek“, shoduje s očekáváním čtenářů a ve většině případů je jejich odhad mylný. V první knize je lord Eddard Stark odsouzen za zradu koruny a králova majestátu (kterou sice spáchal, ale jenom proto, že mu tak velela jeho čest, když se dozvěděl, že chlapecký král Joffrey Baratheon není synem krále Roberta, ale potomkem incestního vztahu mezi královnou Cersei Lannister a jejím bratrem Jaimem).

V tomto případě se spolu střetávají dva etické principy: osobní čest a poslušnost svému králi. Eddard Stark se rozhodl pro čest. Byl souzen pro zradu, ale dostal nabídku, že za přiznání viny (tedy něčeho, co dle svého kodexu cti ani nenesl) bude jeho trest zmírněn na vyhnanství k Noční hlídce na Zed'. Nakonec se přiznává, ale král Joffrey jej i tak nechá popravit. Poslušnost králi (a jeho majestátu moci) tak vítězí nad ctí. Ta tím dostává z hlediska hierarchie motivů vážnou ránu a stává se pro fungování světa téměř sebevražednou charakterovou vlastností. V dalším ději se setkáme ještě s několika případy, kdy svědomité dodržování cti přivede postavy do nesnází.

K dalšímu střetu dochází mezi tehdejším králem severu Robbem Starkem a lordem Walderem Freyem. Robb Stark souhlasí, že si vezme za ženu jednu z dcer lorda Freye

⁵⁵ HUIZINGA, Johan. *Podzim středověku*. Jinočany: H&H, 1999. s. 74.

⁵⁶ DOLEŽEL, Lubomír. *Heterocosmica. Fikce a možné světy*. Praha: Karolinum, 2003. s. 115.

výměnou za volný přechod řeky. Později je donucen svůj slib porušit, protože se zamiluje do jiné ženy a pojme ji za manželku. Walder Frey je ochoten mu porušení závazku odpustit, když si jednu z jeho dcer vezme Robbův strýc Edmur Tully. Tento projev odpuštění je jen záminkou pro pozvání Robba Starka a jeho družiny na hrad Freyů, kde se uskuteční Rudá svatba. Lord Frey se po vypuknutí vraždění vysmívá: „Zdá se, že jsme pozabíjeli některé z tvých mužů, Tvoje výsosti. Och, já se ti *omluvím* a všechno bude zase v pořádku, *he*.“⁵⁷ Výsledek je takový, že na svatbě jsou zabiti jak Robb Stark, tak jeho matka Catelyn Stark společně s dalšími členy jejich dvora.

V tomto případě došlo ke střetu dvou kladných hodnot: daného slibu a lásky. Vzniklý konflikt je o to závažnější, protože nelze zcela jednoznačně zvolit správnou stranu. Následný trest sice vyznívá jako přehnaně krutý, ale porušené slovo (v této fázi děje královské, neboť Robb Stark byl prohlášen Králem severu) je vážným proviněním proti kodexu cti, který společnost uznává. Konflikty dvou pozitivně vnímaných vlastností a hodnot jsou pro hru o trůny typické a představují společnost, ve které jakékoliv porušení uznávaných tradic, ať ze sebelepších důvodů, je tvrdě potrestáno.

5. 6 Vývoj a změny modality fikčního světa

V předchozích částech jsme se zmínili o třech hlavních držitelích moci (draci, Zeď, Železný trůn), kteří mají vliv na modalitu celého fikčního světa. Tato modalita je však narušována i z jiných zdrojů a téměř v každé knize musí čtenář posouvat a upravovat své předpoklady a nastavení ohledně toho, co je a není možné.

Na počátku se zdá, že se bude jednat o klasickou historickou fantasy, kde je moc a síla uplatňována chladnými (tedy nestřelnými a nemagickými) zbraněmi. V průběhu první knihy zjišťujeme, že možná některé postavy mohou mít věštecké schopnosti, když malý Brandon Stark ve snech vidí svého otce mrtvého (ve skutečnosti popraven stovky kilometrů daleko). Na konci první knihy dojde ke zrodu draků a tím je změněno celé modální nastavení světa, které se tím tříští a stává se nepevným a zcela otevřeným dalším změnám. Draci, jak bylo popsáno výše, neovlivnili z počátku fungování celého světa, protože informacím o jejich existenci nebylo uvěřeno všude. Avšak čtenář o jejich působení ví a musí se podle toho zařadit při dalším stanovení modálních hranic.

⁵⁷ MARTIN, George R. R. *Bouře mečů* 2. přel. H. Březáková. 1. vyd. Praha: TALPRESS, 2002. s. 146.

V druhé knize jsou hranice napínány a nakonec i transformovány ještě dál. Brandon Stark prohlubuje své věštecké schopnosti (které se vyskytují i u dalších postav) a stává se měničem (člověkem, který dokáže vstoupit do mysli zvířat a ovládat je). Do děje vstupuje i náboženský aspekt, když se poradkyně krále Stannise Baratheona stává Melisandra, kněžka rudého boha R'hlogra ovládající magii a kouzla. Druhá kniha vnáší do řádu světa několik nových dimenzí a rozšiřuje jeho modální hranice.

Ve třetí knize se žádné zvraty modality nedějí, ale čtvrtá kniha přináší jeden poměrně důležitý moment. Catelyn Stark, která ve třetí knize zemře, je po třech dnech oživena pomocí boží síly R'hlogra.

„Je mrtvá,“ řekl Thoros z Myru. „Freyové jí podrželi hrdlo od ucha k uchu. Když jsme ji našli u řeky, byla tři dny po smrti. Harwin mne prosil, abych jí dal polibek života, ale bylo to již příliš dlouho. Neudělal bych to, ale lord Berik přitiskl svoje rty k jejím místo mne a plamen života přešel z něho na ni. A... ona vstala. Ať nás Pán světla ochraňuje. Ona vstala.”⁵⁸

Všechny předešlé změny v modálním nastavení neměly tak velký dopad na rozpětí možného dění jako tato. V dřívějších případech se vlastně jen jednalo o revitalizaci a zpřítomnění již téměř zapomenutých (ale v legendách, tradicích či kronikách uváděných) entit a pro čtenáře i postavy obývající fiktivní svět nepředstavovaly takový šok. Fakt, že v tomto světě lze přivádět mrtvé zpět k životu, zcela redefinuje vnímání světa a napíná limity možností k maximu.

Na začátku děje jsou náboženství v Západozemí omezena na dva hlavní panteony. Jedním jsou staří bohové (sídlící v čarostromech), kteří jsou uctíváni především na severu a jsou původním a nyní utlačovaným náboženstvím. Proti nim stojí víra v Sedm, ke které se hlásí obyvatelé jižních částí Sedmi království. Rostoucí vliv náboženství je patrný v průběhu celé série. Postupně se setkáváme s kněžkou Melisandrou, která slouží tajemnému R'hlorovi (víme jen, že v tomto náboženství existují dva bohové, právě R'hlor, Pán světla a Bezejmenný, symbolizující temnotu). Lidé z Železných ostrovů (rod Greyjoyů a jejich vazalové) uctívají Potopeného boha. Arya Stark se v Braavosu dostává do chrámu Mnohotvárného boha.

V páté knize dosahuje Sedm takové důležitosti, že i vládnoucí rody a král se musejí domlouvat s nejvyšším septonem na svých krocích a žádají od něj finanční půjčky a pomoc. Po domluvě s králem je tomuto náboženství opět povoleno mít vlastní vojenské jednotky a

⁵⁸ MARTIN, George R. R. *Hostina pro vrány* 2. přel. H. Březáková. 1. vyd. Praha: TALPRESS, 2006. s. 323.

zasahovat do dění v Západozemí. Náboženství Sedmi má moc trestat i jednu z nejvyšších hráček, Cersei Lannister. „Pak ji kopající a zmítající se odtáhly vzhůru po věžních schodech. Uvnitř cely ji tři tiché sestry podržely, zatímco septa Scolera ji svlékla donaha. [...] Další septa po ní hodila hábit z hrubého plátna.“⁵⁹

Proměnlivost světa *Písně ledu a ohně* udržuje čtenáře ostražitého a nutí ho stále kontrolovat pravdivost předkládaných informací a tvrzení o fikčním světě. Ten tak není něčím, co by bylo na počátku ustaveno jako neměnný soubor hodnot a vlastností (i když lze předpokládat, že tak byl zamýšlen), ale stále se mění a ve své podstatě i redefinuje. Celý fikční svět se řídí svými vlastními zákonitostmi, ať už z hlediska rozvrstvení moci nebo motivace k činům. Hierarchie hodnot je velmi blízká kultuře středověku, ale v některých případech je vedena do extrémů. Vzhledem k tomu, že sága ještě není dokončena, můžeme v následujících dílech očekávat další výrazné změny na poli modality, které naše pojetí mohou podpořit, ale i vyvrátit, nebo zcela proměnit.

5. 7 Filmové zpracování

Při převodu knižní předlohy do filmového zpracování byla zachována fabule, ale syžet se proměnil. V rámci transmediality jsou sdíleny základní dějové linie, postavy i prostředí. Mediální transpozice je v podstatě jednou z možných interpretací předlohy a ve své podstatě se prezentuje jako autonomní dílo.⁶⁰ Přeměny doznal především zobrazený svět, který v knižním zpracování zůstal nedourčený a plochý. Vizuální médium toto nedovoluje a ukazuje svět jako poměrně divoký a nehostinný, složený z tmavých barevných odstínů. Výjimku tvoří královské dvory, kde okázalost barev a drahých kovů představují protiklad ke zbytku světa. Lokace natáčení seriálu jsou v Severním Irsku, ve Skotsku, v Chorvatsku, v Maroku a na Islandu či na Maltě.

Každý díl filmové série trvá zhruba padesát minut a jedna série se skládá z deseti dílů. Mnohé scény, které jsou obsaženy v knižní předloze, nejsou vybrány pro filmovou adaptaci a jiné jsou přidány. Některé dějové linie a osudy postav jsou upravovány. Možnosti využití postav jako reflektorů jsou omezeny, protože, jak píše Seymour Chatman, film nemá vypravěče v takové podobě, jak ho známe z literatury.⁶¹ Filmový vypravěč nemusí být osobou

⁵⁹ MARTIN, George R. R. *Hostina pro vrány* 2. přel. H. Březáková. 1. vyd. Praha: TALPRESS, 2006. s. 339.

⁶⁰ FEDROVÁ, Stanislava. JEDLIČKOVÁ, Alice. (ed) *Intermediální poetika příběhu*. Praha: Akropilis, 2011. s. 19.

⁶¹ CHATMAN, Seymour B.. *Dohodnuté termíny: rétorika narativu ve fikci a filmu*. Olomouc: Univerzita

a skládá se ze způsobů různého sdělování znaků v rámci zvukového i vizuálního kanálu.

Rozdíl mezi mimézí (showing) a diegezí (telling) je v použití ikonických nebo neikonických či symbolických znaků. V epických „vyprávěných“ narativích jsou všechny označované prvky dány arbitrárně, čistě jazykově a neanalogicky k postavám či akcím, které označují. U filmu, který spadá do kategorie „předvádění“, je většina označujících nějakým způsobem motivována nebo tvořena analogicky „určitým kulturně rozpoznatelným způsobem“.⁶² Proto mnoho postav i přes velkou míru individualizace, která byla popsána v kapitole Postavy, přijímá tradiční vizuální zobrazení zajišťované hereckým obsazením a kostýmy. Vysoké procento dialogů v narativu navozuje podobnost s dramatickým zpracováním, které je blíže modu předvádění než vyprávění.

U filmového zpracování je více využívána geografická oddělenost dějových linií, která je při absenci reflektorů určující. Reflektori se promítají do rolí hlavních postav, na které se kamera při scénách většinou soustředí, pokud zaznamenává dění ve vybrané oblasti. Zároveň jsou připojeny i další postavy, kterým byla v knižním zpracování určena jen epizodická úloha.

Z hlediska syžetu doznává jedné z největších změn příběh Robba Starka, o kterém se v knize dozvídáme jen skrze jeho matku Catelyn Stark a pomocí několika dopisů o výsledcích jeho válečného tažení. V prvních sériích se z něho stává jedna z hlavních postav a jeho pochod na jih patří mezi hlavní dějové linie. Více pozornosti je také v dalších sériích věnováno rodu Boltonů – Roosi Boltonovi a jeho nemanželskému synovi Ramsey Sněhovi. Oba jsou v knižní verzi důležitými postavami, ale jediným, kdo nám zprostředkovává informace o jejich aktivitách, je Theon Greyjoy, později Smraďoch. Film se jejich příběhu věnuje i bez přímé přítomnosti Theona Greyjoye.

Filmová série se z počátku snažila držet knižní předlohy i z hlediska časového rozložení, jedna série měla obsahovat děj jedné knihy. I vzhledem k tomu, co jsme již dříve uvedli o dělení knih především podle geografických měřítek, nekopírují pozdější série knihy, ale snaží se odvíjet paralelně všechny dějové linie současně.

Palackého, 2000. s. 132.

⁶² CHATMAN, S. B.. *Dohodnuté termíny: rétorika narativu ve fikci a filmu*. Olomouc: Univerzita Palackého, 2000.s. 112.

6. Cíl hry

„Pověz mi, lorde Varysi,
komu ve skutečnosti sloužíš?“
„Nu přeci říši, můj dobrý pane,
jak bys o tom mohl pochybovat?“

- rozhovor Eddarda Starka a Varyse⁶³

6. 1 Funkce cílů hry

Jak jsme uvedli v první kapitole, některé typy her mají cíl sami v sobě, hrají se pro hru samotnou a nemají předem stanovený konec. Hra o trůny naopak patří k těm druhům, které se hrají za určitým účelem, který se stává motivačním faktorem pro všechny účastníky. Cíl hry nemusí být pro všechny hráče stejný, ale jeho existence udává ráz hry a všichni hráči jsou s ním seznámeni a jejich jednání je mu podřízeno.

Jak napovídá sám název první knihy *Hra o trůny*, mělo by se hrát o trůny. Zarážející je použitý plurál, protože cílem většiny hráčů je pouze jeden trůn, Železný, patřící vládci Sedmi království. Můžeme jen odhadovat, jestli označení trůn má být rozšířeno na více pozic moci, které mohou postavy ve světě *Písně ledu a ohně* zastávat, nebo do tohoto pojmu zahrnout i další symboly moci, například draky, na kterých lze také sedět a jsou dalším z objektů, na které se soustředí pozornost a snažení hrajících postav.

Symbolika trůnu jako místa, kde usedá vládce, může poukazovat na členitou hierarchii společnosti, kde mnoho faktorů může ovlivňovat postavení (příslušnost k rodu, vojenská síla, ovládané území, bohatství, inteligence, aliance a svazky). Aby některá postava mohla zaujmout místo na pomyslném trůnu, musí nashromáždit velké množství výše zmíněných vlastností, aby její moc byla dostatečná k ovládnutí ostatních postav se stejným cílem.

Cíle v aktuální fázi děje představují ideální stav, kterého se postavy snaží dosáhnout, ale většinou jim v tom jiné postavy zabraňují. Vzniká tak situace, kdy žádná z postav není blízko splnění svého cíle, ale stále setrvává ve fázi snažení a pokouší se pomocí nových způsobů vylepšit svoji pozici. Narativ je vystavěn tak, že v případě, kdy se zdá, že by se cíl některé postavy mohl uskutečnit, nastane zvrát, který celé její předchozí úsilí relativizuje a

⁶³ MARTIN, George R. R. *Hra o trůny 2*. přel. H. Březáková. 1. vyd. Praha: TALPRESS, 2000.

místo očekávaného úspěchu přichází zklamání.

Každá postava má svůj vlastní cíl a pohnutky k němu. Rozdílnost motivací je charakteristická pro téměř všechny hráče, i když jejich cíle mohou být podobné. Pokud se cíle některých postav shodují, dochází ke konfliktu, protože z podstaty hry je dohoda možná pouze ve výjimečných případech a na omezenou dobu, protože by se tím zabránilo v určení vítěze. Čím výše se postava nachází v hierarchii důležitosti a nashromáždění moci, tím jsou její cíle vyšší. Nejnížší postavy, většinou figury, bojují o přežití a jejich život je pro ně nejdůležitější. S rostoucí mocí se postavy orientují na výše postavené cíle, u některých převažuje pomsta (Arya Stark, Catelyn Stark), splnění daného slibu či úkolu (Brienne z Tarthu, Quentyn Martell) nebo další společenský postup (Bron). Nejmnocnější hráči se soustředí na samotnou hru o trůny, které se však účastní z různých pohnutek a jejich hlavní cíl je doplněn o další, vedlejší cíle. Z výše uvedených charakteristik můžeme sestavit klasifikaci cílů podle toho, jaké postavy je zastávají.

a) „trůn“

Ať už tato pozice moci znamená pro každou postavu něco jiného, nebo se všechny snaží získat Železný trůn, je tento cíl exkluzivně zastáván hráči. Pro tento cíl je typické, že je sdílen větším počtem postav, které hrají proti sobě. Jediným způsobem, jak se stát vítězem, je vyhrát hru o trůny a stát se vládcem. K tomu je zapotřebí vyřadit ze hry všechny protivníky, nebo se alespoň dostat na vrchol hierarchie postav.

Vládnoucí pozice je tím nejvyšším oceněním, které se může postavě dostat, a hráči usilují o její získání a následné udržení. Aby si hra o trůny udržovala svoji dynamiku, jsou odstranění hráči nahrazováni dalšími postavami, které mohou jejich původní cíl zachovat. Odkaz předků je pro hráče důležitou motivací, která je nutí vytyčit si jako cíl trůn (například Daenerys).

Jiní hráči považují trůn jako jediný cíl adekvátní jejich ambicím a cokoliv jiného by bylo pod jejich úroveň. Motivace těchto postav je rozmanitá, ale společná je pro ně touha vyniknout a prokázat své schopnosti (tedy se účastní hry podle přirozeně agonálního principu). Soutěžení se netýká jen jedné zvolené vlastnosti či dovednosti, ale lze využít jakýchkoli prostředků a hráči nejsou omezeni při uplatnění svého talentu.

Pokud si postava zvolí za svůj cíl trůn, musí počítat s tím, že tomuto úkolu bude muset

zasvětit celý svůj život, protože jakmile svého cíle jednou dosáhne, ostatní postavy se budou snažit ji z tohoto postu sesadit. Účast ve hře o trůny není krátkodobou záležitostí, vítěz může být znám až po několika letech či desetiletích a některé postavy se ani nemusejí dožít rozuzlení. Délka hry je nestandardní a s ní souvisí i důležitost plánování a opatrnosti, protože jedno chybně zvolené řešení může devalvovat rozsáhlé přípravy. Krátkodobé cíle mohou ve výsledku přinést užitek, ale jsou pouze vedlejší aktivitou trvale směřovanou k finálnímu zhodnocení.

b) splnění zadaného úkolu

Tato kategorie zahrnuje velké množství cílů a postavy mohou během hry splnit i několik cílů tohoto typu. Hráči pro tyto úkoly nejčastěji využívají figury, které zastávají jejich zájmy a přísahaly jim věrnost (Sandor Clegane pro Joffreyho Baratheona, Brienne z Tarthu pro Catelyn Stark, Jorah Mormont pro Daenerys Targaryen). Jen výjimečně se těchto úkolů účastní sami hráči. Jejich přítomnost však zvyšuje naději na úspěch. Nejčastěji se jedná o epizodické úkoly, které vyplývají z aktuální situace, a postavy se snaží o rychlou reakci. V tomto případě není využíváno dlouhodobé plánování, ale ústřední roli zde hraje adaptabilita postav.

Postavy (ať už hráči nebo figury) mohou mít v konkrétním čase pouze jeden cíl tohoto typu, nemohou se soustředit na více úkolů stejné důležitosti najednou. Dokud není aktuální úkol splněn, nemohou postavy přijmout nový. Typ úkolu je variabilní a ne každé postavě může být zadán. Pokud hráči disponují více figurami, musejí být schopni zvolit správnou figuru, které má být úkol přiřazen. Robb Stark uvažuje nad volbou vojevůdce části své armády, takto:

*„Velký Jon pořád říká, že Tywina rozmáčkne. Myslel jsem, že tu čest svěřím jemu.“
[...] „Východní armáda bude vším, co bude stát mezi lordem Tywinem a Zimohradem, [...] takže nechci nikoho, kdo je beze strachu, že ne?“ „Ne, podle mne chceš chladnou moudrost, nejenom odvahu.“ „Roose Bolton,“ řekl Robb okamžitě „ten muž mne děsí.“⁶⁴*

Pro hráče je typické, že využívají několika figur najednou pro různé úkoly a sami se

⁶⁴ MARTIN, George R. R. *Hra o trůny 2*. přel. H. Březáková. 1. vyd. Praha: TALPRESS, 2000. s. 153.

soustředí především na hru o trůny. Plnění zadaných úkolů je základní funkcí postav a pozice v hierarchii je odvislá od jejich úspěšnosti.

c) přežití

Základním cílem, který je společný všem postavám, je přežití ve světě *Písně ledu a ohně*. Tento typ je odlišný od předchozích dvou tím, že proti sobě nehrají jen postavy, ale zapojuje se i prostředí. Fikční svět je ve svých základních principech nebezpečný a vystavuje své obyvatele často do situací, kdy jim jde o život. Typickým příkladem je dlouhé období zimy, které zasahuje Sedm království. Zima v tomto světě symbolizuje smrt a boj o život, který v době nedostatku zásob nastává. Zároveň se zimou přicházejí i Jiní, kteří představují nebezpečí pro celý svět.

Zajistit přežití postavy může být velice obtížným úkolem, protože nepředvídatelnost dějových linií a motivací k jednání postav představuje okolnosti, na které se nelze dostatečně připravit a zabezpečit. Významné postavy často umírají v momentě, kdy se cítí v naprostém bezpečí a jejich opatrnost je omezena. Jako příklady jmenujme jen úmrtí Robba Starka a Joffreyho Baratheona na svatbách a Tywina Lannistera na toaletě. Podcenit nebezpečí okolí je osudovou chybou, které se mohou postavy dopustit.

Přežití se zdá být bezděčným úkolem, který všechny postavy plní nevědomky. Jeho existence a důležitost se projevují pouze ve chvílích, kdy si jsou postavy příliš jisty svým životem, a začínají jej brát jako samozřejmost. Aby postavy dokázaly přežít, musí neustále považovat své okolí (postavy i prostředí) za potenciálně nebezpečné.

Celá série graduje k finální konfrontaci všech hráčů, kdy se pravděpodobně rozhodne o vítězi celé hry. Vše, co se odehrává předtím, je pouze přípravou na tento konečný souboj o to, který hráč dosáhne svého cíle. Pro mnoho postav je důležitým a nesnadným cílem přežít do tohoto okamžiku, aby se vůbec mohli zapojit do rozhodující fáze hry o trůny. Během hry postavy plní epizodické úkoly a cíle, které slouží ke kumulaci a přerozdělování moci nebo k vytrvalé přípravě co nejvýhodnější situace pro další kroky.

Pro dosažení cílů musí postavy často spolupracovat s dalšími postavami a uzavírání spojenectví je důležitou součástí hry o trůny. Dočasně se postavy mohou domluvit na spolupráci, pokud to všem vyhovuje a pomáhá k dosažení individuálních cílů. Jakmile

přestane být spojení výhodné, nemívají některé postavy problém zradit své dřívější spojence. Zrada je výrazným prostředkem, který současně posouvá postavu na žebříčku moci vzhůru a snižuje postavení poškozeného hráče.

Závěr

V diplomové práci jsme se zabývali fantasy sérií *Píseň ledu a ohně* od amerického spisovatele George R. R. Martina. Toto dílo se stalo celosvětovým fenoménem a získalo již řadu ocenění a přízeň fanoušků. Na motivy knih je natáčen seriál a byla vytvořena i desková a karetní hra. Je trochu s podivem, že v dnešní době stále rostoucí popularity herních konzolí a počítačových her se tento titul nedočkal i takového zpracování, když například adaptace podobně uznávaného *Zaklínače* (v polském originále *Wiedźmin*, anglicky *The Witcher*) od Andrzeje Sapkowského má již tři pokračování.

Východiskem našeho zkoumání se staly právě deskové hry, jejichž fungování a principy se odrážejí na různých textových a narativních rovinách ságy. Tato interpretace s sebou nesla nutné vymezení kategorií, které mohou adekvátně reflektovat převody a proměny konkrétních herních prvků a vlastností do fikčního světa. Dále jsme se pokusili vysledovat, v čem se narativ od zavedených herních mechanismů odchyluje a jakým způsobem je modifikuje.

Některé postavy se přímo zmiňují o tom, že to, co se odehrává v průběhu děje, je hra o trůny a z jejich rozhovorů můžeme čerpat informace, které nás mohou nasměrovat k vhodným interpretačním krokům.

Jako teoretický základ jsme si zvolili herní teorie Johana Huizingy a Rogera Cailloise. Podle jejich definic jsou v úvodních kapitolách uvedeny charakteristické znaky herních aktivit a jejich třídění podle převažujícího principu. S využitím těchto deskripcí jsme se poté pokusili identifikovat a vymezit jejich uplatňování, dodržování a porušování ve hře o trůny. Základními znaky her, na které jsme se soustředili, byla dobrovolnost účasti, uzavřenost herního světa, nejistota výsledku, neproduktivita hry, podřízení pravidlům a fiktivnost.

Představovaný fikční svět jsme ve třetí kapitole dokumentovali z hlediska omezení vyplývajících z toho, jak je utvářena geografie povrchu zobrazovaného světa a jak je tento svět zobrazován v narativu. Jeho povrch můžeme rozdělit do polí, kde dominantní úlohu hrají geopolitická centra a přesun postav probíhá většinou jen mezi nimi. Zároveň nemáme dostatečné množství informací o celku fikčního světa, který se tak jeví jako plochý a nevýrazný, fungující jako pouhá kulisa či herní plán k tomu, co se v něm odehrává. V konstrukci fikčního světa jsme také identifikovali několik postav, událostí a lokací, které mají svůj základ v historii aktuálního světa.

V další části diplomové práce byla pozornost soustředěna na postavy a jejich interakce

ve světě *Písně ledu a ohně*. Existenci a zapojení postav do hry lze kategorizovat do dvou typů. Aktivnějšími postavami a účastníky jsou postavy, které jsme nazvali „hráči“. Pod nimi se v hierarchii postav nacházejí „figury“, které jsou početnější, ale méně významné. Většinu hlavních postav lze charakterizovat podle určitého dominantního rysu, ať už tělesného nebo osobnostního, a tato vlastnost určuje jejich chování a motivaci. Postavy hráčů (ať už potenciálních či již od začátku etablovaných) se mohou stát reflektory, skrze které je vyprávěn narativ a nazírán fikční svět. V průběhu děje získávají tento status i některé postavy figur.

Na konci všech knih najdeme dodatky, které obsahují kompletní soupisy postav podle příslušnosti k jednotlivým rodům Západozemí a uvádějí u nich kombinaci informací, které jsou stěžejní pro určení jejich úlohy a postavení: titul, hodnost, místo pobytu a aktuální osudy. Rody patří mezi důležité složky společnosti a příslušnost k nim spoluurčuje charakter postav. Mezi insignie rodu, které charakterizují jejich členy a vztahují se k jejich vlastnostem, patří slova, erb a sídlo.

Pátá kapitola je věnována rozboru pravidel, která jsou vytvářena prostředím a postavami fikčního světa a ovlivňují jeho modalitu. Pravidla vycházejí z dispozic postav a rozvrstvení moci, která je zosobněna několika entitami – draky, Železným trůnem a Zdí. Modalita a možnosti ve fikčním světě nejsou konstantní a během děje dochází k jejich proměnám a posunům. Hranice toho, co je uskutečnitelné, jsou rozpínány téměř v každé knize. Pravidly se řídí také mezilidská komunikace, která tvoří více než polovinu narativu první knihy, a představuje jeden z hlavních prostředků, jakými se postavy účastní hry o trůny. Tato část obsahuje také analýzu proměn jednotlivých složek narativu při převodu do filmového média.

Poslední část práce se zabývá pravidly a jejich vlivem na jednání postav a motivací. Z provedených zkoumání vysvítá, že hra o trůny se blíží deskovým hrám a čerpá z nich mnoho motivů. Jak textové, tak narativní roviny jsou ovlivněny principy a fungováním deskových her. Fikční svět i postavy v něm se chovají, jako by byly součástí hry, a jsou podřízeny základním herním vlastnostem.

Stylizace narativu do herního prostředí nabízí mnoho možností pro konceptualizaci narativních a textových rovin. Přednastavené mechanismy a vlastnosti vycházející z herních aktivit, které lze implementovat do fungování fikčního světa, tu slouží k jeho snadnějšímu zakotvení a ustanovení hranic. Díky tomu získáváme již od začátku jasně strukturovaný a snadno fungující svět s pevným řádem.

Nastavení pravidel zároveň vytváří podklady pro jejich porušení, které se také stává

jedním z konstitutivních prvků využívaných v rámci hry o trůny. Očekávání, která mají čtenář i postavy, jsou v konfliktních situacích nenaplněována a absence katarze společně vytvářejí nehostinné prostředí, kde si žádná postava nemůže být jista svým životem. Hra s očekáváním a mystifikace či dezinformace všech účastníků je dalším výrazným mechanismem ve hře o trůny.

Některé postavy si jsou vědomy toho, že v rámci společenského boje o moc se odehrává důležitá hra a její pochopení přináší výhodu nad ostatními participanty. Schematizace sociálních vztahů a žebříčku hodnot vytváří systém, ve kterém se mohou snadno pohybovat, jakmile jsou známy jeho zákonitosti. Lidský osud a celý život je tak prezentován jako hra, do které jsou postavy vtahovány i proti své vůli a musí se přizpůsobit panujícímu nastavení. Někdy tak postavy nehrají jen proti sobě, ale zároveň se snaží vyrovnat i s nebezpečným prostředím, které je vytvářeno herní podstatou fikčního světa adaptujícího hodnoty středověké společnosti.

Celá knižní série stále není dokončena a její finální podoba může naše závěry ještě relativizovat. Dvě poslední knihy, které by měly ságu uzavřít, by podle předběžných informací měly být nejobsáhlejšími tituly a mohou obsahovat důležité informace a dějové zvraty, které zatím nemohou být reflektovány. Interpretace prezentované v této práci tak vycházejí z díla uprostřed pohybu a je možné, že vzhledem k autorově tendenci nenaplněovat zjevná očekávání, se jejich validita nachází na vahách, které se mohou nakonec vychýlit jakýmkoliv směrem.

Hra o trůny obsahuje mnoho herních prvků a mechanismů a tato práce zcela jistě nevyčerpává všechna nabízená interpretační hlediska. Přináší pouze pokus o uchopení této ságy, která se stala světovým fenoménem, novým způsobem zaměřeným na její propojení s herními motivy. Fikční svět celé série nebo vztah knižního a filmového zpracování by si zasloužily konkrétnější a hlubší analýzu, která by mohla být námětem pro budoucí práce.

Prameny a literatura

Prameny

MARTIN, George R. R. *Hra o trůny 1.* přel. H. Březáková. 1. vyd. Praha: TALPRESS, 2000. ISBN 80-7197-057-3.

MARTIN, George R. R. *Hra o trůny 2.* přel. H. Březáková. 1. vyd. Praha: TALPRESS, 2000. ISBN 80-7197-057-3.

MARTIN, George R. R. *Sřet králů 1.* přel. H. Březáková. 1. vyd. Praha: TALPRESS, 2001. ISBN 80-7197-166-9.

MARTIN, George R. R. *Sřet králů 2.* přel. H. Březáková. 1. vyd. Praha: TALPRESS, 2001. ISBN 80-7197-166-9.

MARTIN, George R. R. *Bouře mečů 1.* přel. H. Březáková. 1. vyd. Praha: TALPRESS, 2002. ISBN 80-7197-200-2.

MARTIN, George R. R. *Bouře mečů 2.* přel. H. Březáková. 1. vyd. Praha: TALPRESS, 2002. ISBN 80-7197-200-2.

MARTIN, George R. R. *Hostina pro vrány 1.* přel. H. Březáková. 1. vyd. Praha: TALPRESS, 2006. ISBN 80-7179-291-6.

MARTIN, George R. R. *Hostina pro vrány 2.* přel. H. Březáková. 1. vyd. Praha: TALPRESS, 2006. ISBN 80-7179-291-6.

MARTIN, George R. R. *Tanec s draky 1.* H. Březáková. 1. vyd. Praha: TALPRESS, 2012. ISBN 978-80-7197-444-4.

MARTIN, George R. R. *Tanec s draky 2.* H. Březáková. 1. vyd. Praha: TALPRESS, 2012. ISBN 978-80-7197-444-4.

Odborná literatura

BÍLEK, Petr A. *Hledání jazyka interpretace: k modernímu prozaickému textu.* Vyd. 1. Brno: Host, 2003. ISBN 80-7294-080-5.

CAILLOIS, Roger. *Hry a lidé. Maska a závrať.* Praha: Nakladatelství studia Ypsilon, 1998. ISBN 80-902482-2-5.

DOLEŽEL, Lubomír. *Heterocosmica. Fikce a možné světy.* Praha: Karolinum, 2003. ISBN 80-246-0735-2.

- ECO, Umberto. *Malé světy*. IN ECO, Umberto. *Meze interpretace*. Praha: Karolinum, 2009. ISBN 80-246-0740-9.
- ECO, Umberto. *Šest procházek literárními lesy*. Olomouc: Votobia, 1997. ISBN 80-7198-248-2.
- FEDROVÁ, Stanislava. JEDLIČKOVÁ, Alice. (ed.) *Intermediální poetika příběhu*. 1. vyd. Praha: Ústav pro českou literaturu AV ČR, 2011. ISBN 978-80-85778-80-9 .
- FOŘT, Bohumil, ed. *Heterologica: poetika, lingvistika a fikční světy*. Vyd. 1. Praha: Ústav pro českou literaturu AV ČR, 2012. ISBN 978-80-85778-88-5.
- FOŘT, Bohumil. *Literární postava: vývoj a aspekty naratologických zkoumání*. Praha: Ústav pro českou literaturu AV ČR, 2008. ISBN 978-80-85778-61-8.
- HRABAL, Jiří. *Fokalizace: analýza naratologické kategorie*. V Praze: Dauphin, 2011. ISBN 978-80-7272-390-4.
- HUIZINGA, Johan. *Homo ludens. O původu kultury ve hře*. Praha: Mladá fronta, 1971. ISBN 80-7272-020-1.
- HUIZINGA, Johan. *Podzim středověku*. Jinočany: H&H, 1999. ISBN 80-86022-26-9.
- CHATMAN, Seymour Benjamin. *Dohodnuté termíny: rétorika narativu ve fikci a filmu*. Olomouc: Univerzita Palackého, 2000. ISBN 80-244-0175-4.
- CHATMAN, Seymour Benjamin. *Příběh a diskurs: narativní struktura v literatuře a filmu*. Vyd. 1. Brno: Host, 2008. ISBN 978-80-7294-260-2.
- PAVEL, Thomas G. *Fikční světy*. Praha: Academia, 2012. ISBN 978-80-200-2120-5.
- RIMMON-KENAN, Shlomith. *Poetika vyprávění*. Vyd. 1. Brno: Host, 2001. ISBN 80-7294-004-X.
- RONEN, Ruth. *Možné světy v teorii literatury*. Vyd. 1. Brno: Host, 2006. ISBN 80-7294-180-1.
- RYAN, Marie-Laure. *Possible Worlds, Artificial Intelligence, and Narrative Theory*. Bloomington: Indiana University Press, 1991. ISBN 0-253-35004-2.
- STANZEL, Franz Karl. *Teorie vyprávění*. Vyd. 1. Praha: Odeon, 1988. ISBN 01-115-88.
- TODOROV, Tzvetan. *Úvod do fantastické literatury*. 1. české vyd. Praha: Karolinum, 2010. ISBN 978-80-246-1676-6.

Příloha 1.



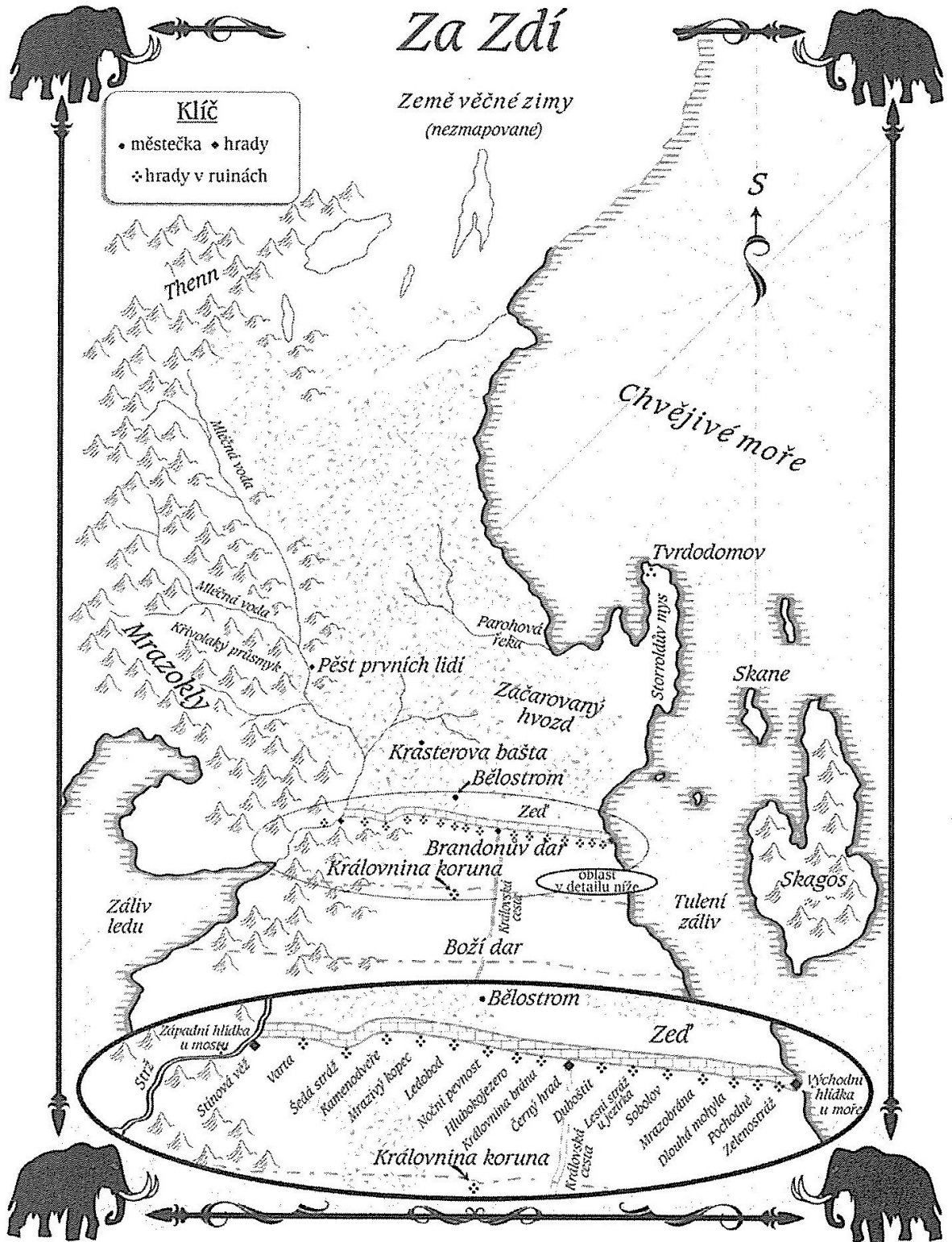
Příloha 2.



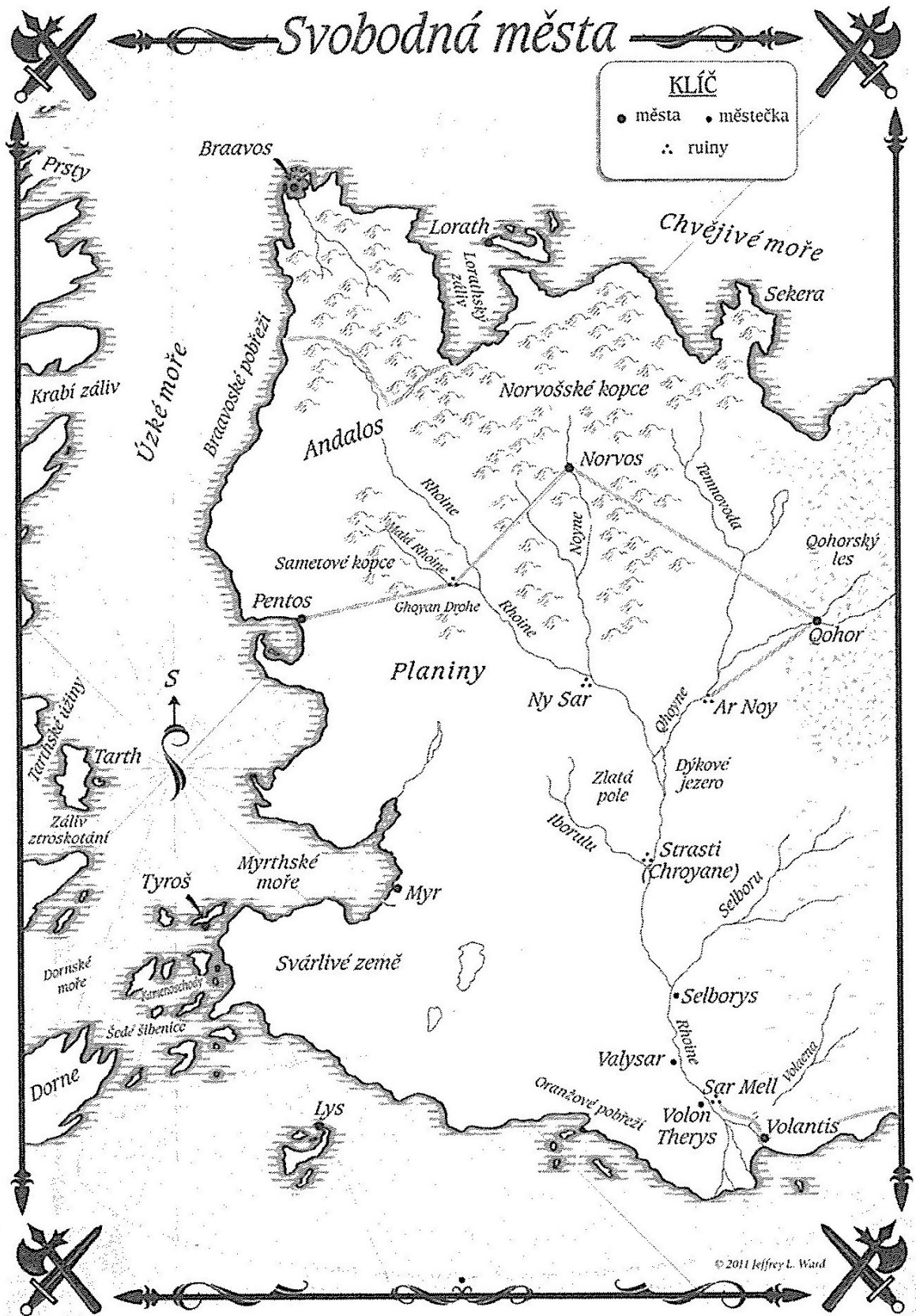
Příloha 3.



Příloha 4.



Příloha 5.



Příloha 6.

