

UNIVERZITA KARLOVA V PRAZE
FAKULTA HUMANITNÍCH STUDIÍ
Katedra Elektronické kultury a sémiotiky

Bc. Veronika Kollárová

Výstavba fikčního světa fantasy ságy *Píseň ledu a ohně*

Diplomová práce

Vedoucí práce: **Mgr. Irena Řehořová, Ph.D.**

Obor: **Elektronická kultura a sémiotika**

Praha 2018

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem práci vypracovala samostatně. Všechny použité parametry a literatura byly řádně citovány. Práce nebyla využita k získání jiného nebo stejného titulu.

V Praze dne 4. května 2018

Veronika Kollárová

Poděkování

Na tomto místě bych ráda poděkovala vedoucí této diplomové práce, Mgr. Ireně Řehořové, Ph.D., za veškeré připomínky, cenné rady a doporučení a v neposlední řadě také za čas, který práci věnovala.

Abstrakt

Diplomová práce se zabývá fantasy ságou *Píseň ledu a ohně* amerického spisovatele G. R. R. Martina a rozborem jejího fikčního světa. Zkoumá její žánrové zařazení a zaměřuje se na prvky, kterými ze svého žánru vybočuje a kterými ho obohacuje. Prostřednictvím analýzy naratologického konstruktů díla se soustředí na hlavní principy výstavby fikčního světa a jeho specifické vlastnosti. Základní teoretický rámec pro rozbor ságy tvoří současné fikční světy, které nejsou označovány za fikční v tom smyslu, že by utvářely nějaký smyšlený narativ, ale vytváří nové narativní univerzum. To je vytvořeno tak, že pomáhá konstruovat další pokračování nebo narativní odbočky. Diplomová práce se současně zmiňuje o fenoménu transmediality, díky které se narativní univerzum nadále rozšiřuje a fikční svět se pak za její pomoci stává o to skutečnější.

Klíčová slova

Píseň ledu a ohně, *Hra o trůny*, Teorie fikčních světů, naratologie, narativní univerzum, imerze, transmedialita, konvergentní kultura, fantasy žánr

Abstract

This diploma thesis deals with the fantasy saga *A Song of Ice and Fire* written by American author G. R. R. Martin and the analysis of its fictional world. It explores saga's genre classification and focuses on elements that depart from its genre and which enrich it. Through the narratological analysis of the work, it focuses on the main principles of the construction of the fictional world and its specific characteristics. The basic theoretical framework for the analysis of the saga consists of contemporary fictional worlds that are not called fictional in the sense that they would form a fictional narrative but create a new narrative universe. It is designed to help construct further sequels or narrative turns. The diploma thesis also refers to the phenomenon of transmediality, thanks to which the narrative universe continues to expand and the fictional world becomes more realistic.

Keywords

Song of Ice and Fire, *A Game of thrones*, theory of fictional worlds, narratology, narrative universe, immersion, transmediality, convergent culture, fantasy genre

Úvod.....	1
1. Fantasy série <i>Píseň ledu a ohně</i>	6
2. Co je to fikční svět	9
2.1 Charakteristika fikčního světa <i>Píseň ledu a ohně</i>	10
3. Historická inspirace.....	13
3.1 Geografie.....	13
3.2 Náboženství.....	15
3.3 Události	16
3.4 Postavy	17
3.5 Role autora a čtenáře podle Umberta Eca	19
4. Otázka žánrové identity	21
4.1 Rozdělení subžánrů fantasy	21
4.3 Příklon k realismu	25
4.4 Archetypy a archetypální postavy ve fantasy literatuře.....	26
4.5 Ženské postavy v díle <i>Píseň ledu a ohně</i>	28
4.6 Dekonstrukce archetypů „princezny“ a „rytíře“ v díle <i>Píseň ledu a ohně</i>	31
5. Fikční hry aneb proč čtenáře baví fikční světy.....	41
5.1 Interaktivita a imerze.....	41
5.2 Naratologie podle Marie-Laure Ryanové	43
5.3 Čtyři stupně „pohlčení“	45
6. Narativní struktura díla <i>PLaO</i>	47
6.1 Prostorová imerze: Mapy a narativní prostor.....	48
6.2 Doplnování fikčních mezer.....	55
6.3 Prostorovočasová imerze – přenesení čtenáře na scénu.....	56
6.4 Časová imerze.....	58
6.5 Emocionální imerze: Fikční hra a postavy.....	65
7. Transmediální vyprávění	71
Závěr.....	77
Bibliografie	80

Úvod

Sága *Píseň ledu a ohně*, známá spíše pod názvem *Hra o trůny*, je jednou z nejpřičtějších fantasy vůbec a jedním z mála fantasy děl, která se stala kultovním fenoménem nejen pro příznivce tohoto žánru, ale pro široké publikum. Popularita příběhu, zpracovaného původně jako literární dílo a později převedeného do formy televizního seriálu (vysílaného pod názvem *Hra o trůny*) do současnosti nabyla nevídaných rozměrů, o čemž svědčí pozornost, která je mu věnována napříč nejrůznějšími mediálními platformami. Mě sága zaujala ihned po přečtení literární předlohy, ještě předtím, než tento fantasy svět ovládl internet, jehož stránky se začaly plnit obrázky a videy ze seriálového zpracování a příspěvky početného okruhu fanoušků románové i televizní verze.

Fantasy série *Píseň ledu a ohně* amerického spisovatele George R. R. Martina¹, odehrávající se v temném středověku, představuje jedno ze stěžejních děl fantasy literatury. Martin v ní vytvořil neuvěřitelně propracovaný fikční svět s nezvykle vysokým počtem hlavních postav a dějových linií. Série není založena na ambivalentním pojetí světa, kde by dobro bojovalo se zlem, jako tomu tak tradičně bývá u fantasy žánru. Dokonce ani postavy *Píseň ledu a ohně* nejsou jasně rozděleny na kladné nebo záporné, ale nesou v sobě zárodky obou.

Martin je považován za následovníka jednoho z ikonických spisovatelů fantasy žánru J. R. R. Tolkiena, známého především díky dílu *Pán prstenů*. Avšak přesto, že je Martin Tolkienovým obdivovatelem a fanouškem, sám se snaží k výstavbě fikčního světa přistupovat odlišným způsobem.

Na literárním díle *Píseň ledu a ohně* i jeho populární seriálové adaptaci *Hra o trůny* je pozoruhodné právě to, že vzbudily značný zájem nejen u fanoušků žánru fantasy, ale také u mnoha čtenářů a diváků, kteří se tomuto žánru jinak vyhýbají a příliš mu nefandí. Z toho lze

¹ Martin je úspěšným spisovatelem sci-fi a fantasy literatury. Psát začal už v raném věku, kdy dětem ze sousedství prodával za drobné své krátké příběhy o příšerách. O něco později se stal velkým fanouškem a sběratelem komiksů a na střední škole začal psát beletrii pro různé fanziny, komiksové amatérské časopisy. Dnes je držitelem prestižních cen *Nebula*, *Hugo*, ceny *Brama Stokera* či *World Fantasy Award*. Současně je členem spolku *Science Fiction & Fantasy Writers of America* a také *Writers Guild of America*. V roce 2005 byl časopisem *Time* označen za amerického Tolkiena (Georgerrmartin.com, nedatováno).

usuzovat, že série *Píseň ledu a ohně* není tradičním fantasy dílem a hranicím tohoto žánru se minimálně v určitých ohledech vymyká.

Proto je cílem této práce zjistit, nakolik je vybrané dílo pro svůj žánr skutečně „nové“, jak je v něm vytvářen obraz světa, ve kterém se děj odehrává. Na základě rozboru jednotlivých aspektů fikčního světa (postavy, prostor, čas, ...) se pokusím určit, čím se liší od „klasických“ fantasy děl a čím lze vysvětlit jeho úspěch u tak širokého publika. Předmětem mého zájmu bude také rozsáhlý transmediální pohyb, který lze u děl z Martinovy produkce zaznamenat a jež je nedílnou součástí popularity celé ságy.

Ve své práci se zaměřím na knižní sérii *Píseň ledu a ohně*, nikoli na seriálové zpracování knižní předlohy *Hra o trůny*, a to z důvodu zachování komplexity původu díla.

První část práce bude věnována základnímu představení literárního díla *Píseň ledu a ohně* a uvedení do příběhu, který popisuje. Dále naváží kapitolou věnovanou teorii fikčních světů. Základní teoretická východiska budou tvořit koncepce Umberta Eca a Lubomíra Doležela. Ti fikční svět vnímají jako jeden z možných světů, stejně jako ten reálný. Pro výše uvedené autory jsem se rozhodla právě proto, že problematiku fikčních světů nahlízejí nejkompexněji. Staví se proti mimetické teorii, která vychází z předpokladu, že umění (literární i filmová díla) jsou pouhou nápodobou skutečnosti, a proto jsou posuzována na základě svého vztahu k reálnému světu.

Podle Doležela je nutné mít na paměti, že fikční světy jsou na tom skutečném nezávislé, fungují na základě vlastních pravidel a mají svou vlastní logiku (Doležel, 2003: 34).

Není tedy možné přemýšlet o pravdivosti nebo nepravdivosti fikčního světa ve vztahu k realitě. Vše, co se odehrává v autorem vymyšleném a zkonstruovaném světě, jež je omezen textem a dějem, je nutné považovat za fikci, která nereferuje ke světu skutečnému. Skutečnost vnímám jako to, co se děje v našem světě. Je to realita, která není tvořena autorem ani omezena textem, a navíc jsme její součástí.

V návaznosti na pasáže týkající se teorie fikčních světů blíže představím fikční svět vybraného díla. Zde se zaměřím především na práci s historickými reáliemi, jejichž zapojení do příběhu hraje v sérii *Píseň ledu a ohně* důležitou roli.

V další části své diplomové práci se budu věnovat žánrovému zařazení textu. V této části si kladu za cíl zjistit, nakolik je literární dílo *Píseň ledu a ohně* nové po formální a obsahové stránce a jak Martin pracuje se zavedenými žánrovými přístupy či jak se od nich odchyluje. Základním východiskem pro žánrové definice bude *Encyklopedie literárních žánrů* autorů Mocné a Peterky, na jejímž základě představím tradiční rozdělení fantasy literatury a pokusím se zhodnotit, zda lze *Píseň ledu a ohně* přiřadit k některé z jimi navržených kategorií. Pro doplnění využiji také práci Farah Mendlesohnové, která nabízí odlišnou diverzifikaci subžánrů fantasy literatury, jež více zohledňuje současnou tvorbu náležející k fantasy.

Ve své práci předpokládám, že Martin využívá pouze některé postupy, jež charakterizují fantasy literaturu a vyprávění obohacuje o nové obsahové i formální prvky, které dosud nebyly příliš obvyklé. V tomto kontextu se budu zabývat například typy postav, s nimiž v románu pracuje. Ráda bych také blíže prozkoumala, které další žánrové prvky využívá a jak je vzájemně kombinuje.

V rámci své práce se rovněž zaměřím na samotný naratologický konstrukt díla a pokusím se vyzdvihnout jeho specifické vlastnosti. Díky tomuto zkoumání principů výstavby fikčního světa, bych totiž ráda ukázala, jakým způsobem jsou narušena jeho klasická schémata.

Základním teoretickým rámcem pro naratologický rozbor zvoleného díla bude práce švýcarské naratoložky Marie-Laure Ryanové. Její koncepce podle mého názoru nejlépe odpovídá potřebám zkoumaného tématu, zejména proto, že bere v úvahu rozsáhlá narativní univerza, mezi něž obsah ságy *Píseň ledu a ohně* bezpochyby patří. Ryanová v návaznosti na starší naratologické koncepce vidí jako podmínku pro minimální vyprávění kombinaci jednotek času, prostoru a kauzality. Ve chvíli, kdy se jedná o širší vymezení neboli narativní reprezentaci, chápanou jako vnitřně strukturovaný svět umístěný v čase, rozšiřuje tyto tři základní kategorie ještě o postavy, které se účastní akcí, tedy příběhu a jeho vnitřních proměn.

Ryanová totiž o současných fikčních světech říká, že už nefungují jen k utváření smyšleného narativu, ale existují jako samostatná narativní univerza v časoprostorovém slova smyslu. Tento svět je ztvárňován jako svět skutečný a zahrnuje všechny kontrafaktuální světy vykonstruované postavami, jejich přesvědčeními, přáními, obavami, úvahami nebo představami. Celkové vyprávění tak vytváří své vlastní univerzum.

Jako důležitý konceptuální nástroj použiji pojem „imerze“, který považuji za vhodný pro vysvětlení postupů, pomocí kterých autor *Písně ledu a ohně* „vtahuje“ své čtenáře do děje příběhu. Konkrétně se budu věnovat časové, prostorové a časoprostorové imerzi fikčního světa. Teze Ryanové doplním o poznatky autorů jako je Roland Barthes nebo Noel Carroll, které použiji pro vysvětlení některých dalších aspektů textu. K výkladu jednotlivých imerzí připojím ještě novodobou teorii emocionální imerze, na jejímž základě budu zkoumat způsob zobrazení některých postav.

V rámci fikčních světů rovněž podrobněji pojednávám o teorii fikčních mezer na základě Doležela a Ryanové, která se o dané problematice vyjadřuje jako o principu minimální odchylky. Pokud divák nemá dostatek informací, snaží si je sám domyslet. To je ovšem chvíle, kdy je konfrontován se světem aktuálním a je nucen použít zkušenosti z aktuálního světa k doplnění mezer světa fikčního.

Narativní univerza, o kterých hovoří Ryanová, jsou zpravidla strukturovaná tak, že umožňují vytvářet další pokračování nebo jiné narativní odbočky. To z nich dělá vhodný materiál pro transmediální vyprávění, tedy takové vyprávění, které čtenář či divák může zakoušet skrze různé mediální platformy. Právě transmedialita je fenomén, pomocí kterého lze vysvětlit vysoký zájem publika o Martinova díla a ohlasy, které dosud vyvolává. Poslední část mé diplomové práce tedy věnuji tématu transmediálního vyprávění, které Henry Jenkins chápe jako součást tzv. konvergentní kultury. Konvergentní kultura podle Jenkinse rozšiřuje fikční svět za hranice samotného díla. Jedná se o přesunutí obsahů z jednoho média, na které byly původně vázány, směrem k obsahům vyprávěných prostřednictvím různých mediálních kanálů (Jenkins, 2008). To nabízí širokou škálu možností, prostřednictvím jakých médií či platform lze do vyprávění vstupovat. Divácké publikum má navíc možnost se na fikčním světě podílet, což zakládá takzvanou participační kulturu. Fikční svět a jeho publikum se tak ve výsledku stávají provázanějšími.

Na závěr představení své diplomové práce bych pro přehlednost ráda shrnula své výzkumné otázky, kterými se budu zabývat:

1. Jakou roli hrají v Martinově díle historické reálie a s nimi svázaný realismus v kontextu teorie fikčních světů?

2. Jaké je žánrové zařazení díla série *Píseň ledu a ohně*? Jaké žánrové prvky autor využívá a u kterých naopak překračuje jejich vymezené hranice a přizpůsobuje si je svým potřebám?
3. Jaké jsou hlavní principy výstavby fikčního světa *Píseň ledu a ohně*?
4. V čem je dílo v rámci své narativní struktury specifické?
5. Jaký transmediální pohyb lze vysledovat u díla *Píseň ledu a ohně*?

1. Fantasy série *Píseň ledu a ohně*

Americký spisovatel science fiction a fantasy literatury, George R. R. Martin je bezpochyby nejznámější díky svému rozsáhlému fantasy eposu *Píseň ledu a ohně* - „*A Song of Ice and Fire*“ (ve své diplomové práci budu nadále používat zkratku *PLaO*). Tento epos začal psát už v roce 1991. Původně byla sága plánována jako triologie. Podle posledního vyjádření bude však série sestávat ze sedmi románů.

První vydanou knihou série je *Hra o trůny* - „*A Game of Thrones*“. *Hra o trůny* se na pultech knihkupectví objevila poprvé v roce 1996. V českém překladu bylo možné si knihu přečíst teprve o 4 roky později, tedy v roce 2000. *Hru o trůny* následoval další díl série s názvem *Střet králů* - „*A Clash of Kings*“, vydaný v roce 1998. V českém překladu vyšla kniha v roce 2001. Události následujícího třetího svazku série *Bouře mečů* - „*A Storm of Swords*“ se zhruba v první třetině časově překrývají s koncem druhého dílu *Střet králů*. *Bouře mečů* byla vydána v roce 2000, v českém překladu o dva roky později v roce 2002.

Následujícím čtvrtým dílem je kniha s názvem *Hostina pro vrány* - „*A Feast for Crows*“. Ta vyšla v roce 2005, v českém překladu pouze o rok později. Doposud poslední vydanou knihou je pátý svazek, který nese jméno *Tanec s draky* - „*A Dance with Dragons*“, tento díl vyšel šest let po vydání čtvrtého dílu, tedy v roce 2011. Český překlad se objevil v roce 2012. V současné době (v roce 2017) se stále netrpělivě čeká na vydání šestého dílu, který má nést zatím volně přeložený název *Vichry zimy* - „*The Winds of Winter*“. Děj šesté knihy by měl navazovat současně na události čtvrtého a pátého dílu. Dokončení šestého dílu Martin signalizoval už v roce 2016. Momentální stav naznačuje, že by se kniha mohla objevit někdy v roce 2018.

Poslední knihou, která by měla celou sérii uzavřít je sedmý díl, s rovněž volně překládaným názvem *Sen o jaru* - „*A Dream of Spring*“. Vzhledem k tomu, že dosud nebyl vydán ani šestý díl, je velmi těžké předpokládat, kdy by poslední díl série mohl vyjít. Mnozí se obávají, že se sedmého, závěrečného dílu vzhledem k vysokému věku autora ani nedočkají.

Dalšími povídkami ze světa *PLaO* jsou: *Potulný rytíř*, *Přísežný meč*, *Tajemný rytíř*, *Princezna a královna*, *Mizerný princ*. Těmito knihami se však ve své práci zabývat nebudu, jelikož se jedná o díla, která přímo nesouvisí s aktuálním příběhem série *PLaO* a nejsou pro něj důležitá.

Děj ságy *PLaO* se odehrává především na území Sedmi království, Západozemí. Západozemím je v románu označován velký kontinent, jehož dohledatelná historie se táhne asi dvanáct tisíc let zpátky. Další význačný kontinent na východě, do kterého se děj postupně rozšiřuje, je známý jako Essos. V Západozemí dlouho existovalo sedm království s různou kulturou a historií. Odlišné národy a království byly sjednoceny Aegonem Dobyvatelem z rodu Targaryenů teprve v době okolo 300 let před současným časem děje. Zhruba 280 let po Aegonově vítězném tažení jsou Targaryenové, jmenovitě král Aerys, přezdívaný šílený, svrženi v občanské válce a místo na Železném trůnu, což je nejvyšší post v Západozemí, získává Robert z rodu Baratheonů, díky pomoci svých dvou přátel, Eddarda Starka a Jona Arryna.

Většinou postav příběhu jsou obyčejní lidé. S postupným rozšiřováním děje Martin představuje svým čtenářům i další druhy obyvatel fikčního světa. Mezi nejsignifikantnější z nich patří oživlá mrtvá těla pocházející z hrozivého a ledového severu. Martin je pojmenovává jako Bílé chodce. Draci, nejtypičtější magičtí obyvatelé fantasy světů, jsou zase hrozbou pocházející z jihu. Lidské postavy světa *PLaO* považují oba tyto druhy za dávno vymřelé, o jejich existenci se dozvídají teprve postupně, v průběhu děje.

V sérii se setkáváme se třemi hlavními dějovými liniemi, které se odlišují svým geografickým umístěním a rozdílnými aktéry. První linií je vylíčení boje mezi různými šlechtickými rody o právo vládnout celému království Západozemí. Druhou je vzrůstající hrozba Bílých chodců, kteří se prozatím nachází na dalekém nezmapovaném severu. A poslední je cesta jedné z hlavních postav Daenerys Targaryen, dcery krále Aeryse, který byl zavražděn v Občanské válce před patnácti lety. Daenerys se snaží vrátit z vyhnanství zpět do Západozemí a získat své právoplatné místo na trůnu. S postupujícím dějem se všechny tři dějové linie stále více proplétají a jsou na sobě závislé.

První dějová linka se odehrává v samotném Západozemí a zaznamenává boj o Železný trůn, který nastane po smrti krále Roberta. Trůn je nárokován jeho synem Joffreym, který má podporu své matky Cersei a jejího rodu Lannisterů. Lord Eddard Stark, pobočník nyní již mrtvého krále, ovšem přichází s odhalením, že Robertovy děti nejsou legitimními nástupci trůnu a proto by měl trůn získat Robertův bratr Stannis. Robertův nejmladší bratr Renly ovšem rovněž začíná uplatňovat svůj nárok na trůn s podporou silného šlechtického rodu Tyrellů. Zatímco tyto tři postavy nárokuje trůn společně bojují, na severu je syn Eddarda Starka, Rob Stark, prohlášen za krále Severu a společně se svými spojenci z Řekotočí usilují

o znovunavrácení samosprávy Severu. Stejně tak se Balon Greyjoy, král Železných ostrovů, snaží o nezávislost. Válka pěti králů je ústředním dějem druhého a třetího románu, zatímco čtvrtý díl se zabývá přicházející dlouhou Zimou.

Druhá dějová linka je zasazena do prostředí severních hranic Západozemí. Zde byla před 8000 lety postavena 480 km dlouhá a 210 metrů vysoká ledová stěna, vytvořená pomocí magie a lidské práce. „Zed“ je hlídána Noční hlídkou, jež má za úkol chránit říši před hrozbou Bílých chodců, kteří žijí za Zdí. Ve chvíli, kdy romány začínají, je však Noční hlídka velmi oslabená a skoro se zapomnělo na její původní účel. Tato dějová linka sleduje Jona Sněha, nemanželského syna Eddarda Starka, který se na začátku příběhu k Noční hlídce připojuje a připravuje se na obranu říše. Na konci třetího románu se tato dějová linka proplétá s první ve chvíli, kdy na Zed dorazí již zmíněný Stannis Baratheon po porážce jeho armády v bitvě.

Třetí dějová linka má své místo na vzdáleném východním kontinentu nazývaném Essos a sleduje cestu Daenerys Targaryen, poslední z jejího rodu, která si rovněž nárokuje Železný trůn. Vývoj postavy Daenerys popisuje její cestu od ustrašené mladé dívky, která má být provdána za vůdce kočovného kmene až po její roli silné vládkyně, která vlastní poslední žijící draky. Ačkoliv je její příběh oddělen od ostatních a odehrává se na tisíce kilometrů vzdáleném kontinentu, cílem její cesty je ovládnutí Železného trůnu, a proto se předpokládá, že do konce série by měla dorazit do Západozemí.

Samotná Píseň ledu a ohně byla zmíněna prozatím jen zřídka. Nejvýznamnější roli sehrála v proroctví o princovi, jenž byl přislíben. Předpokládá se, že existuje spojení mezi princem a Písní ledu a ohně.

Celý fikční svět je velmi podrobně rozvinut, vše je popsáno do nejmenšího detailu, a to velmi puntičkářsky – příroda, počasí, města, místa, lidí, náboženství, oblečení i jídlo.

2. Co je to fikční svět

Pojem fikční svět pochází z teorie možných světů, z modální logiky. Rozvíjet se začal na počátku 70. let. K novému pojetí teorie fikce na poli narativní sémantiky přispěli teoretikové jako je, Umberto Eco a Lubomír Doležel, z jejichž koncepcí zde budu vycházet.

Lubomír Doležel byl česko-kanadský lingvista a literární teoretik, který se zabýval především stylistikou, naratologií a teorií fikce. Doležel je rovněž strukturalistou navazujícím na myšlení Pražského lingvistického kroužku, které se snaží posunout za jeho hranice. Doležel se věnuje sémantice fikčních světů, kterou považuje za alternativu k mimetické teorii fikčnosti. Soustředí se na vznik fikčních světů, zabývá se tím, jaké jsou jejich struktury a typy a zároveň se zajímá o to, kým jsou fikční osoby, které svět obývají. Ve svých teoriích pojednává i o proměně fikčních světů v dějinách a zkoumá způsob, jakým čtenář fikční světy rekonstruuje.

Umberto Eco byl italským sémiologem, estetikem a filosofem. Zabýval se převážně recepční estetikou a na poli literární komunikace prosazuje hlavní úlohu textu. Eco vychází z díla Lubomíra Doležela a úspěšně navazuje na teorii fikčních světů, přidává k teorii vlastní pojmy a nástroje a jistým způsobem ji „polidšťuje“, tím, že svou pozornost přesouvá k modelovému a empirickému čtenáři a autorovi.

Mezi současné teoretiky možných světů patří například švýcarská spisovatelka a kritička Marie-Laure Ryanová, která se problematikou fikce zabývá v rámci teorie narace a své poznatky aplikuje na literaturu, film a na díla nových médií jako jsou virtuální hry nebo vizuální fikce.

Všichni výše zmínění teoretici se víceméně shodují na tom, že fikční svět je, stejně jako svět aktuální (svět, ve kterém žijeme), pouze jedním z možných světů. Fikční svět je vybudovaný a naplněný možný svět (Doležel, 2003: 30-32). Takový fikční svět je neskutečný, vymyšlený a objevuje se převážně v literatuře, filmech, hrách a dalších kulturních dílech.

Je nutné si uvědomit, že fikční svět je od aktuálního, skutečného světa naprosto odlišný. Jedná se o autonomní vesmír, stojící na vlastních základech. Je to uzavřený, soběstačný svět a je nutné k němu tak i přistupovat. Vzhledem k tomu, že je odkázán na vlastní strukturu pravidel, nelze ho posuzovat podle míry příbuznosti se světem aktuálním, jelikož jeho ontologie je naprosto odlišná.

Proto podle všech výše zmíněných teoretiků jeho objekty náleží do dvou rozdílných skupin světů a v každém z nich mají odlišné vlastnosti. K pojmu pravdivosti se přistupuje právě na základě tohoto textu. Pravdivost fikčního světa by se neměla vztahovat k aktuálnímu světu, ale pouze k dané fikci (Doležel, 2003: 35).

Vzhledem k tomu, že má fikční svět svá specifická pravidla logiky a sémantiky, není možné v něm uplatňovat znalosti skutečného stavu věcí.

Fikční svět naplňují entity jako jsou postavy, věci a místa a sít' vztahů, které mají za úkol posouvat děj kupředu.

Doležel tvrdí, že fikční svět je ohraničen textem. Ve svém díle *Heterocosmica: fikce a možné světy* tvrdí, že: „možné světy jsou konstrukty tvůrčích činností, fikční světy literatury vytváří činnost textotvorná“ (Doležel, 2003: 37).

Pavel (Pavel a Doležel, 2012) tvrdí prakticky to stejné, když říká, že velikost fikčního světa se odvíjí od velikosti textu. K tomu dodává, že fikční svět je ohraničen textem a je vytvořen autorem díla, proto je téměř nemožné popsat veškeré jeho fungování všech vztahů, vlastností a situací. To je důvod, proč jsou fikční světy neúplné a vznikají v nich mezery.² Čtenář nikdy nemůže získat všechny informace o světě, jelikož není v silách autora, aby vše dokonale popsal. Kdyby tomu tak bylo, text by musel být nekonečný a nesměl by být ohraničen.

2.1 Charakteristika fikčního světa *Písně ledu a ohně*

Fikční svět *PLaO* je omezený ve smyslu, jakým ho definoval Umberto Eco. To znamená, že obsahuje konečné množství prvků a omezené množství parametrů. V počátku se svým čtenářům jeví jako prázdný nenaplněný svět bez jakýchkoliv vlastností. Teprve s postupem děje je zaplňován podrobně popsaným prostředím, postavami a jejich příběhy.

Jistá omezení má i velikost fikčního světa. Ta se nemůže rozprostřít do nekonečných rozměrů, ale je nutné, aby měla své hranice. Ohraničená velikost se v rámci *PLaO* projevuje na základě poznanych částí světa, které jsou do příběhu postupně zapojovány. Všechny poznané části bývají v každém dílu série ilustrovány graficky, a to pomocí map. U zbytku světa se předpokládá, že se vyznačuje stejnými fyzikálními vlastnostmi jako svět skutečný.

² Problematikou doplňování fikčních mezer se zabývá Doležel nebo Ryanová, která daný problém nazývá principem minimální odchylky – více viz kapitola „Narativní prostor“.

Na začátku každé knihy je zobrazena mapa poznaných částí světa *PLaO*. Žádná z map není příliš podrobná, jedná se pouze o hrubé zakreslení jednotlivých částí a jejich topografické rozložení. Lze v nich najít města, pevnosti a hrady, naznačené říční toky a cesty.

Topografie krajiny je poměrně plochá. Nejvyššími body jsou Zed' a Orlí hnízdo, které se naopak vyznačují extrémní výškou. Na mapě se jinak nachází několik hornatých ploch, lesů, bažin, pouští, ploch pokrytých sněhem a vodní plochy. Bílá místa na mapě označují nížiny. V prvních třech knihách najde čtenář dvojici naprosto identických map. Na první z nich se nachází jižní oblast Západozemí a na té druhé severní. Hranici mezi nimi tvoří okolí jednoho z hradů, Řekotočí. Čtvrtá kniha obsahuje ještě třetí mapu, která detailněji ilustruje Železné ostrovy a jejich pobřežní části. Pátý díl série už pro změnu neobsahuje ani jednu z původních map, zato ale věnuje pozornost málo prozkoumané části za Zdí, pevnostem a hradům podél Zdi. Navíc se na mapě objevuje dosud graficky nezpracovaný světadíl, na kterém sídlí Valyrie a Svobodná města, přičemž pojítka mezi Západozemím a Valyrií tvoří Úzké moře. Většina míst postrádá konkrétnější vnější charakteristiky a je označována pouze svým vlastním jménem. Každý název místa slouží pro snadnější orientaci. Vzhledem k tomu, že se v příběhu postavy velmi často přemísťují, je důležité přesně vědět, odkud a kam se pohybují. Některé oblasti jsou sice téměř bezvýznamné, jiné jsou ale pro příběh nepostradatelné a většinou fungují jako centra sídel velkých rodů Západozemí.

Vzhledem k tomu, že autor svůj svět díky mapám ukotvil v jeho grafickém zobrazení, je nutné s ním pracovat jako s neměnitelnou veličinou, ze které čtenář musí vycházet. Martin stabilizuje nastavení světa.

Rozdělení mapy na jižní a severní část Západozemí nám může implikovat samotný název série *Píseň ledu a ohně*, přičemž severní část může symbolizovat led a jižní zase oheň. Toto rozdělení rovněž lze vztáhnout ke dvou největším hrozbám, kterým románové postavy budou nuceny čelit - Bílým chodcům ze severu, se kterými přichází zima a ohnivým drakům z jihu, kteří se zrodili ve Valyrii.

Zmíněnou opozici dvou částí můžeme najít i v oblasti kultur. Jak severní, tak jižní část, jsou autonomními oblastmi, které své životní problémy řeší po svém a vzájemnou výpomoc mohou očekávat pouze v krajních případech. Zároveň k sobě obě oblasti chovají antipatie, jelikož v období válek stojí sever a jih často proti sobě.

Martin tvrdí, že jeho fikční svět má být zcela odlišným a odděleným světem, který v žádném případě není spojen se světem aktuálním, v kontrastu k Tolkienovu Středozemí (Miller, 2014).

Například fantasy příběhy Anne McCaffrey, americké autorky sci-fi a fantasy literatury se odehrávají v daleké budoucnosti (McCaffrey, 1968–2011). V díle *Drakeni z Pernu* popisuje koloniální planetu, která se vrátila ke středověkým technologickým úrovním a ve které existují draci, kteří byli vytvořeni kolonisty prostřednictvím genetického inženýrství. Martin ovšem vytrvale popírá, že by Západozemí bylo umístěno v minulosti nebo budoucnosti našeho aktuálního světa.

Nepojmenovaný svět, na kterém se Západozemí nachází, zažívá extrémně dlouhá období, která obvykle trvají několik let a existuje několik případů, kdy období ve světě *PLaO* trvala i desetiletí. Není však jasné, zda to tak bylo vždy. Délka sezón je nepředvídatelná a mění se zcela náhodně.

Martin uvedl, že konečná příčina těchto dlouhých období je magického původu a pochází z mýtické události, která se stala před 8000 lety. Zajímavostí je fakt, že některými postavami je tato událost odmítána jako folklórní. Na rozdíl od již zmíněné pernské fantasy, která nakonec odhaluje vědecké nebo technologické vysvětlení zdánlivě magických jevů.

Postavy stále definují rok jako období 12 měsíců, přičemž měsíce jsou stejně dlouhé jako v reálném životě. V běžném kalendářním roce v Západozemí dochází k určité změně teplot, které bývají chladnější nebo teplejší. Západozemí často postihují extrémní bouře a hurikány (jedna z hlavních postav má díky jedné takové bouři přezdívku „Za bouře zrozená“), a to z důvodu větších vodních ploch. Při jednom z rozhovorů řekl, že svět *PLaO* je kulatý a zároveň větší než svět náš (Lough, 2013).

Jak jsem již zmínila, většina děje se odehrává na území Západozemí, autor tak čtenáři nabízí jen velmi omezený pohled na obyvatelstvo světa, do něhož příběhy zasadil. Tento svět zůstává do značné míry neprozkoumaný a nezmapovaný i pro postavy, které se v něm pohybují. Většinu východního kontinentu Essosu znají díky obchodním stykům. Co se však týče hranic jejich map, ty jsou nejasné.

3. Historická inspirace

Není žádným tajemstvím, že se Martin při psaní svého díla *PLaO* hojně inspiroval historickými prameny. „Při psaní těchto knih jsem vycházel z mnoha vlivů. Ano, vycházel jsem i z historických událostí, přesto se snažím nevystavovat je přímé transpozici skutečnosti do fikce. Dávám přednost mixování a opětovnému spojování, do kterého přidávám i smyšlené prvky. Nápady si většinou vypůjčuji z anglické a francouzské středověké historie“ (Westeros.org, 2001).

Fikční svět *PLaO* je tak podle Martina částečně založen na podobenství se středověkou Evropou. Tudíž je většina kontinentů a obyvatel volně analogická stavu v Evropě v tomto období.

3.1 Geografie

Mapa Západozemí je založena na vizualizaci Britských ostrovů, a má velikost zhruba Jižní Ameriky. Sedm království Západozemí je pak volně analogických anglosaské heptarchii z počátku středověku. Sever by se měl podobat Skotsku. Stejně jako Anglosasové zaútočili na keltské obyvatele Británie, Andalové napadli První muže, kteří žili v Západozemí. O staletí později si Andalové podmanili rod Targaryenů, což má být ekvivalentem normanského dobytí.

Essos dříve ovládaný Valyrií má být ekvivalentem pro Eurasii pod nadvládou Římské republiky, která padla před stovkami let. Valyrijské kolonie, které přežily, se staly svobodnými městy, která sdílejí určité prvky se středověkou Itálií nebo jinými středověkými oblastmi v Západní Evropě. Dothrakové ze středovýchodní pláně Essosu mají předobraz ve stepních kočovných kmenech jako jsou Mongolové, najdeme zde však i odkazy k americkým Indiánům.

Díky Martinovu stylu vyprávění čtenáři sdílejí stejný pohled jako postavy, pohybují se pouze v omezeném prostoru a vědí jen to, co vědí postavy. Země dál na Sever jsou neprozkoumané a špatně zmapované, stejně jako tomu bylo u římského vojáka stojícího na Hadrianově valu, když se díval dál na sever. Martin se nechal slyšet, že nikdy nepředstaví kompletní mapu světa, na jehož území se jeho příběhy odehrávají.

Když se v květnu roku 2017 jeden z komentátorů Martina blogu Martina přímo zeptal, jak se jmenuje planeta, na které se nachází Západozemí a ostatní kontinenty ve srovnání s tím, že Tolkienův kontinent se nazývá Středozemím, ale planeta, na které je umístěn nese název Arda, Martin odpověděl, že by ji pravděpodobně nazval Zemí (Martin, 2017).

Nejvýraznější geografický prvek příběhu, Zed', je, jak Martin v rozhovoru pro časopis Rolling Stone v roce 2014 řekl, inspirován Hadriánovým valem, který autor v roce 1981 navštívil. „Něco to ve mně zasadilo. Ale ve chvíli, kdy píšete fantasy, je všechno větší a barevnější. A tak jsem vzal Zed' a udělal ji třikrát tak dlouhou, 700 stop vysokou a vytvořenou z ledu (Martin, 2012).

Předobraz v Hadriánově valu má Zed' nejen po vizuální stránce, ale i pokud jde o její funkci. Hadriánův val totiž „tvořil po 300 let severní hranici římské říše a měl chránit jižní část země před nájezdy severních kmenů ze Skotska“ (Wikipedia.org, Hadriánův val). Obdobnou funkci Zed' zastává i v Martinově příběhu. Podle něj ji před 8000 lety postavil Brandon „Stavitel“ Stark, zakladatel rodu Starků, aby bránila jižní část Západozemí před nájezdy Divokých a před případnou hrozbou Bílých chodců, která může ze Severu přijít. Brandon Stavitel je ve fikčním světě legendou, stejně jako u nás Gilgameš nebo Noe.

Martin je přesvědčen o tom, že tyto drobné detaily vytváří prostor pro autentičnost, které chce jednoznačně dosáhnout.

Zed' ovšem není jediným velkolepým monumentem, který lze v Martinově fikčním světě nalézt. Dalším takovým je Titán z Braavosu, obří socha postavená na začátku přístavního města Braavos. Ta je v knize popsána takto: *Nohy měl vytesané z pevného kamene, stejného černého granitu, který tvořil mořské hory, na nichž stál, třebaže kolem boků měl plátovou suknicí ze zelenkavého bronzu. Jeho hrudní plát byl rovněž bronzový, stejně jako jeho hlava v polopřilbě s hřebenem. Jeho vlající vlasy byly vyrobené z konopných provazů nabarvených nazeleno, a v jeskyních, které byly jeho očima, plály obrovité ohně* (Martin, 2012b: 112).

Ta je v reálném světě přirovnávána k rhodskému kolosu, bronzové soše starověkého boha Hélia postavené u přístavu na ostrově Rhodos. Obě sochy, jak reálná, tak ta fikční, jsou největšími sochami zaznamenanými v příslušných dobách, obě jsou vyrobené z bronzu, stojí u vstupu do přístavu a jako podstavce využívají přírodního kamene, který drží jejich váhu.

3.2 Náboženství

Podstatnou roli ve světě *PLaO* hraje náboženství. Těch existuje hned několik a každé z nich je inspirováno náboženstvím nebo mytologií z reálného života. Staří Bohové ze Severu, kteří jsou spjati se zemí, jsou bohové lesa, hor a řek. Jsou bezejmenným božstvem symbolizovaným čarostromy. Toto náboženství má své základy v animismu, novopohanském náboženství Wicca, severském náboženství a také v keltských duchovních tradicích. Martin si v tomto případě vypůjčil již existující víru v rostliny a zvířata, které mají díky animismu duši, uctívání předků a posvátné stromy, které mají spojitost s Bohem, jako je například Yggdrasil v severské mytologii.

Víra v Sedm, dominantní náboženství v Sedmi královstvích, je postavena na symbolismu čísla sedm a je vystavěna na sedmi aspektech jednoho boha. Těchto sedm obsahuje tři mužské, tři ženské postavy a jednu neutrální. Otec má reprezentovat soudnost, válečník kuráž a sílu v boji, kovář pracovitost, matka zase mateřství, panna mravnost a stařena znalost a pochopení. Poslední neutrální postava cizince tady stojí jako symbol smrti. Dohromady tvoří jednoho Boha, který je znázorňován hvězdou se sedmi hroty. Paralely tohoto náboženství bychom mohli hledat v katolickém náboženství, které nápadně připomíná Nejsvětější Trojici, která rovněž reprezentuje jednoho Boha. Číslice sedm má mimo jiné velkou důležitost v několika částech starověkého světa.

R'hllor nebo také Pán světla je cizím bohem z Essosu, který je na území, kde se příběh převážně odehrává znám pouze okrajově, přestože v poslední době získal velkou oblibu. Jedná se o monoteistické náboženství, které popisuje Pána světla jako jediného pravého boha, přičemž všichni ostatní jsou démony, kteří musí být zničeni. Významnou součástí tohoto náboženství je uctívání ohně. Martin v jednom z rozhovorů (Tharoor, 2016) přiznává, že je toto náboženství inspirováno zoroastrismem, kde symbolem Boha je oheň, coby zdroj světla.

Jak je vidět, tři nejdůležitější náboženství příběhu byly ovlivněny náboženskými a historickými texty a poezií.

3.3 Události

Je rovněž známo, že děj Martinových knih je částečně a velmi volně inspirován Válkou růží, občanskou válkou, která probíhala v Anglii koncem roku 1400, po porážce ve stoleté válce (Tharoor, 2015). Stejně jako se Válka růží odehrává na základě sporu mezi rodem Yorků a Lancasterů, základní děj *PLaO* je založen na konfliktu mezi rody Starků a Lannisterů.

Několik zásadních událostí příběhu je také inspirováno skutečnými historickými reáliemi. Jedna z nejvýznamnějších a nejvíce brutálních pasáží příběhu, Rudá svatba, na které bylo zavražděno několik hlavních postav, je inspirována dvěma historickými mezníky. Prvním z nich je masakr v Glencoe v roce 1662, při kterém byli vyvražděni příslušníci skotského rodu Macdonaldů. Byli povražděni a vyhnáni ze svých domovů hosty, kterým nabídli své přístřeší. Podobný motiv můžeme nalézt i u Rudé svatby, kde další z postav, Walder Frey, nectí zákony pohostinnosti a své hosty zavraždí. Druhá událost, která inspirovala vývoj ve fikčním světě, je Černá večere z roku 1440, při které byl zavražděn teprve šestnáctiletý vévoda z Douglasu a jeho o šest let mladší bratr.

Martinovu inspiraci historickými prameny lze ovšem nalézt i u drobnějších prvků příběhu jako je například Divoký oheň. Divoký oheň je zelená tekutina, která dokáže napáchat obrovské škody. Poprvé je využita při bitvě na Černovodě, kde zničí velké množství lodí. Řemeslník Theophanes popisuje podobnou látku - řecký oheň, který má podobné vlastnosti. Řecký oheň (též byzantský oheň či tekutý oheň) byla zbraň používaná Byzantinci. Šlo o tekutou zápalnou směs, která hořela i ve styku s vodou. Byzantinci ji používali zejména v námořním boji, ale existovala i v ručním provedení pro případ dobývání měst (Slanina, 2011).

Technologická úroveň společnosti obývající fikční svět víceméně odpovídá pozdní středověké Evropě. Jedná se o dobu těsně před použitím střelného prachu a kanonů, které způsobily revoluci ve středověké válce a přenesly ji do raně moderní doby.

Autoři k tvorbě svých textů čerpají mnoho inspirace ze světa aktuálního. Doležel ovšem tvrdí, že fakta, která si autor ve prospěch svého fikčního světa vypůjčuje právě ze světa aktuálního, musí projít určitou proměnou (Doležel, 2003: 34).

I přesto, že jsou fakta přejatá ze světa aktuálního, stávají se fakty fikčními a v rámci fikčního světa je nelze rozdělovat na fakta skutečná a smyšlená, všechna fakta se stávají fikčními entitami. Vzhledem k tomu, že se skutečná fakta v rámci fikčního světa stávají fakty fikčními, může je tvůrce fikce tvarovat jakýmkoliv způsobem si zvolí (Doležel, 2003: 35). Proto Martinova vypůjčená fakta z historie mohou být libovolně transformována nebo dokonce mixována dohromady, jako je tomu v případě jeho fikčních postav nebo událostí, neboť nadále již nereferují ke skutečnosti.

Vesměs všechny Martinovy postavy jsou inspirovány historickými osobnostmi. Některé z nich mají svou předlohu v jednom, některé zase ve vícero panovnících nebo jiných slavných historických osobnostech.

3.4 Postavy

Stejně jako další prvky série, i postavy jsou inspirovány historickými osobnostmi. Jako příklad lze uvést jednu z hlavních postav jménem Daenerys Targaryen, která je často přirovnávána k panovníkovi Jindřichu VII. z rodu Tudorovců a to hlavně díky četným vítězstvím jejich početných armád, které oba vlastnili. Oba právoplatní nástupci trůnu rovněž užívali draka ve svých emblémech.

Mnoho z Daenerysiných osobnostních rysů současně s životním osudem odpovídá další známé historické panovnici Alžbětě I., dceři Jindřicha VIII. Tudora a jeho druhé ženy Anny Boleynové (Alesi, 2014).

Alžběta byla považována za poslední panovnici z rodu Tudorovců, stejně jako Daenerys, která je posledním žijícím členem rodu Targaryenů. Obě postavy pojí několik nápadných podobností. Obě vyrůstaly bez matky, které zemřely, když byly ještě malé děti. Ani jedna z panovnic se nikdy nezmínila o hluboké ztrátě, kterou utrpěla.

Prožily své dětství ve vyhnanství terorizovány svými sourozenci, navíc ani jedna z postav nemůže mít děti. Obě provází pověst svěhlavé, charismatické a krásné královny. Obě panovnice dokázaly sestavit kvalitní královskou radu a spoléhaly se na rady svých poradců.

Názor na náboženství ani jedné z nich není znám, což je velice zvláštní vzhledem k tomu, jakou důležitost náboženství v rámci Martinova fikčního světa i naší historie hraje. Daenerys i Alžběta I. žijí v rozporu s rolí, která je tradičně přisuzována ženskému pohlaví, aby naplnily své dědické právo a dosáhly postavení královny a dobyvatelky.

V rámci podobností s historickými postavami bych se mohla věnovat rozsáhlejší analýze, ale to není záměrem této práce.

„Jednotlivci aktuálního (historického) světa mohou vstoupit do světa fikčního pouze tehdy, stanou-li se fikčními protějšky“ (Doležel, 2003: 35). Referenty fikčních entit existují, neodkazují ale na aktuální svět, nýbrž na vlastní fikční světy. Text fikce si tak sám vytváří objekty a k nim i referuje. Takové objekty mohou být nemožné nebo neúplné, a dokonce se mohou i přes stejné pojmenování kompletně odlišovat od svých protějšků ve světě reálném (Doležel, 2003: 149-170).

Fikční svět je na světě aktuálním nezávislý. To, co je pravdivé nebo nepravdivé se proto rozhoduje pouze v rámci fikčního světa samotného. Doležel i Ryanová se shodují na tom, že hodnocení pravdivosti ve fikčním světě by se nemělo vztahovat k aktuálnímu světu, ale pouze ke světu fikčnímu. To jednoduše znamená, že vše, co je ve fikčním světě řečeno, by mělo být považováno za pravdivé. Tato pravdivost musí fungovat v rámci textu. Záleží tedy na tom, zda je výpověď dále v textu potvrzena či vyvrácena. Tuto funkci Ryanová přikládá postavám a vypravěči, přičemž největší autoritu a nejvyšší stupeň autenticity má podle ní i Eca právě vypravěč. Výroky postav je nutné si ověřovat.

Kromě toho, že informace o fikčním světě může čtenář získat prostřednictvím přímých promluv a výroků, může k informacím dojít nepřímo – z vyvozování. Ve chvíli, kdy čtenář odvozuje informace pouze na základě náznaků v textu, se nejvíce vzdaluje hranicím fikčního světa. Je unášen svou představivostí do světa jiného, který si vytvoří vlastním nadinterpretacním přemýšlením, anebo sklouzne k přemýšlení o fikčním světě jako o světě aktuálním, kdy vyvozování náznaků probíhá na základě zkušenosti z aktuálního světa. Je ovšem důležité myslet na to, že při interpretaci nebo vyvozování je nutné stále se držet v hranicích fikčního světa.

Narativ fikce je tedy souzen pouze v hranicích fikčního světa, není posuzován ve vztahu k aktuálnímu na rozdíl od mimetických teorií. Nenapodobuje skutečnost, ale představuje

vlastní příběhy, entity a zákonitosti, které vytvořil autor a omezil je svým textem. Fikční světy referují pouze samy k sobě, proto jejich pravdivostní hodnota může být posuzována pouze v jejich hranicích. „Fikční svět je zkonstruován autorem a úlohou čtenáře je tento svět rekonstruovat“ (Doležel, 2003: 35).

3.5 Role autora a čtenáře podle Umberta Eca

Eco ve své sbírce přednášek o literatuře *Šest procházek literárními lesy* uvádí čtyři podstatné osoby, které se podle něj podílí na výstavbě literárního díla a zároveň i jeho fikčního světa. Tvrdí, že existují dva typy čtenáře a dva typy autora, a to empirický a modelový. Empirický čtenář je čtenářem skutečným, modelový je zase ten, kterého si při psaní představuje autor. Empirický autor je opět skutečným autorem a modelový autor představuje autora, kterého si při četbě představuje čtenář.

Empiričtí čtenáři mohou text číst různými způsoby, přičemž neexistuje žádné obecné pravidlo, které by jim říkalo, jak text mají číst. Text je pro ně nádobou pro jejich vlastní vášně, které přicházejí zvnějšku nebo vášně, které v nich text náhodou probouzí (Eco, 1997). V opozici proti empirickému čtenáři stojí čtenář modelový, který je ideálním čtenářem, jež se text snaží vytvořit. Cílem, jak k modelovému čtenáři dojít, je podle Eca opakované čtení toho stejného textu.

Eca v podstatě empirický autor nezajímá, ten modelový podle něj jedná a odhaluje sám sebe. Pokud si čtenář připustí, že text je pro výsledné dílo stejně důležitý jako příběh, je možné dostat se k úvaze, ve které je příběh se svými postavami, událostmi i prostředím jen médiem a tím podstatným je samotný text společně se svou úrovní a kvalitou. Eco je přesvědčen, že „text je lenivý nástroj, který vyžaduje od čtenáře značnou spolupráci“ (Eco, 1997).

Příběhy stejně jako jeho fikční světy jsou tedy vytvářeny a organizovány pomocí určitého diskurzu, který si určuje autor díla. Autor vytváří svět tak, aby za použití všech možných prostředků zaujal interpreta a vyvolal v něm určité emoce. Čtenář si uvědomuje určitou strukturalizaci, podle níž je text konstruován a na tomto základě uznává autora jako nejvyšší autoritu a považuje text za jediný zdroj informací o světě.

Komunikace mezi autorem a čtenářem je velmi důležitá, autor navádí čtenáře ke způsobu interpretace. Čtenář si na základě vodítek sestavuje tzv. fikční encyklopedii, kterou využívá

při vyvozování z fikčního světa. Do takové encyklopedie je podle Doležela možné zařadit veškeré informace týkající se fikčního světa, organizaci a vztahy, které figurují mezi jednotlivými entitami (Doležel, 2003: 178-181).

Čtenář si do pomyslné encyklopedie zařadí informace, u kterých si všiml, že se nápadně opakují a následně z nich vytváří úsudky a hypotézy, které na daný fikční svět aplikuje.

Zajímavostí je fakt, že Martin ve svém světě *PLaO* svým čtenářům neposkytuje mnoho takových hesel, které by si mohli zařadit do své fikční encyklopedie. Směřování příběhu *PLaO* je spíše šokující a nepředvídatelné a pokaždé čtenáře překvapí.

Vzhledem k tomu, že čtenářova fikční encyklopedie při čtení *PLaO* není dostatečně zaplněná, musí ji doplňovat o takzvanou kulturní encyklopedii, která zahrnuje znalosti a zkušenosti ze světa aktuálního (Eco, 2004: 73–93). Je nutné však stále myslet na to, že fikční a kulturní encyklopedie nefungují na stejných základech a že fikční encyklopedie má ve fikčním světě vždy přednost. Kulturní encyklopedie může být užitečná jen do určité míry, jelikož zkresluje čtení. Fikční encyklopedie je pak nezbytná, zároveň není potřeba si s každým novým textem vytvářet úplně novou encyklopedii. Tím mám na mysli fakt, že si čtenář na základě zkušeností s fikčními světy pomalu vytváří lepší odhad náznaků, které se objevují v textu a jejich následného vyvozování.

V Martinově případě ovšem není možné se vždy spoléhat na fikční encyklopedii, kterou si čtenář přinesl z předchozích zkušeností se čtením jiných fikčních fantasy světů, jelikož fikční svět *PLaO* není typickým světem fantasy žánrů. Vzhledem k tomu, že čtenář nemůže ani plně spoléhat na encyklopedii aktuálního světa, je vydán napospas autorovi, který čtenáře navádí. O to lehčeji se Martinovi manipuluje se čtenářem a snáz dosahuje momentů překvapení.

4. Otázka žánrové identity

Žánrové zařazení a další prostředky, kterých autor využívá, spoluurčují způsob čtenářovy interpretace. Autorova strategie, jejíž pomocí se snaží dosáhnout svých cílů, poskytuje čtenáři instrukce, které by měl následovat, aby svět díla pochopil a ztotožnil se s ním.

Objevující se fantastické prvky ve fikčním světě *PLaO* napovídají, že sérii bude možné zařadit do žánru fantasy. Martinova sága *PLaO* je však netypickým dílem, a to nejen díky svému obsáhlému rozsahu. Problém nastává ve chvíli, kdy bychom ji měli zařadit do kategorie jednoho z klasických subžánrů fantasy.

Série je nejčastěji přiřazována k subkategorii epické neboli vysoké fantasy nebo k historické fantasy.³ Toto rozličné zařazení mě donutilo zamyslet se nad otázkou, do jaké kategorie Martinovo rozsáhlé dílo tedy spadá. U této problematiky rovněž vyvstává otázka, jaký přínos má Martinovo dílo pro rozvoj žánru fantasy. Rozhodla jsem se proto pro bližší prozkoumání samotného díla a subžánrů fantasy, na jehož základě bych se pokusila o lepší zařazení a vyzdvihnutí nových prvků, se kterými Martin přichází.

4.1 Rozdělení subžánrů fantasy

Mocná a Peterka ve své *Encyklopedii literárních žánrů* uvádí, že „fantasy jako mladý žánr populární literatury prochází dynamickým vývojem. V průběhu její existence se vytvořily tři hlavní žánrové varianty” (Mocná a Peterka, 2004: 188).

1. *Epická fantasy* se podle autorů dá zaměnit s názvem *high fantasy*. Jedná se o typ žánru se spoustou dějových linií. Své motivy čerpá ze staroanglických legend jako je například ta o králi Artušovi a rytířích kulatého stolu. Točí se okolo typického hrdiny, který se se svou družinou vydává na cestu spojenou s hledáním. Tento typ fantasy se nezaměřuje pouze na bojové a napínavé scény, ale klade důraz na důležitost příběhu a jeho poselství.
2. *Hrdinská fantasy* neboli *heroic fantasy* je ztotožňována s variantou *meče a magie* (*sword and sorcery*). Podstatou takového příběhu jsou kouzla, napětí a magie. Oproti

³ Podle Wikipedie je série *PLaO* zařazena dokonce pod subžánr hrdinské fantasy.

předchozí variantě klade větší důraz na bojové scény.

3. Poslední variantou je *science fantasy*. Fantasy plné vědeckých mýtů, které se pohybuje na rozhraní fantasy a sci-fi.

Se zařazením *PLaO* k první variantě *epické fantasy* bychom mohli souhlasit pouze v některých ohledech. *PLaO* je sice dílo s mnoha dějovými liniemi, ale nedá se souhlasit s bodem o typickém hrdinovi. V Martinovo díle se totiž hrdinů objevuje několik a všichni mají stejnou důležitost. Zároveň není vůbec jasné, jaké poselství by si měl čtenář z díla vlastně odnést.

Podle charakteristiky *hrdinské fantasy* je téměř hned jasné, že zařazení *PLaO* pod tuto kategorii není možné, jelikož podstatou příběhu kouzla a magie opravdu nejsou. Mohli bychom polemizovat nad otázkou kladení důrazu na bojové scény, kterých se v příběhu vyskytuje značné množství. Přesto jednoznačné přiřazení k této kategorii vzhledem k nesouhlasu s prvním bodem charakteristiky není možné.

Příběh *PLaO* rovněž není možné zařadit ani ke třetí variantě, *science fantasy*.

„Kromě těchto hlavních proudů fantasy se objevují specifická díla, autoři či skupiny autorů obohacující žánr o další rysy...” (Mocná a Peterka, 2004: 189). Takovým příkladem by mohla být například *dark fantasy* s prvky hororu nebo také *historická fantasy*. *Historická fantasy* vychází z historie, ale upravuje ji a přidává k ní magii.

Podle výše uvedeného rozdělení bych se v tomto případě nejvíce přikláněla k *historické fantasy* (i když v tom stále shledávám spoustu nedostatků), jelikož jak jsem již zmínila výše, Martin, při vytváření fikčního světa z historie ve značné míře čerpal. Vzhledem k tomu, že Martin využívá historických pramenů, lze v textu najít jasné korelace s dávnou minulostí. Určité podobnosti jsou v knize rozptýlené a doplněné. Sám Martin v několika rozhovorech popsal svou tvorbu tak, že vezme několik různých částí historie, dá je dohromady a přidá pár zajímavých prvků. Tyto aspekty, vypůjčené z konkrétních reálií, jsou při podrobnějším zkoumání velmi výrazné. Jedním z nejvýraznějších aspektů příběhu je například pohled na již zmíněné náboženství.

Jiné rozdělení fantasy, které podle mého názoru více odpovídá současné tvorbě nabízí Farah Mendlesohnová, v práci *Rhetorics of Fantasy*. Její dílo nepojednává o jasném definování fantasy, což velmi nápadně připomíná fakt, že Martinovo dílo rovněž není možné jasně definovat, jelikož jak se zdá, má z každého subžánru něco. Mendlesohnová tvrdí, že hranice subžánrů jsou nejasné a mluví o nich spíše jako o životaschopné množině formující vytváření fantasy. Určujícími otázkami pro rozlišení jednotlivých subžánrů fantasy jsou pak například: Jakým způsobem čtenář proniká do fikčního světa? Nebo: Jakým způsobem se setkává s fantaskními prvky? (Mendelsohn, 2008).

1. Do prvního subžánru fantasy nazývaného *portal-quest fantasy* čtenář vstupuje skrze „bránu“. Dle mého názoru je důležité poznamenat, že fikční fantasy svět se nachází odděleně od světa „našeho“ a existuje jakoby na druhé straně. Zásadní je fakt, že se tyto dva světy neprolínají. Postavy z obou světů mohou mezi světy volně procházet, avšak magie a kouzla nikoliv. Skvělým příkladem subžánru *portal-quest fantasy* je například sedmidílný cyklus fantasy knih *Letopisy Narnie*.
2. V rámci *immersive fantasy* fantaskní představuje normu jak pro protagonisty, tak pro čtenáře. Čtenáři je příběh představován většinou z pohledu postavy, které jakoby sedí na ramenou. V příběhu schází vševědoucí autor, který by čtenáři poskytoval vysvětlující okolnosti toho, co se v příběhu právě odehrává. Čtenář má z textu pocit, že je jeho součástí, jelikož není věnována žádná pozornost tomu, že se v příběhu ocitá jako cizinec a o fikčním světě vůbec nic neví.
3. V subžánru, který Mendlesohnová nazývá *intrusive fantasy*, jsou vyskytující se fantaskní prvky vnímány jako narušující „náš“ svět, přičemž do něj vnáší chaos. Čtenář nepocituje bezpečí, jelikož se fantaskní prvky mohou objevit kdykoliv a bez varování. Mendlesohnová poznamenává, že proniknutí fantaskních prvků do „našeho“ světa nemusí být nutně nepříjemné. Jakmile fantaskní prvky zmizí, svět se vrátí k normálu a stává se opět předvídatelným, alespoň do doby, než další fantaskní prvky opět naruší jeho fungování. Příkladem *intrusive fantasy* je třeba řada fantasy románů zachycující dobrodružství mladého čaroděje *Harryho Pottera*.
4. Posledním typem je subžánr pojmenovaný jako *liminal fantasy*. *Liminal fantasy* je velmi podobný *intrusive fantasy*, s tím rozdílem, že fantaskní prvky v něm nefungují

jako narušující, šokující anomálie a postavy jimi nejsou překvapené. Fantaskní se bere jako normální součást života.

Po zvážení bych se přiklonila k zařazení pod *immersive fantasy* s prvky *liminal fantasy*, jelikož se postavy příběhu domnívají, že vystupující fantasy bytosti jako je drak, už dávno vymřely. Ostatní magické schopnosti, se kterými se setkávají je ovšem nijak nepřekvapují. *Immersive fantasy* nás podle Mendlesohnové vyzývá k tomu, abychom sdíleli nejen svět, ale celý soubor předpokladů. Ty by v nejlepším případě měly představovat celou fantastiku bez jakýchkoliv komentářů jako normu, a to jak pro čtenáře, tak pro protagonisty (Mendlesohn, 2008: 153). V praxi to znamená fakt, že čtenář nemá k dispozici žádný vysvětlující příběh a proplová jím „sedíc protagonistovi na ramenou“, kdy má přístup jen k tomu, co protagonista vidí a slyší. Čtenář je tak součástí světa stejně jako lidé, o kterých čte. Postavy projevují zájem a ne úžas.

Do *immersive fantasy* se na rozdíl od *portal-quest fantasy* nevstupuje žádným portálem. Předpokládá se, že čtenář je jeho součástí. Kognitivní odcizení čtenáře je kompletní a zároveň negované. *Immersive fantasy* proto musí být uzavřena a nesmí být zpochybňována. Fantaskní v tomto případě nevystupuje jako narušení příběhu jako u *intrusive fantasy*, ale součástí příběhu už dávno je.

Postavy příběhu považují fantaskní prvky, jimiž jsou obklopeny, za samozřejmost a integrovaně s nimi koexistují.

Přestože *immersive fantasy* pracuje s nadpřirozenem a magickými prvky, nejsou v příběhu tím hlavním. Kouzla se v takovém fikčním světě dějí, ale samotná zápleтка příběhu je tím nejméně fantastickým prvkem. Fikční svět vědomě odmítá pocit zázraku.

Efektivita *immersive fantasy* závisí na předpokladech realismu, který sám o sobě nepotřebuje vysvětlení. Takové kompletní světy jsou velmi typické pro science-fiction, ke které má *immersive fantasy* podle Mendlesohnové nejbližší. Jakmile jednou předpokládáme fantastické, získává samo pro sebe jistou vědeckou soudržnost.

Ve srovnání s Mocnou a Peterkou je přirovnání fantasy k žánru science-fiction téměř ironické. Mocná s Peterkou ve své *Encyklopedii literárních žánrů* totiž tvrdí, že žánr fantasy v rámci literární fantastiky tvoří protipól k sci-fi. Oba žánry jsou podle nich zahrnovány do fantastické prózy, ale je možné je rozlišit na základě jejich motivů a východisek. Sci-fi čerpá z vědeckých motivů, techniky, budoucnosti a racionální spekulace a fantasy oproti tomu je

založeno na citovosti, pohádkovosti, jelikož stojí proti racionalismu a jeho kořeny jsou v minulosti, v tzv. pseudohistorii (Mocná a Peterka, 2004: 188).

4.3 Příklon k realismu

Pro Martina hraje realismus v jeho díle nesmírně důležitou roli. Žánr fantasy je často obviňován z toho, že slouží jako prostředek k úniku z reálného světa a svým čtenářům poskytuje lepší svět, do kterého se mohou ponořit, aby se tak vyhnuli realitě skutečného života.

P. J. Webster v roce 1995 dokonce publikoval článek s názvem *Tolkien and Escapist Fantasy*, ve kterém se pokouší vymezit rozdíl mezi fantasy, která je uměním a fantasy únikovou, aby tak načrtl rozdělení mezi špatnou a dobrou fantasy literaturou. Webster tvrdí, že díky své podstatě je veškerý únik před skutečností škodlivý, jelikož na základě své podstaty usiluje o vyhnutí se realitě a je určen k tomu, aby rozrušoval mysl od skutečného života. Díky tomu, že ve svém díle vydělil kvalitní fantasy literaturu od braků, uznal, že veřejnost vnímá fantasy žánr jako odpad. Zachránil ovšem několik textů, o kterých se domnívá, že patří mezi ty kvalitní a mají literární hodnotu. Jedním z takových děl je *Pán prstenů* (Young, 2015).

Výše popsané stanovisko, jímž Webster popsal únikovost fantasy žánru, mohlo být jednou ze součástí Martinovy inspirace k napsání příběhu *PLaO*. Martin o svém díle prohlašuje, že se jedná o dílo realistické, a to jak historicky, tak sociologicky, než že by se jednalo o středověkou fantasy.

V interview s Johnem Hodgmanem Martin prohlásil, že realismus je hlavním záměrem jeho práce. „Tak trochu jsem měl problém s většinou fantasy literatury, kterou jsem četl. Zdálo se mi totiž, že převážná většina fantasy románů Tolkienových imitátorů a dalších spisovatelů fantasy, upřednostňovalo pro lokaci svého příběhu prostředí středověku nebo jakési verze kvazi-středověku. Vypadalo to spíš jako středověký Disneyland, kde byly hrady, princezny a tak. Nástrahy třídního systému, ale nezdá se, že chápou, co vlastně třídní systém znamená...” (Martin, 2011)

4.4 Archetypy a archetypální postavy ve fantasy literatuře

Archetyp je jakousi symbolickou představou, příběhem, místem nebo postavou, které se vyskytují nejen ve fantasy literatuře, ale v oblasti celé lidské kultury.

Jejich problematikou se zabývá Carl Gustav Jung ve svém díle *Archetypy a nevědomí*. Jung hovoří o archetypu jako o prvopočátečním typu, tedy o od pradávna existujícím obrazu (Jung a Plocek, 1997: 99). Jedná se o obsah kolektivního nevědomí, které nelze ovlivnit, jelikož podle Junga není vrozeno, ale je získáno a je společné pro celé lidstvo. Jung říká, že „je tolik archetypů, kolik je typických situací v životě. Nekonečné opakování vstúpilo tyto zkušenosti do psychické konstituce nikoli ve formě obrazů, jež by byly naplněny obsahem, nýbrž zprvu pouze jako formy bez obsahu, které toliko představují možnost určitého typu chování a jednání“ (Jung a Plocek, 1997: 155). Archetypy se projevují automaticky a nevědomě nejen v literatuře, ale i v běžných situacích v životě.

K fantasy bezpochyby patří pohádkové a mytologické archetypy. Klíčovým archetypem mýtu je putování hlavního hrdiny a cesta, na kterou se vydává za splněním úkolu. Archetypy v pohádkách jsou zřetelnější, i přesto že některé z nich jsou shodné s mýtickými archetypy. Převládajícím pohádkovým archetypem je boj dobra a zla. Tento boj mezi dobrem a zlem definuje charakteristiku postav, které jsou rovněž buď dobré, nebo zlé.⁴

Mocná s Peterkou ve své *Encyklopedii literárních žánrů* popisují charakteristické prvky žánru fantasy právě ve spojení s archetypálními znaky, které jsou v literatuře důležité. „Postavy fantasy textu jsou víceméně archetypální a vytvářejí ustálenou sestavu rolí. K dominantnímu hrdinovi (skupině hrdinů) se pojí postava jeho druha (‘rezonanční deska‘ hrdinova jednání), mistra (učitel, zprostředkovatel magie), protivníka, sexuálního objektu (může být hrdinovou motivací) a fantastického stvoření (které je žánrotvornou postavou). Topos fantasy spočívá ve vstupu do jiné dimenze, který má tři základní možnosti: vytvoření imaginárního světa, vytvoření světa paralelního s naším a vstup do pseudohistorie našeho světa. Imaginární světy jsou obvykle založeny na magii, jejich společenské zřízení bývá feudální a předtechnické, klíčovou roli hraje rovněž náboženství. Stěžejní motiv cesty (s propracovanou topografií), jenž představuje dobrodružství, ale i úkol, je symbolickým vyjádřením životní pouti a v neposlední řadě prostředkem k utváření hrdinova postoje ke

⁴ Více o boji dobra a zla v rámci příběhu *PLaO* a o charakteristice postav v podkapitolách „Emocionální imerze“.

světu. Dále se objevují motivy intimní (citové a sexuální), satirické a již zmíněné základní motivy mytologické. Vzhledem ke svým zdrojům obsahuje fantasy časté intertextové odkazy k mýtům a pohádkám“ (Mocná a Peterka, 2004: 187).

Archetypální postavy jsou postavami vytvořenými podle pomyslného vzorce a objevují se jak v pohádkách, tak v mýtech i fantasy literatuře.

Jednou z nejtypičtějších archetypálních postav je postava hrdiny. Ta je nezbytná nejen pro mýtus, pohádku a fantasy, ale i pro další literární žánry, ve kterých se hrdina vyskytuje. Tento archetyp většinou představuje statečného a odvážného člověka, který vykonává hrdinské skutky.

Ve středověku jsou nejtypičtějšími hrdiny rytíři. Rytíř představuje světský ideál hrdiny spolu s duchovními hrdiny světců a světic. Ve středověku se hrdinové zcivilňují⁵, je na ně však nahlíženo prizmatem křesťanských hodnot. Hrdinové vystupují jako boží nástroje, dokonce i jejich schopnosti jsou jim dány od Boha. Rytířská etiketa je založena na odvaze, věrnosti vůdci, přátelství vůči druhům ve zbrani a vychází z církevních kánonů mírových koncilů, jež jsou založeny na službě církvi a ochraně slabých (Le Goff, 2003: 72-73).

Středověká tradice je pro fantasy žánr podstatná, jelikož z ní s oblibou čerpá. Nejvíce však s konceptem hrdinství pracují dva subžánry fantasy literatury a těmi jsou podle tradičního rozdělení Mocné a Peterky epická a hrdinská fantasy (Mocná a Peterka, 2004: 188).

Fantasy však nevychází z reálné podoby rytíře, která by byla doložená středověkými fakty, ale spíše z mytologické podoby rytíře. O mytologické podobě rytíře se zmiňuje Jacques Le Goff ve svém díle *Encyklopedie středověku* a poznamenává, že v souvislosti s rytířstvím je nutné hovořit o ideologii, ne-li přímo o mytologii (Le Goff a Schmitt 2002, s.588).

Rytířem se ve středověku nemohl stát každý. Jak již bylo zmíněno, kult rytířství s sebou nese určité ideály. Ideál rytířství je podle Le Goffa zářivost a dokonalost. Představuje rytíře jako hrdinu v zářivé zbroji plného cti a spravedlnosti. Rytíř světa fantasy tedy není reálným rytířem středověku, ale spíše jeho ideálem (Le Goff a Schmitt 2002, s.588).

Ideál rytířství je spojován s mnoha opakujícími se znaky. Znakovost tedy v tomto případě hraje velmi důležitou roli. Mezi typické znaky patří například rodový erb, který rytíře

⁵ Mohou to být obyčejní lidé, u kterých se mohou vyskytovat znaky „vyvolených“. Tím mám na mysli zvláštní události okolo jejich narození, schopnosti konat zázraky atp.

charakterizuje a určuje jeho totožnost a původ, meč a rytířské ctnosti, z nichž nejdůležitějšími jsou ty válečné: mužnost, zdatnost ve zbrani, sebekázeň nebo oddanost službě.

Nejdůležitější je ovšem pro rytíře čest, která je chápána jako uznání jeho vlastní výbornosti a spravedlnost. Tento hrdina není ke svému poslání vybrán bohy, ale stává se rytířem díky svému urozenému původu, rytířské ctnosti, vysoké morálce a věrnosti ke svému králi a poslání.

Problematickým odkazem a znakem rytířství je rovněž rytířská láska, neboli zbožňování nedostupné ženy (Le Goff a Schmitt 2002, s.588).

4.5 Ženské postavy v díle *Píseň ledu a ohně*

Martinův text je označován jako násilný a velmi brutální⁶, přičemž největší násilí je páčáno právě na ženách. Je nutné ovšem rozlišovat, kdy se jedná o misogynní text a kdy o misogynní prostředí, do kterého jsou postavy zasazeny. Text sám o sobě je dle mého názoru naopak feministický, jelikož obsahuje pro svůj žánr nezvykle výrazné a dynamické ženské postavy vyobrazené v různých situacích. Fakt, že ženské postavy žijí ve světě silně patriarchálním a nenávislivým vůči ženám, posiluje důvěryhodnost jejich osudů a sílu jejich úspěchů.

Žádná z Martinových ženských postav nezapadá do archetypů, které se ve fantasy žánru obvykle objevují. Mám na mysli bohyně, ohrožené princezny, které je nutné zachránit před nebezpečím nebo naopak maskulinní bojovnice, na straně záporných postav pak ošklivé čarodějnice či zlé královny.

Martin svým čtenářům ve světě *PLaO* poskytuje širokou škálu komplexních ženských postav. Každá z nich má svou jedinečnou osobnost a úskalí, se kterými se musí potýkat. Jeho ženy se nespolehají na mužskou sílu a vystupují nezávisle.

Martin ve své sérii úspěšně ničí uměle vytvořenou dichotomii aktivních mužských a pasivních ženských postav zakořeněnou ve fantasy a posouvá tak hranice žánru. V jeho textu se objevuje rovnocenné množství významných postav mužských i ženských.

⁶ Pro srov. (Hawkes 2015)

Jelikož je Martin často přirovnáván k Tolkienovi, ráda bych se zastavila u přístupu obou autorů k ženským hrdinkám. Tolkien se v *Pánovi prstenů* kompletně vyhýbá ženským postavám a ženský element do svého díla zařazuje velmi sporadicky, přičemž ženy představuje pouze jako bohyně, objekty lásky nebo nenávisti. Žádná z ženských postava nemá v *Pánovi prstenů* hlavní roli, jejich charaktery nepůsobí lidsky, ale spíše pouze symbolicky. Martinovy ženské postavy se nachází ve zcela jiné pozici. Martin, jak sám říká, „považuje ženy za lidi“ a proto je také zobrazuje tak realisticky. Podle Martina mají stejné podmínky, motivace a touhy jako muži, přihlíží pouze k jejich fyziologii (Martin, 2012).

Každá ženská postava má svoji charakteristickou osobnost a všem je věnována stejná důležitost, skvělým příkladem jsou například sestry Starkovy, Sansa a Arya, které v příběhu mají stejnou důležitost a respekt navzdory jejich rozdílnosti. Sansa je tichou, romantickou duší snící o lásce a cti rytířů.⁷

Arya je čtenáři představena jako malá, sebevědomá dívka s krátkými vlasy, která po svém otci zdělila ruce kováře. Její postava není typicky dívčí jako ta Sansina, ale má spíše mužské vlastnosti, které jí dodávají sílu a odvalu. Její postava se velmi rychle adaptuje na prostředí, ve kterém se zrovna nachází. Proto, ačkoli je urozeného původu, nijak netrpí tím, že jsou jí po popravě jejího otce odebrána privilegia a pohodlí, na které dosud byla zvyklá. Naopak tato událost, při které je její otec zabit, je jakýmsi hnacím motorem pro vývoj její postavy. Díky touze po pomstě se stává hrdinkou odhodlanou bojovat proti „darebákům“. Přesto se její postava ne vždy chová kladně, stejně jako ostatní postavy fikčního světa *PLaO* se pohybuje na hranici dobra a zla.

Poté je tu postava Brienne, která je jakýmsi mixem obou výše zmíněných dívek. Jedná se o zkušenou válečnici, která ovšem sní o cti a lásce a přesahuje tak archetyp maskulinní ženské postavy bojovnice. Její postava je fyzicky velmi silná, není krásná, přitom je ale laskavá a má obrovský smysl pro spravedlnost. Z obou světů, jak ženského, tak mužského má něco, za což je souzena ostatními postavami fikčního světa.

⁷ Více o její charakteristice pojednávám níže v kapitole „Dekonstrukce archetypů: „princezny“ a „rytíře“ v díle *Písně ledu a ohně*“.

I přes nepříznivé postavení žen v patriarchální společnosti, se ne vždy ženy Západozemí mezi sebou respektují nebo vytváří spojenectví, jak by se dalo očekávat.

Například postava královny... Cersei Lannister vnímá jakoukoliv mladší ženu jako hrozbu a svým manipulativním chováním se nad ní snaží udržovat kontrolu. Postava Cersei z hlediska vzhledu odpovídá stereotypu ženské krásy, povahou je však krutá a násilná. Svoji přitažlivost a sexualitu používá k manipulaci s muži a emoce projevuje pouze vůči svým dětem, pro které by udělala cokoliv, aby je ochránila. Nelze jí tak jednoznačně připsat archetypální roli zlé královny. Čtenáři jsou s rozvojem děje odhalovány její touhy a pohnutky, díky kterým se nejen stává realističtější postavou, ale čtenář s postavou dokonce dokáže sympatizovat a její chování pochopit.

Největší proměnu charakteru všech postav příběhu podstoupí postava Daenerys Targaryen. Představena je nejprve jako krásná, poslušná mladá dívka, která nad svým životem nemá žádnou moc. Od počátku je využívána svým bratrem jako nástroj k získání moci. I přesto, že je její postava bojácná, s postupem děje pomalu nabývá sebedůvěru.

A tak i přesto, že je svým bratrem zneužita jako obchodní artikl a provdána za krále divokého, kočovného kmene, projevuje se postupem času jako skvělá manželka a po smrti svého muže dokonce jako schopná vůdčí královna. Daenerysina postava se stává autoritativní a čím dál více ambiciózní, dalo by se říct, že místy až bezohlednou.

Martin tady opět potvrzuje, že romantické snění středověkých fantasy je nesmysl a snaží se vyličit drsnou realitu společnosti. Většina fantasy příběhů přechází patriarchální normy jako jsou válečná znásilnění nebo fakt, že urozené ženy jsou využívány jako směnné zboží. Tím, že Martin odhaluje strasti každodenních ženských životů, jim dodává větší hloubku a do fantasy žánru přináší jedinečné a revoluční postavy.

Všechny ženské postavy poháněné realistické vnitřní motivace, jsou uvěřitelnými lidskými bytostmi. To může být důvodem, proč si série *PLaO* získala i mnoho fanynek.⁸ Martinovy

⁸ „Mám miliony ženských čtenářek, jež mají rády mé knihy, hlásí se ke mně a říkají mi, jak zbožňují mé ženské postavy. Některé milují Aryu, některé milují Dany, jiné zase Sansu, jiné Brienne, jiné Cersei – existuje tisíce žen, které milují její charakter i navzdory jejím zjevným nedostatkům, ...“ řekl Martin pro rozhovor Entertainment Weekly (Hibberd, 2015)

ženské postavy působí věrohodně, jsou si vědomy své podřazené pozice, kritizují mužské nároky na hegemonii a poukazují na své vlastní schopnosti. Nejprve se jistým způsobem adaptují do mužského světa, ale později se chovají svérázně. Aby ženy ve fikčním světě získaly moc, musí se vypořádat s překážkami, kterým muži díky patriarchálnímu nastavení společnosti čelit nemusí. Vývoj ženských postav je používán k dramatizaci děje.

4.6 Dekonstrukce archetypů „princezny“ a „rytíře“ v díle *Píseň ledu a ohně*

Martin je přesvědčen, že fantasy tvorba, která pracuje s výše zmíněnými archetypy je spíše literaturou pro děti. Sám vědomě usiluje o to se těmito „dětským, pohádkovým“ archetypům vyhnout a zakládá sérii na vlastních představách o historické realitě středověku, která by měla být vlastní dospělému publiku. To zároveň odkrývá mnoho o jeho narativních volbách. Martin odmítá pohádkové představy o středověku a na první místo staví krutý realismus, který upřednostňuje před tradiční romantickou fantasy zasazenou v prostředí středověku.

Martin v rozhovoru s Georgem Stoumboulpoulosem řekl, že on sám Tolkiena miloval a cítí se jím ovlivněn. Považuje ho dokonce za otce moderní fantasy a domnívá se, že všichni spisovatelé včetně jeho samotného píší svá díla ve stínu Tolkienova *Pána prstenů*. Přesto prohlásil: „*Napsal bych nějaké věci jinak než Tolkien a v rukou některých imitátorů Tolkiena se pak z těchto věcí stala klišé, která myslím následně uškodila žánru fantasy. Lidé si kvůli nim myslí, že jsou to knížky pro děti nebo pro pomalejší dospělé...*“ (Martin, 2012).

Navzdory přítomnému středověkému nádechu ve svém díle, definuje Martin svoji práci jako nadřazenou podružné fantasy plné archetypů. Jeho dílo silně kontrastuje s pohádkovými a mytologickými archetypy v rámci vyobrazování středověku. Ve stejném rozhovoru (viz výše) prohlásil: „*Jestli chce někdo psát o této době (středověku), musí co nejvěrněji popsat, o čem je, a zachytit obě její stránky... Ve středověku vše bylo hnědé - oblečení, zem, byla to hnědá století, ale rytíři byli barevní, protože jen oni si mohli dovolit barevné oblečení... Náramná podívaná vidět bojovníky v kovových zbrojích, jedoucích do boje. Ale když se dobojovalo, všude kolem byly uřaté končetiny, kaluže krve... Když píšete o válce a násilí, musíte ukázat i jejich cenu. Ukázat, jak je to hnusný, ukázat obě strany mince... Válka je pro fantasy nesmírně důležitá - je v mnoha vrcholných fantasy. Ale jedná se o válku bez krve,*

kde hrdinové zabíjejí nekonečné armády orků, a přitom oni sami nikdy zabiti nejsou“
(Martin, 2012).

Martin si uvědomuje, že mnoho jeho čtenářů je rovněž čtenáři Tolkiena a ti podle něj stále mají „pohádkové“ představy o středověku. Sám totiž zastává názor, že Tolkien píše pro děti. Přesto postavy a situace, které Martin vytváří, odmítají následovat klasické archetypy fantasy literatury, na které jsou jeho čtenáři zvyklí. Martinovo pohrdání pohádkovým vyobrazením středověku se v jeho díle objevuje v podobě odmítnutí několika takových archetypů.

Ráda bych se v následující části své diplomové práce věnovala dekonstrukci dvou nejběžnějších archetypů užívaných v pohádkách, mytologiích i fantasy literatuře, k níž dochází v díle G. R. R. Martina. Jedná se o archetyp princezny a rytíře.

Martin ve svém díle čtenářům představuje dva zmíněné idealistické archetypy princezny a rytíře, dekonstruuje je a následně po svém znovu buduje.

V následující části se budu věnovat analýze dvou z hlavních postav světa *PLaO*, které tyto dva archetypy představují. Pro zkoumání jsem zvolila postavu princezny Sansy Stark a rytíře Jamieho Lannistera. Obě postavy v knize začínají s přesvědčením ve svou budoucí slávu a čest, obě rovněž v průběhu děje ztratí důvěru v toto přesvědčení a musí se tak vyrovnat s méně romantickou představou temného světa, který pro ně Martin vytvořil. Jaime a Sansa, typické postavy rytíře a princezny, oplývají na počátku příběhu idealistickými představami o pojmu urozenosti a rytířství. Ty jsou v jejich světě podporovány písněmi a příběhy z dávných dob.

Sansa, přibližně dvanáctiletá dívka, nejstarší dcera Eddarda Starka a Catelyn Stark, žije v očekávání, že se její život v Západozemí bude odvíjet od naivních představ, které získala z vyprávění. Sansu totiž vždy fascinovaly bájně písně a vyprávění septy Mordane, která ji a její sestru Aryu vychovávala. Na počátku příběhu to vypadá tak, že Martin na své čtenáře nastražuje past v podobě archetypální postavy princezny a tím čtenáře navádí na špatnou cestu interpretace, jejíž základy ničí a čtenářovo přesvědčení, stejně jako Sansino, vyvrací. Pro zvýraznění povahových rysů Sansy, je v prvním díle ságy srovnávána se svou mladší sestrou Aryou. Ta se na rozdíl od své sestry netouží stát Dámou, právě naopak. Postava Aryi je vykreslena jako klučičí a dobrodružná. Názorným příkladem těchto protikladných postav

je jejich počáteční cestování z rodného Zimohradu do nového domova, Králova přístaviště. Při dlouhé cestě Arya zažívá nespočet dobrodružství, chová se jako dítě, objevuje. Jezdí mimo kolonu, baví se s obyčejnými lidmi, hraje si se synem řezníka. Sansa na druhé straně považuje venkov za nechutný. Všude, kde Arya objevuje dobrodružství, Sansa vidí pouze špínu a nebezpečí. Sansa se odmítá bavit s kýmkoliv nižšího postavení a věří, že jí Aryino chování pokazí její vlastní zážitky, protože se odmítá přizpůsobit společenským očekáváním a chovat se jako dáma. Sansa po jedné z jejich hádek řekne otci: *Snaží se všechno zničit. Otče, ona nesnáší všechno, co je krásné, milé nebo úžasné* (Martin, 2011a: 492).

Sansa je velice sentimentálním zastáncem idealizovaného světa. Martin ji vykresluje jako hyperfeminní postavu princezny, která je stavěna do protikladu s její maskulinizovanou sestrou, jež odmítá veškeré konvence vztahující se k ženám a touží se stát bojovnicí. Překrásný a milý, to jsou pro Sansu kritéria dobroty a urozenosti.

Sansa se má stát ženou současného mladého prince Joffreyho. Zpočátku o něm uvažuje jako o zosobněném symbolu ideálního prince, krásného a urozeného. Joffrey mimochodem není jediným, o kom Sansa uvažuje jako o hrdinovi na základě jeho vnější krásy. Když potkává sera Lorase Tyrella, Rytíře květin, který je tak přezdíván na základě znaku jeho rodu a rovněž proto, že má ve zvyku na rytířských turnajích mladým dívkám házet květiny, působí Sansa ve chvíli, kdy zírá na jeho šarm a galantnost, téměř přihloupě.

V jednom bodě příběhu, když její otec Eddard vybírá postavu, která by měla zabít sera Gregora Clegana za jeho činy, Sansa je velmi překvapená, že nevybere Lorase.

Ser Loras pro ni totiž představuje dokonalého hrdinu, a to jen na základě svého fyzického vzezření. *Rozhodnutí jejího otce ji stále rozčilovalo. Když k němu Rytíř květin promluvil, byla si jistá, že uvidí přetvářet se ve skutečnost jeden z příběhů staré chůvy. Ser Gregor byl monstrem a ser Loras opravdovým hrdinou, který ho zabije. Dokonce i vypadal jako opravdový hrdina, tak štíhlý a krásný, se zlatými růžemi kolem útlého pasu s bohatými hnědými kadeřemi padající mu do očí* (Martin, 2011a: 487).

Martin těmito pasážemi navozuje všeobecný názor, že vnější krása přímo reflektuje tu vnitřní. Stejně je tomu tak i u pojmu šlechtického původu, který odráží krásu i charakter. Tyto a jim podobné ideály Martin pak ve své knize bez ostychu ničí.

Fakt, že Sansa už od počátku ignoruje nebo jen naivně opomíjí zvrácenou povahu prince Joffreyho ve výsledku předznamenává její smutný osud. Malý náznak náklonnosti ze strany

prince Joffreyho ji přiměje vinit z chyb, kterých se dopustil, jeho matku a svou sestru. Výborným příkladem je část, kdy se princ vydává se Sansou na procházku po okolí, aby ji utěšil (to je mu nakázáno jeho matkou) poté, co byla Sansa vystrašená pohledem na Ilyna Payna, královského popravčího bez jazyka. Ve chvíli, kdy na procházce potkají její sestru Aryu se synem řezníka, kteří si hrají na šermíře, se následkem arogantního chování prince Joffreyho seběhne nepříjemný útok Aryiným zlovlkem na jeho osobu. Sansa se však ve finále přiklání k Joffreyho subjektivní verzi příběhu a staví se tak proti své sestře.

Podobně Sansa věří, že krása nutně indikuje urozenost a udatnost. Proto si není schopná uvědomit, že ser Loras není zrovna obrazem ideálního rytíře. V příběhu se totiž z úst jejího otce čtenář dozví, že své turnaje vyhrává podvodnými triky. Její naivita a nezkušenost jí brání v tom, aby si doopravdy uvědomila, jak nečestně se princ Joffrey nebo ser Loras chová.

V první knize ságy je Sansa Martinem vykreslena jako mladá, naivní a tvrdohlavá postava, která je přesvědčena o laskavosti a urozenosti každého, kdo se pyšní rytířským titulem.

Na počátku vývoje její postavy jí Petyr Baelish (královský pokladník) řekne: *Život není píseň, drahá. jednoho dne se to ke svému zármutku možná dozvíš* (Martin, 2011a: 488).

To se Sansa dozví záhy. Její život na dvoře krále Roberta se po popravě jejího otce změní v to nejhorší prostředí pro pubertální dívku, jaké si jen mohla představit. A největší podíl na tom má princ Joffrey. Martin se nedrží zpátky a čtenářům ukazuje, že Joffrey opravdu není ten šlechtný princ, za jakého ho Sansa měla celou první polovinu prvního dílu série *Hry o trůny*. Joffrey a celá jeho družina je ve skutečnosti velmi krutá, surová a Sansa se stává předmětem jejich konstantního fyzického a emocionálního násilí. Sansa je tak nucena postupně opouštět své představy, které spojuje s chováním a vlastnostmi rytířů.

Martin ovšem čtenáři v pokračování jejího osudu stále naznačuje, jak obtížné je i pro jeho postavy vzdát se určitého pohledu na svět. Například když ji Sandor Clegane vypráví o ohavnostech, které mu jeho bratr napáchal, Sansa mu odpoví: *On není opravdový rytíř* (Martin, 2011a: 314). Taková představa je pro ni snazší než opustit své představy o rytířích. Proto postavu Gregora Clegana staví mimo definici rytíře.

Téměř každý člen Královské gardy, skupiny rytířů, se kterými Sansa přijde nejčastěji do styku, se chová buď velmi lhostejně nebo brutálně. Martin ze svých rytířů vytváří extrémní

protiklady rytířů z rytířských romancí tak obratně, že tím prakticky zakládá nový archetyp pro tento typ postav. Téměř každý rytíř v *PLaO* zneužívá své moci a postavení.

Vedle sera Gregora, jenž se zdá být ztělesněním špatného rytíře, reprezentují i muži Královské gardy ty nejhorší tyrany, čehož Joffrey pravidelně využívá.

Po popravě jejího otce Eddarda Starka, kdy Sansa ze zoufalství vykřikuje, že Joffreyho nesnáší (jelikož on je tím, kdo jejího otce nechal popravit), Joffrey k Sansě pronese: *Moje matka tvrdí, že se nesluší, aby král bil svoji ženu. Sere Meryne* (Martin, 2011a: 763), a ser Meryn bez zaváhání Sansu několikrát udeří.

Martin Sansu staví do prostředí, ve kterém je pomalu ale jistě nucena opouštět své ideály. I přesto, že Sansa stále věří v ideální obraz pravého rytíře, uvědomuje si, že písně, o kterých slýchávala, nejsou skutečné. A brzy si začne uvědomovat, že její někdejší romantické představy byly dětinské.

V tomto stádiu Sansina vývoje by bylo jednoduché předpokládat, že Martin Sansu trestá za přizpůsobování se normám ženského rodu v protikladu k Arye, která je soběstačná a učí se, jak bojovat s mečem. Nicméně tohle je pouze první stadium Sansina vývoje.

Sansa je ve své další životní fázi nucena velmi přísně volit svá slova a ovládat své chování, což je prezentováno jako chytřejší a vyzrálý politický přístup, který Sansě dovoluje udržovat si alespoň něco málo z jejích ideálů. I přesto, že není vyloženě silná v tradičně mužském slova smyslu na rozdíl od Aryi, která si ostříhá vlasy, neboť je nucena vydávat se za chlapce, aby se mohla naučit bojovat s mečem, Sansina moc tkví ve schopnosti číst lidi, pamatovat si detaily o jejich životech a říkat přesně to, co chtějí slyšet.

Zpočátku dává na radu sera Clegana: *Ušetři si bolest, děvče, a dej mu, co chce. Co... co po mně chce? Prosím, řekni mi to. Chce, aby ses usmívala a sladce voněla a byla jeho milovanou lady, zaskřípal Ohař. Chce tě slyšet recitovat mu ta tvoje hezká milá slovíčka, tak jak tě to učila septa. Chce, abys ho milovala... a měla z něho strach* (Martin, 2011: 764).

Část realismu Martinova světa spočívá v politických machinacích různých hráčů ve “hře o trůny”. A tak je Sansina schopnost politického vyjednávání v rámci dvora podstatnou součástí jejího růstu z naivní pubertální dívky v dospělou ženu, která se o sebe dokáže postarat a přežít. Velmi trefně formuluje svou politiku na základě vlastních rytířských ideálů, kdy tvrdí, že: *brněním dámy je vybrané chování* (Martin, 2011a: 753). Tenhle výrok, který několikrát opakuje ať už nahlas nebo jen pro sebe, nese dva možné významy. Sansa jednak

využívá zdvořilost k tomu, aby se uchránila před násilnickými sklony Joffreyho, vybírá svá slova, aby tak odvrátila jeho vztek a zachránila sebe nebo ostatní před jeho impulzivními násilnickými činy. A za druhé brnění patří k rytířské výstroji a ve světě *PLaO* je vnější úprava brnění velmi důležitá a odhaluje mnoho o charakteru toho, kdo ho nosí. Sansa stále uvažuje v termínech rytířství a dvornosti a staví sebe samu do role bojovníka tím, že nosí politické brnění, které tvoří její slova. Když neexistuje žádný rytíř, který by Sansu uchránil, převezme roli vlastního ochránce.

Další fáze Sansina vývoje od doby, kdy opustí dvůr, reprezentuje další kroky, kterými se vzdaluje od svého předešlého idealistického pohledu a touhy stát se princeznou, později královnou. Ve chvíli, kdy po smrti prince Joffreyho Sansa opouští dvůr, musí opustit i svoji identitu. Petyr Bealish, aby Sansu ukryl, předstírá, že je jeho nemanželskou dcerou, přejmenuje ji na Alayne Kámen a obarví její vlasy na hnědo. Sansino vytrvání, fakt, že Petyra nazývá otcem a chová se jako řádná dcera, může být vnímáno jako další z cest, jak uchránit samu sebe. Petyr má zálibu v ženách rodu Tullyů a neustále se je snaží svést - stejně jako Sansinu matku Catelyn a bláznivou tetu Lysu, za kterou Sansu později dovede. Sansa je jasné, že Orlí hnízdo (sídlo její tety) a Petyrovo opatrovnictví je jen jedno z dalších vězení, ale vnímá jistou výhodu oproti Královu přístavišti. Během výše zmíněné situace Sansa, která akceptuje plně svou novou roli, říká: *Jsem Alayne, otče. Kdo jiný bych byla?* (Martin, 2011c: 674).

Martin v tomto bodě Sansu přestává označovat jako Sansu a místo toho ji nazývá Alayne, stejně jako nadpisy jejích kapitol. Sansina přeměna je kompletní a Alaynina průprava ve *Hře o trůny* je v procesu.

Naposledy se o Sansa čtenář dozvídá ve čtvrtém dílu ságy *Hostina pro vrány*, ve chvíli, kdy ji Petyr nabízí, že si ji vezme, odkryje její pravou identitu a společně se stanou dědici Orlího Hnízda a Zimohradu. Petyrovy hry, kterými se snaží zmanipulovat Sansu, připomínají idealismus, který je soustředěn na její vlastní povinnosti a urozené chování. I přes to, že Sansa ztratila svoji víru v inherentní dobro světa, stále věří, že může použít své zdvořilé chování, aby tak dostála svých ideálů.

Druhý archetyp, který Martin dekonstruuje, je již zmíněný středověký archetyp rytíře. Díky postavě Jaimeho Lannistera má čtenář možnost podívat se na postavu rytíře z pohledu vlastního rytíři.

Jaime Lannister je dvojčetem současné královny Západozemí Cersei. Je krásný na pohled, ovšem jeho vnější krása nejde ruku v ruce s jeho reputací. Čtenáři je představen jako Králokát⁹, vysoký muž se zlatými vlasy, který vypadá jako opravdový rytíř z pohádek.

Eddard v příběhu varuje Roberta (současného krále), že se Jaimemu nedá věřit, jelikož zabil jejich krále. I když si Eddard myslí, že si šílený král svoji smrt zasloužil, Jaime porušil svou přísahu, a tak se díky zabití krále Aeryse stal ve své podstatě nedůvěryhodným (Martin, 2011a: 124).

Skoro každá postava, která nějakým způsobem interaguje s Jaimem si o něm myslí to samé: že jeho čest za nic nestojí. Zatímco Sansa je vykreslena jako mladá naivní dívka, Jaime od počátku vystupuje jako monstrum, krivopřísežník a vrah. Brutalita Martinova světa je obzvláště zřejmá u postupně klesající trajektorie osudů obou protagonistů. Čtenáři tím chce pravděpodobně ukázat, že středověk byl časem charakteristickým obrovskou krutostí a násilím spíše než viktoriánskými ideály o ctnosti a pořádku.

Jaime poháněný cynismem ztratil svou víru v ctnost v následku zabití krále Aeryse a toho co si o něm ostatní kvůli tomuto činu myslí.

Stejně jako Sansa, i Jaime se snaží najít obranné mechanismy, díky kterým by se vypořádal s hrůzami, se kterými nemůže bojovat. Jaime se mentálně vzdaluje od čehokoliv, co se právě děje.

Katalyzátorem pro jeho vykoupení se stává chvíle, kdy přijde o ruku. Následkem této události zpochybňuje svoji identitu a hledá, kým vlastně je. *Vzali mi ruku, kterou bojuji. Bylo to všechno, čím jsem byl, rukou s mečem?* (Martin, 2011c: 432).

Jaime je popsán jako mimořádně nadaný šermíř a jeho postava je přesvědčená, že právě díky této dovednosti má pevné společenské postavení a považuje sám sebe za neporazitelného. Tato sebedůvěra je evidentní v jeho chování, kdy odmítá brát vážně cokoli, včetně svého uvěznění a hrůz válkou zpusťované země. Když projíždí okolo slavného jezírka, které se teď dusí hniječnými mrtvolami, Jaime si dokonce začne prozpěvovat píseň: *Šest panen se koupalo v jarem vlahém jezírku...* (Martin, 2011c: 300).

⁹ Jaime Lannister v minulosti působil jako příslušník Královské gardy krále Aeryse Targaryena, kterého kvůli jeho činům později Jaime zabil, a porušil tím tak svou přísahu.

Jaime má tendence neustále zlehčovat všechny životní situace. A to dokonce i ve chvíli, kdy ho zajme skupina žoldáků pod vedením Roose Boltona jednoho z nejbrutálnějších lordů v Západozemí. Jaime podceňuje jejich bezohlednost a nevěří, že by mu ublížili.

Mají v úmyslu vystrašit mě. Šašek s chichotáním skočil Jaimemu na záda, zatímco Dothrak k němu zamířil kolébovou chůzí. Koza chce, abych si pomočil kalhoty a žebрал o jeho milost, ale takové potěšení mu nikdy nedopřeju. Byl Lannister z Casterlyovy skály, lord velitel Královské gardy - žádný žoldák ho nikdy nepřiměje vykřiknout. Když čepel arakhu slétla se zachvěním dolů, až příliš rychle, než aby byl ten pohyb vidět, podél jejího ostří seběhlo sluneční světlo. A Jaime vykřikl (Martin, 2011c: 312).

Čas, který je Jaime nucen strávit s touto skupinou je pro něj tím nejzazším bodem jeho vykoupení. Jeho odseknutou ruku mu přivazuje ke krku, dávají mu pít koňskou moč. Ve finále už to Jaime vzdává a smíří se se smrtí. Brienne (se kterou je společně zajat) je však jediná, kdo mu říká zbabělče a přesvědčuje ho, aby žil.

A tak navzdory své bolesti a zoufalství se snaží dát Brienne radu: *Nechej je vzít si tě, a vyjdeš z toho mnohem snáz. Budeš to mít za sebou rychleji a oni z toho nebudou mít menší potěšení... Mysli na Renlyho, pokud jsi ho milovala. Mysli na Tarth, na hory a moře, jezera, vodopády, cokoli na tom tvém Safírovém ostrově máte, myslí...? (Martin, 2011c: 434).*

Zde se opět vyskytuje výše zmíněný obranný mechanismus Jaimeho postavy. Snaží se Brienne poradit na základě toho, co sám vyznával, mechanismem, kterým bojoval proti krutostem krále Aeryse.

Je možné, že tímto Martin naznačuje, že lidé vychováni v idealistických příbězích a únikové fikci mohou mít nedostatek duševní síly čelit realitě, obzvlášť když se taková realita zdá příliš brutální. S cílem zdůraznit realitu násilnického středověku byl Martin nucen vytvořit „výhybky“, díky kterým se jeho postavy mohou vyrovnat se světem, ve kterém žijí.

Pro Jaimeho to znamená nechat zmizet nostalgii zlatých časů a nutí ho ptát se sebe samotného, zda všichni ti rytíři, kterým sloužil nebo se kterými bojoval, byli opravdu tak dobrými muži nebo si to tak pamatuje jen proto, že mu v té době bylo 15 let.

Z perspektivy dospělého, který trpěl, zlomil svou přísahu a jinak přerostl minulost zkradeného pohledu na rytířství, mu připadalo hrdinství a ctnost zlatého věku rytíře naivní a idealistické. Zpochybňováním svých hrdinů Jaime začne zpochybňovat i sám sebe. *A ten*

chlapec jakým jsem byl..., ten zemřel kdy, říkám si? Když jsem oblíkl bílý plášť, Když jsem otevřel Aerysovi hrdlo? Ten chlapec chtěl být serem Arthurem Daynem, ale někde cestou se místo toho stal Smějícím se rytířem (Martin, 2011c: 940).

Stejně jako Sansa založila svůj pohled na svět na písních o lásce a rytířích, Jaime odvozoval svou totožnost rytíře z ideálu zlatého věku, o kterém si později uvědomil, že neexistuje. Martin tímto tvrdí, že paměť může být zkreslena romantickými představami nebo mládím.

Jaime stejně jako Sansa znovu buduje svou osobnost na základech zredukovaného idealismu o světě, ale s o to větší vírou ve svou vlastní sílu a charakter.

Na závěr názorné ukázky dekonstrukce archetypů, bych jen ráda shrnula několik poznatků. Přestože jsou Sansa i Jaime dva z Martinových hrdinů a zdá se, že na prozatímním konci ságy to pro oba jejich osudy vypadá dobře, je jasné, že autor posedlý vlastní verzí kruté reality, jejich postavám idealismus neponechá, jelikož se jejich osudy musí vztahovat k dalším lidem a ke světu obecně.

Martin se snaží o co nejrealističtější vykreslení fikčního světa. Jeho záměrem je násilná převýchova postav, kterou demonstruje skrze jejich osudy, aby tak ukázal, že středověk je éra brutální a represivní. Martinovo opovrhování středověkem v takové formě, v jaké je prezentován v ostatních fantasy textech, naznačuje zároveň nelibost pro únikovost jako takovou a zejména pro novostředověkou fantasy. Martin jistým způsobem nutí své čtenáře, aby se vydali stejnou emocionální cestou jako jeho postavy.

Sestupující a iluzí zbavené trajektorie, které jsou Sansa i Jaime nuceni prožívat, jsou možná zrcadleny čtenáři, kteří si stejně jako postavy v příběhu mysleli, že zažijí středověkou fantasy ve své únikové podobě.

Díky tomu, že Martin Sansu svým čtenářům na počátku vykreslí jako klasickou princeznu z pohádek od Disneyho, vytváří očekávání, že její příběh bude následovat vyšlapané cesty tradiční novostředověké fantasy. Ale stejně jako Sansa, se i čtenáři brzy dozví, že autor nechce uspokojit jejich očekávání, ale že je chce dokonce záměrně zničit.

Paradox tkví v Martinovu tvrzení, že obdivuje a respektuje Tolkiena a jeho dílo *Pána prstenů* a dokonce věří, že sága *PLaO* je duchovním nástupcem *Pána prstenů* v tom směru, ke kterému Tolkienovi imitátoři nikdy nedošli (jak tvrdí v jednom z rozhovorů). Ovšem tím, že

velmi viditelně odmítá archetypy fantasy literatury, pohádkové představy nebo podobu viktoriánského středověku, odmítá i Tolkienovy názory na středověkou fantasy.

Martinovo trvání na realismu se zrodilo jako nespokojenost s jeho vlastní dobou. Přesto je nutné mít na paměti, že se v jeho díle stále objevují nereálné fantastické prvky, jako jsou draci, oživlé mrtvoly nebo jiné magické složky. Ovšem jeho představy o středověké fantasy plné naivních princezen a udatných rytířů a její únikové tendenci, jsou ve sporu nejen s většinou fantasy literatury, ale současně i s představami samotného Tolkiena.

5. Fikční hry aneb proč čtenáře baví fikční světy

Ryanová pro vysvětlení toho, jak se divák „vžívá“ do fikčního světa navrhuje vnímat fikci jako hru. Ryanová říká, že fikce funguje jako jakási dohoda mezi autorem a čtenářem. Jedná se o chvíli, kdy za skutečný svět je považován svět literárního díla. V tuto chvíli je nutné zapomenout na skutečný svět a soustředit se na svět fikční, ve kterém jak již bylo řečeno, fungují vlastní pravidla a zákony. Tento fikční svět je zakoušen jako reálný společně s postavami, kterými je osídlen, i když nemusí být nutně úplně specifikovanými literárními postavami (Ryan, 1997: 579).

„Účastníci fikční hry vědí, že je jenom jeden skutečně skutečný (aktuální) svět, ale po dobu trvání hry se shodli na tom, že nějaký jiný svět budou brát jako skutečný. Z hlediska „skutečně skutečného světa“ jsou světy fikcí textové výtvoř osídlené neúplně specifikovanými literárními postavami, ale čtenář ponořený ve fikci zakouší textový skutečný svět jako reálný a jeho obyvatele jako ontologicky úplné lidské bytosti, jež existují nezávisle na textu líčícím jejich akce“ (Ryan, 1997: 579).

Důvodem, proč čtenář spatřuje ve fikčním světě zábavu je, že mu dovoluje odpoutat se od reality, ale zároveň prožívat emoce tak, jako by skutečné byly.

Doležel navíc dodává, že ještě lépe se čtenář dokáže vžít do fikčního světa, který využívá prvků z historie (Doležel, 2008: 110).

Na základě naratologické analýzy, při níž využiji koncepty, které navrhuje Ryanová, se dále pokusím ukázat, pomocí jakých postupů Martin čtenáře vtahuje do fikčního světa a navozuje dojem „realismu“.

5.1 Interaktivita a imerze

O dvou základních typech čtení hovoří Ryanová ve své knize *Narativ jako virtuální realita: imerze a interaktivita v literatuře a elektronických médiích*, kde se věnuje dvojici konceptů interaktivita a imerze (vtažení).

Imerzi Ryanová vysvětluje na základě fenomenologické myšlenky, že vědomí je pocit bytí ve světě (i ve fikčním). Ryanová imerzi popisuje jako jakoukoliv intenzivně příjemnou

zkušenost s uměním či jakoukoliv pohlcující (absorbing) aktivitu. Ve svém díle *Narativ jako virtuální realita* se věnuje specifickému druhu imerze, která předpokládá fantazijní vztah ke světu. „Ve fenomenologii čtení je imerze zkušenost, skrze níž fikční svět získává prezenci jako autonomní, na jazyku nezávislá realita, ve které žijí lidé“ (Ryan, 2015: 31).

Interaktivitu Ryanová představuje jako hru, jazyk jako hračku a čtenáře jako hráče a zabývá se tím, jak čtenář a text spolupracují na utváření významu. Ryanová je přesvědčená, že konstrukce světa textu nebo sdělení je aktivní proces, u kterého čtenář dává stejné množství materiálu, jako z textu získává (Ryan, 2015: 33).

Ryanová navrhuje pojmy interaktivity a imerze jako řešení paradoxu fikce, který se týká toho, jakým způsobem literární texty dokáží přimět čtenáře, aby se odpoutal od reality a akceptoval fikci do takové míry, že při čtení děj silně prožívá a pociťuje emoce.

Klasické naratologické teorie pracují s pojmy fabule a syžet, případně s pojmy příběh a diskurz. Pojmy interaktivita a imerze nejsou synonyma těchto zavedených konceptů. Sice se rovněž vztahují ke čtenářskému prožitku a rekonstrukci příběhu, ale popisují jiné aspekty narace.

Jako základní složky na narace bývají nejčastěji uváděny fabule a syžet, což jsou pojmy ruského formalismu. Ten fabuli definuje jako dějové schéma, vyprávěný příběh v časovém i příčinném sledu. Čtenář tento příběh rekonstruuje právě při čtení literárního díla ze syžetu. Syžet je způsob, jakým jsou uspořádány informace o fabuli (Macura a Jedličková, 2012: 713). V terminologii francouzského strukturalismu pak přichází příběh a diskurz. I přes jinou terminologii podstata pojmů fabule a příběh zůstává v zásadě stejná. Pojem diskurz pak na příklad podle strukturalisty Todorova představuje určité literární ztvárnění vyzdvihující existenci vypravěče a čtenáře, přičemž vypravěč vystupuje jako někdo, kdo vypráví a čtenář zase jako ten, který přijímá. Důležité je to, jak vypravěč čtenáři vyprávěné události předává, jejich význam už podstatný není. Od syžetu se diskurz odlišuje tím, že zahrnuje celou oblast literárního zprostředkování, jako je uspořádání událostí, perspektiva, styl, způsob a podobně (Müller a Šidák, 2012: 101). Postupem času k těmto dvěma složkám přibyla gramatika vyprávění, která „náleží spíše do oblasti výzkumů Greimase, které právě navazují na způsoby práce při vytváření analytických rozborů Proppa a Lévi-Strausse“ (Svatoňová, nedatováno), a to z důvodu rozšíření narativu za oblast literatury, na všechna média, která jsou schopná nést příběh.

Moderní naratologie sleduje fikce složitějších struktur. Už jí nestačí analyzovat pouze primární a prvotní formu. Narativ se zejména po zapojení intermediality začal komplikovat. Podstatnou se nově jeví i vztah ke skutečnosti, recepční relevance narativních struktur, obsah vyprávění, nikoliv jen struktura. Proto se slovníček naratologie rozšiřuje.

Ryanová hovoří o příběhu a diskurzu v kontextu s narativem vycházejíc ze strukturalistické teorie, přičemž na příběh nahlíží jako na to „co“ je vyprávěno a diskurz vnímá jako „uskutečnění příběhu textem“ (Čurdová, 2010). K tomu však (především v reakci na rozvoj informačních technologií a nových digitálních médií, které čtenářskou zkušenost proměňují) doplňuje dva další pojmy, které dosavadní teorii rozšiřují: interaktivitu jako spolupráci čtenáře s textem, při níž vzniká význam a imerzi jako „vtažení“ čtenáře do fikčního světa textu.

5.2 Naratologie podle Marie-Laure Ryanové

Ryanová patří k období posledního naratologického zkoumání, které se oproti svým předchůdcům přesunulo na mezioborovou půdu. Toto období tedy lze nazvat interdisciplinárním naratologickým zkoumáním, neboť již není zaměřeno pouze na literární texty.

Ryanová, podobně jako starší autoři, chápe narativ jako kombinaci jednotek času, prostoru a kauzality. Tyto tři základní kategorie vnímá jako podmínku alespoň pro minimální vyprávění, do širšího pojetí reprezentace pak přidává ještě postavu. Jednotliví autoři tyto tři elementy vnímají odlišně. Některé z kategorií podle nich dominují nad ostatními, jsou různě seřazeny na hierarchizačním stupni nebo tvoří všelijaké kombinace.

Ryanová vztah imerze a interaktivity vnímá jako paradox. V interaktivitě vidí spolupráci mezi čtenářem a textem, při které vzniká význam. Při interaktivitě je předem jasné, co od ní lze očekávat – vstup a výstup. Interaktivita fikce připomíná svému čtenáři, že čte knihu a určitým způsobem tak interaguje se spisovatelem. S imerzí je to problematičtější. V rámci imerze se čtenář stává svědkem příběhů literárních postav a stává se závislým na jejich světě a životech, přičemž úplně zapomíná, že vůbec nějakou fikci čte. Imerze vytváří jakousi iluzi, která čtenáře unáší pryč z reality.

Hlavní otázkou, kterou si Ryanová klade je, jak je možné, že příběhy jsou natolik schopné své čtenáře vtáhnout do děje. Její odpovědi na tuto otázku jsou rozdílné druhy napětí, která jsou závislá na speciálním druhu narativu. Proto je možné, že čtenář stále cítí napětí, i když knihu čte poněkolkáté.

Ryanová prožitku imerze rozumí jako něčemu, co lze najít v různých médiích obecně. Na základě výše zmíněné definice, je podle Ryanové možné pohlčení i do luštění křížovky nebo do psaní počítačového kódu.

Mě v tomto případě bude zajímat imerze ve smyslu zkušenosti, skrze níž se fikční svět stává autonomní, na jazyku nezávislou realitou, ve které žijí lidé.

Imerze nebo také vtažení do virtuálního světa je momentem, kdy čtenář zapomíná na realitu a je vtažen do fikčního světa. Imerze je tedy jakýmsi ponořením se, vtažením do určité situace. Je to typ psychologického zážitku, přičemž čtenář participuje na ději a identifikuje se s postavami a společně s nimi zažívá pocit zaujetí. Ryanová imerzi vnímá jako aktivního činitele.

Jedná se o stav, kdy se čtenářovo tělo promítá do světa textu. Aby se tak stalo, je nutné, aby čtenáři byl poskytnut odpovídající obsah, kterým mám na mysli odpovídající svět textu, do kterého se bude moci ponořit. Tento postřeh je důležité zmínit, jelikož ne všechny texty tvoří svět, přesto že všechny mají sémantickou doménu. „Pro poetiku imerze je zásadní úloha jazyka v jazykovém světě. V metafoře textu jako světa je text okno do něčeho, co existuje mimo jazyk a rozvíjí se v prostoru a času mimo rámec daného okna“ (Ryanová, 2015: 118). Světem textu v tomto smyslu míní Ryanová hranici mezi jazykovou a mimojazykovou říší. V tomto prostoru je pak možné nalézt postavy, objekty a fakta, které činí referenty jazykových výrazů. Tato myšlenka světa textu tvoří základ poetiky imerze. Pro její výstavbu je ovšem potřeba více materiálu.¹⁰

¹⁰ Postmoderna se proti tomu vymezuje, je to s rozporem s jejím pojetím jazyka. V tomto bodě je zajímavé zmínit odlišný přístup ke světu textu, který zaujímají Deleuze a Guattarim. Ti text vnímají jako mechanický přístroj.

5.3 Čtyři stupně „pohlčení“

Ve své knize Ryanová rozlišuje mezi čtyřmi stupni pohlčení v aktu čtení neboli mezi čtyřmi stupni imerze. Podobným rozlišením imerze na čtyři stupně se zabývá i český autor, Jiří Koten ve své práci *Jak se fikce dělá slovy*, ve které vychází z Ryanové. Názvům stupňů imerzí přiřazuje svoje vlastní názvy, které budu uvádět v závorkách, jelikož dle mého názoru slouží k přesnější identifikaci daného stupně (Koten, 2013: 71).

1. Soustředění (koncentrace)

První stupeň imerze Ryanová nazývá soustředění. Jedná se o chvíli, kdy je čtenářova soustředěnost rozdělena mezi dílo a vnější realitu. I přes to, že se tedy čtenář soustředí na dílo, snadno se rozruší elementy vnější reality. Tento nejslabší stupeň imerze je velmi typický pro intelektuálně náročnější díla, do kterých není možné lehce proniknout.

2. Imaginativní zapojení (imaginativní angažovanost)

Druhým stupněm je imaginativní zapojení, při kterém se sice čtenář nechává vtáhnout do děje, ale i tak o něm pořád dokáže uvažovat z estetického či epistemologického hlediska. To znamená, že je čtenář schopen uvědomovat si řečový akt vypravěče, ale zároveň i práci autora. Čtenář má tak v tomto stupni imerze jistý odstup od textu a dokáže o něm kriticky uvažovat.

3. Zaujetí (uchvácení)

Zaujetí neboli třetí stupeň pohlčení v aktu čtení. V této chvíli je možné říci, že čtenář ztrácí pojem čehokoliv vnějšího. Nevnímá estetické kvality autorova výkonu, ani nemá potřebu kontrolovat pravdivostní hodnotu tvrzení v textu. Dá se říct, že čtenář přestává vnímat jazyk a začíná mít pocit, jako by byl sám součástí příběhu. Ale navzdory stupni ponoření do světa textu si čtenář v hloubi své mysli uvědomuje, že se nemá čeho obávat, neboť ví, že textový svět není realita. Jinak je tomu ale u čtvrtého stupně imerze - závislosti.

4. Závislost (úplné unešení)

Nejvyšší stupeň imerze Ryanová pojmenovává jako závislost. K té dochází ve chvíli, kdy už čtenář není schopen rozeznat světy textu, tedy světy fikce, od aktuálního světa. Ryanová tento stupeň pojmenovává syndromem Dona Quijota.

Ve chvíli, kdy se čtenář ponoří do fikce, stanou se pro něj její postavy reálnými, stejně jako aktuální svět, ve kterém žije. Bohumil Fořt to ve své knize *Úvod do sémantiky fikčních světů* nazývá fikčním přesoustředěním (fictional recentering) (Fořt, 2005: 71). Jedná se o moment, kdy je kompletně nahrazen celý systém reality, a to i ve chvíli, kdy čtenáři vědí, „že textové univerzum je jako celek imaginární alternativou k našemu systému reality, avšak během hry, jakmile do ní vkročíme, se chováme, jako by aktuální svět textového univerza byl naším aktuálním světem. Jako obyvatelé jediného aktuálního světa si uvědomujeme, že textové univerzum je vytvořeno textem, avšak jakožto hráči fikční hry jsme se rozhodli považovat jej za tomuto textu předcházející, za pouze reflektované ve výpovědích vypravěče” (Ryan, 1991: 23).

Je nutné ještě poznamenat, že Ryanová netvrdí, že by imerze zaručovala estetickou hodnotu díla.

Imerze zároveň souvisí s inteligencí čtenářů. Ryanová ve své knize říká, že nejimerzivnější díla jsou ta s jednoduchou strukturou, a to kvůli tomu, že nevyžadují vyšší míru soustředění. Při imerzi čtenář používá svou inteligenci k tomu, aby realitu tohoto zážitku zpochybnil. Jedná se o fakt, že inteligentnější čtenář je schopen dekodovat i složitější text.

Imerze čtenáři umožňuje mimo pochopení vyobrazovaného také dojmout se nad osudy zobrazovaných postav. Podle Ryanové existuje více možností, díky kterým jsou čtenáři schopni zanořit se do světa textu, který v nich vyvolá napětí, hrůzu nebo dojetí. Na tomto základě Ryanová charakterizuje tři druhy imerze.

1. prostorová imerze
2. časová imerze
3. emocionální imerze

6. Narativní struktura díla *PLaO*

Před analýzou fikčního světa *PLaO* podle narativního postupu Ryanové, by bylo vhodné zmínit, jakým způsobem je samotné dílo konstruováno.

Martin ve svém příběhu zvolil narativní techniku „limitovaného vševědoucího pohledu“. Čtenář příběh vnímá skrze jeden úhel pohledu, jak už jsem zmínila v předchozích kapitolách, jako by seděl postavě na rameni. Čtenář vidí, co se děje skrze perspektivu postavy.

Ovšem namísto jedné postavy, která by čtenáře prováděla celým příběhem, Martin využívá rotujícího modelu perspektiv jednotlivých postav. V rámci celé série se tedy neobjevuje pouze jedna hlavní postava, ale rovnou 14 postav hlavních, 10 postav vedlejších a 7 postav, které se představí pouze jednou, a to v rámci prologu nebo epilogu.

Martinovo dílo neobsahuje vševědoucího vypravěče, který by čtenáři radil, jak by se měl ohledně postav cítit, neříká mu, zda jsou zlé nebo dobré. A díky rotující fokalizaci postav je čtenáři umožněno nahlídnout blíže ke všem hlavním a vedlejším postavám.¹¹ Čtenář se o postavách může dozvědět nejen díky perspektivě jich samotných, kdy může nahlédnout do jejich soukromí, ale může získat i vnější pohled, který na ně mají ostatní postavy, se kterými se setká. Příběhy postav, tedy jednotlivé kapitoly jsou promyšleně propojené a v rámci celého příběhu do sebe zapadají. Čtenář nemá pocit, že by se jednalo o separované příběhy.

Kapitoly věnované jednotlivým postavám, které jsou nadepsané jejich křestním jménem¹² jsou vždy ukončeny cliffhangerem, neboli otevřeným koncem.

Cliffhanger se sice váže spíše k seriálové tvorbě, ovšem v rámci literárního díla *PLaO* by bylo možné o jednotlivých kapitolách hovořit jako o malých epizodách seriálu, kdy každá z nich víceméně končí otevřeně. Čtenář se chce o osudu postavy dozvědět víc, ovšem do doby, než se vyprávění opět vrátí k dané postavě, dočte se o osudech dalších postav, které rovněž končí otevřeně, a tak je tomu stále dokola.

Takové zobrazování časového postupu děje je dle mého názoru intenzivnější než v klasické tvorbě, která většinou sleduje osud jednoho hrdiny. Čtenářovo napětí se stále zvyšuje, a to i na základě toho, že on sám neví nic víc o osudu postav než samotné postavy. Čtenář tak zažívá úplně stejně všechny nejistoty a má díky optice postav i stejná očekávání.

¹¹ O vztahu čtenáře k postavám více pojednávám v kapitole „Emocionální imerze“.

¹² Nebo přezdívkou, pod kterou v dané části příběhu vystupují.

Rotující fokalizace vícero hlavních postav má tu výhodu, že se čtenář dostane do přímého kontaktu s různými prostory, v našem případě jednotlivými kouty fikčního světa, ve kterých se postavy zrovna nachází. Proto díky postavě Eddarda Starka zažívá, jak funguje hlavní město Západozemí, postava Daenerys Targaryen ho zavede daleko do exotické krajiny a postava Jona Sněha zase na mrazivý Sever. Čtenáři je tak umožněno díky pohybu postav postupně prozkoumat různá území velmi bohatého a propracovaného fikčního světa.

6.1 Prostorová imerze: Mapy a narativní prostor

Ryanová tvrdí, že přesnost a povaha mentální prezentace závisí na individuálních dispozicích čtenáře a na tom, na co se soustředí pozornost – na postavy, zápletku nebo scénu. Prostorová imerze je reakcí na scénu, je jistým souzněním textu a čtenářových osobních zkušeností. Nejúplnější prostorovou imerzi čtenář nabyde ve chvíli, kdy spojí svoji soukromou krajinu s textovou geografii.

Na východ od Panenského jezírka kopce náhle zdivočely a borovice se sevřely kolem nich, jako armáda tichých šedo zelených vojáků (Martin, 2011c: 332).

V rámci prostorové imerze si čtenář buduje velmi úzký vztah k prostředí a vytváří si pocit vlastní přítomnosti na scéně prezentovaných událostí. Díky odhalování prostoru detail po detailu, je čtenář schopen vyvolat myšlenku na objekty, které jsou vzdálené v čase i prostoru.

Svět textu obsahuje odlišná místa a spleť sítí vstupů a vztahů, která svazují tato místa do koherentní topografie. V rámci toho hovoří Ryanová o zachycení pocitu takového místa atmosférou i topografií a rozlišuje dva aspekty místa – *pocit místa*, který čtenáře přenesení do atmosféry místa a *model místa*, díky němuž je čtenář schopen se orientovat na mapě fikčního světa.

„Pocit místa a model prostoru se vytváří dynamicky pomocí vyprávění fokalizovaného postavou, kterou čtenář sleduje“ (Ryan, 2015: 159).

Sansa se na pobočníkův turnaj odebrala ... v nosítkách se závěsy ze žlutého hedvábí tak jemného, že viděla skrze ně. Barvily celý svět dozlatova. Za městskými hradbami byla vedle

řeky vztyčena stovka pavilonů a obyčejný lid přicházel po tisícovkách... Nádhera toho všeho brala Sanse dech. Blyštivá brnění, obrovští koně pokrytí stříbrnými a zlatými čabakami, ... (Martin, 2011a: 304).

Martinovy popisy prostředí mapují geografii a zároveň kondenzují atmosféru. Znamená to, že pocit místa doprovází model prostoru. Martin se tak vyhýbá problému segmentace a prožitku prostoru, jelikož jeho popis splývá s pohybem kupředu v čase. Čtenáři poskytuje pocit přítomnosti v prostředí. Ryanová o takovém pocitu na základě Harolda Moshera hovoří jako o naratizovaném prostoru (Ryan, 2015: 159).

Pocit místa skrze různé postavy prožíváme jinak. V prvním díle, kdy se ještě většina postav nachází na jednom místě, je čtenáři jako první představen Zimohrad, sídlo rodu Starků. Martin svým čtenářům poskytuje popisy Zimohradu společně s jedinečnými pocity postav, které k místu chovají.

První ukázka popisuje pohled a pocity lady Catelyn, která vyrůstala v Řekotoči a na Zimohrad se přestěhovala po sňatku s Eddardem Starkem. *Bohové Zimohradu měli rádi odlišný druh lesa. Bylo to temné prvopočáteční místo, tři akry prastarého hvozdu nedotčené deset tisíc let, z jejichž středu vyrůstal ponurý hrad. Páchl vlhkou prstí a rozkladem a žádné sekvoje tam nerostly... Silné černé kameny se tu tiskly blízko k sobě... Bylo to místo hlubokého ticha a zádumčivých stínů a bohové, kteří tam sídlili, neměli jména* (Martin, 2011a: 29).

Druhý popis Zimohradu s naprosto odlišnými pocity čtenáři poskytuje syn lady Catelyn, Bran Stark, který se na Zimohradu narodil a je jeho jediným domovem. *Nejvíce ze všeho se mu líbilo šplhat na místa, kam se nemohl dostat nikdo jiný, a vidět šedivý propletenec Zimohradu způsobem, jakým ho nemohl vidět nikdo jiný. Celý hrad jako by se tím stával Branovým tajným místem* (Martin, 2011a: 89).

V Martinově fikčním světě si čtenář může připadat jako cestovatel. Prostorové informace jsou uspořádány podle jedné ze dvou základních strategií, kterou Ryanová označuje jako cesta (Čurdová, 2010). Popis prostředí je konstruován během vyprávění a vychází z postav. Nevytváří svá prostředí celá najednou ani na začátku kapitol. Prostředí konstruuje až během

vyprávění, prostor je představován dynamicky z pohyblivého hlediska. Čtenář je jakoby provázen postavami, kterým „sedí na rameni“ a poznává společně s nimi.

Všechny tyto roviny jsou produktem interpretací čtenáře a jsou odhalovány postupným rozvíjením děje, čtenář tak postupně shromažďuje prostorové informace o fikčním světě. Ty zaznamenávají do své kognitivní mapy nebo mentálního modelu narativního prostoru. Tyto mentální modely pak pomáhají čtenáři s pohybem uvnitř označovaného prostoru.

Ryanová ve své knize mluví o tom, že kvalita imerze závisí na intenzitě informací, tedy na délce a detailnosti popisu. Poznává však, že popis, ve kterém by autor pouze hromadil detaily, vhodný není. Čtenář by se totiž ve spleti takového množství informací mohl jednoduše ztratit.

Jedním takovým nástrojem, který napomáhá konstruovat realitu a překonává linearitu jazyka je to, co Ryanová na základě dalších autorů označuje jako detailování.

S něčím takovým se můžeme setkat již ve stati *Efekt reálného* Rolanda Barthes. Detailování popisuje jako „efekt reálného“ (Barthes, 1968), přičemž se jedná o uvádění konkrétních detailů. Jejich úkolem je upevnit atmosféru a pobídnout čtenářovu paměť. Něco zdánlivě triviálního tak v textu získává funkci něčeho významného. Důležité ovšem je, aby vybraný detail vypadal jako náhodně zvolený. Detail nesmí být důležitý pro zápletku nebo fungovat jako symbol. Tyto detaily mají čtenáři sdělit, že se jedná o skutečný svět. Zdánlivě náhodný detail zajišťuje pocit přítomnosti a usnadňuje prostorovou imerzi a čtenář má pocit, že je tam. Takových detailů existuje v Martinově textu opravdu mnoho.

Pár jich (pomerančů) spadlo a rozprsklo se na světle růžovém mramoru. Jejich pronikavá sladká vůně plnila Hotahovo chřipí, kdykoliv se nadechl. Nebylo pochyb o tom, že princ je cítí taky, jak tak seděl pod stromy v kolečkovém křesle, které pro něj vyrobil mistr Caleotte, vyloženém polštáři s husím peřím a s rachotivými kolečky z ebenu a železa (Martin, 2012a: 43).

Barthes je přesvědčen o tom, že zdánlivě zbytečné detaily jsou místy, ze kterých by mělo být patrné, že se jedná o realistické literární dílo. Podle Barthes tak vzniká to, co označuje jako *referenční iluzi* (Barthes, 1968: 81).

Když se v díle fikce objeví určité vlastní jméno, je ustaveno spojení mezi tímto jménem a příslušnou fikční entitou. Fikční univerzum je ve výsledku složeno z fikčních objektů, které jsou vytvořeny čistě jazykovými prostředky.

V rámci této teorie nějaké jméno údajně denotuje „jediný, konkrétní, dobře individualizovaný a odlišený předmět“ (Ronenová, 2006: 162). Ve fikčním světě tak plní svůj účel, zaměřují čtenářovu pozornost a teleportují ho na odpovídající místo. Akt reference má povahu okamžitosti.

Nejimerzivnější jsou jména skutečných míst, a to těch, která jsou čtenáři známá i neznámá. Dobře zvolená imaginární jména míst spoluutvářejí topografii nějaké oblasti jsou při vytváření místního koloritu stejně účinná jako jména skutečných míst.

Jména místa reprezentují stereotypy. Čtenář prostředí rekonstruuje tak, že aktivuje pojmový rámec, se kterým text jméno spojuje. Čtenář dokáže aktivovat svou představu a načrtne si typickou krajinu, kterou obohatí o vlastní fantazie a idylické uspořádání.

Vlastní jména míst ve světě *PLaO* velmi často signifikují svůj vzhled – Orlí hnízdo stojí vysoko na skále v mracích, Řekotočí na protékající řece, Zimohrad se zase nachází na severu a představuje jeden z nejchladnějších hradů.

Vlastní jména můžeme ve světě *PLaO* najít prakticky u všeho. Těmi nejvýraznějšími jsou samozřejmě jména postav, zvířat, míst na mapě. Vlastní originální jména mají také ale lodě nebo meče.

Vzhledem k tomu, že fikční svět *PLaO* je plný vlastních jmen míst, které by čtenáře mohly pohlit a snadno zmást, slouží pro lepší orientaci v textu již zmíněné geografické mapy na začátku každé knihy.

„Kantovská filozofie pohlíží na čas a prostor jako na dvě základní kategorie, které strukturují lidskou zkušenost. Za projev lidské zkušenosti je obecně považován narativ, ale většina jeho definic, charakterizujících příběhy jako reprezentaci sousledných událostí, upřednostňuje na úkor prostoru čas. Avšak právě události jsou změny stavu jednotlivých skutečností, které samy o sobě představují tělesa obývající prostor a zároveň umístěná v prostoru“ (Čurdová, 2010).

Ryanová vnímá prostor se stejnou důležitostí jako čas. Narativní prostor můžeme vnímat jako „fyzicky existující okolní prostředí, ve kterém se pohybují a žijí postavy“ (Čurdová, 2010).

Ryanová rozděluje narativní prostor na pět kategorií a ve svém dělení postupuje hierarchicky. To znamená, že základní prostor zahrnuje stále do širšího okruhu možných prostorových konstrukcí.

1.

Nejširším z nich jsou narativní rámce (spatial frames). Jedná se o prostředí, ve kterých se odehrávají skutečné události. Jde o konkrétní místo, do kterého je zasazena konkrétní událost, přičemž tato místa jsou zjevována pomocí narativního diskurzu (v případě literatury) nebo prostřednictvím obrazu (v případě vizuálních médií).

Přechody mezi prostorovými rámci jsou závislé na pohybu postav. „*Prostorové rámce pozměňují obrazy jednání postav (action) a mohou vyústit jeden do druhého...*“ Ryanová jako příklad používá situaci, kdy se díky pohybu postav uvnitř nějakého domu promění jeden rámec ve druhý. Abych byla konkrétnější, jedná se o případ, kdy se díky pohybu postav můžeme v rámci domu přenést z jedné místnosti do druhé. O těchto prostorových rámcích zároveň říká, že jsou hierarchicky uspořádány „pomocí vztahů uzavřené nádoby“, kdy třeba místnost je podprostorem domu. Hranice těchto prostorových rámců mohou být buď ostré (jedna místnost je od té druhé oddělena chodbou) nebo nezřetelné (krajina, která se proměňuje společně s pohybem postav napříč touto krajinou).

Prostorové rámce tedy můžeme shrnout tak, že se jedná o prostor, pod kterým Ryanová vidí fyzicky existující prostředí, ve kterém se postavy pohybují a žijí. Soubor těchto prostorových rámců ve výsledku vytváří mapu reálně popisovaného prostoru. Je nutné tedy zmínit, že se jedná pouze o místa, která jsou přímo vázána k jednání postav v čase vyprávění. Nelze do této kategorie tedy zařadit místa, která jsou zobrazována pouze v myšlenkách nebo promluvách postav. V případě fikčního světa *PLaO* bychom pod narativní rámce mohli zařadit jednotlivé hrady a jejich místnosti, ve kterých se postavy momentálně nachází, nebo celá města, jejich přístavy atp.

2.

Druhou, jasněji vymezenou kategorií narativního prostoru je zasazení (setting). V tomto případě se jedná o stabilnější kategorii, která by se měla vztahovat k celému textu. Ryanová zasazení popisuje jako „socio-historicko-geografické okolní prostředí, ve kterém se děj odehrává.“ Tento prostor nám pomáhá mapovat prostorové rámce a lokace zmíněné v textu, přestože nejsou právě dějištěm událostí. Můžeme říci, že zasazením příběhu *PLaO* je středověk západoevropské společnosti.

3.

Jako třetí kategorii narativního prostoru Ryanová uvádí samotný prostor příběhu (story space). Prostor příběhu je mapován pomocí aktivit a myšlenek postav. Jedná se o souhrn všech míst, ve kterých se děj odehrává. Stejně tak sem ale patří místa, o kterých vypravěč nebo postavy hovoří. Jsou to ta místa, která nebyla v textu popsána anebo vzhledem k ději nehrají nijak podstatnou roli. Prostor příběhu je prostor, který se zakládá na činnostech a myšlenkách postav. V našem případě jsou to místa, ve kterých se odehrávají Aryiny živé sny, ve kterých je svým zlovkem, Branovy vize do minulosti nebo flashback Cersie, ve kterém se vrací k proctví ze svého dětství.

4.

Další kategorií je narativní svět nebo také svět příběhu (narrative world nebo story world). V tomto případě se jedná o prostor příběhu, který je dohotovován v mysli čtenáře. Ten díky své představivosti, která je založena na kulturních znalostech a zkušenostech s reálným světem (viz níže – „Doplňování fikčních mezer“), dotváří svět příběhu. Prostor příběhu plní vybraná místa, ta jsou oddělena prázdnými prostory, o kterých se nehovoří. Proto je čtvrtá kategorie narativního prostoru – narativní svět, utvářen představivostí. Tyto dva aspekty pak vystupují jako celek, jako „spojitá, jednotná, ontologicky zaplněná a materiálně existující geografická entita.“ A to i v případě, že se jedná o fikční svět, ve kterém neplatí žádná z těchto vlastností.

V případě, že se děj odehrává v zcela smyšleném prostředí jako je tomu i v případě *PLaO*, čtenář předpokládá, že se narativní svět rozkládá i za místy, která jsou v textu popisována. Domnívá se, že mezi těmito místy a místy popsány v textu existuje plynulý prostor. A to i ve chvíli, kdy čtenář není schopen tento prostor konkrétně geograficky charakterizovat.

V případě *PLaO* čtenář pomyslnou mapu fikčního světa zaplňuje postupně a společně s cestováním postav odhaluje více nepoznaného území, o kterém se na začátku mohl pouze domnívat. I ke konci série ovšem zůstávají místa, o kterých se autor v textu nezmiňuje a čtenář je nucen si tato místa dohotovit sám ve své mysli.

5.

Poslední kategorií narativního prostoru je podle Ryanové narativní univerzum (narrative universe), svět v časoprostorovém slova smyslu, který zahrnuje také všechny kontrafaktuální světy vykonstruované postavami, jejich přesvědčeními, přáními, obavami, sny nebo představami. Takovým příkladem by mohly být romantické představy postavy Sansy Stark, která o princovi Joffreyovi sní jako o svém vyvoleném, její touhy stát se královnou Západozemí anebo starosti, které jí dělá její mladší sestra Arya, která jí podle Sansiných vlastních slov všechno ničí. Vzhledem ke komplexnosti postav bychom takových případů našli opravdu mnoho.

Jediným limitem, který toto narativní univerzum má je fakt, že je nutné tyto světy zmiňovat v textu. Proto Ryanová poznamenává, že narativní univerzum musí být textově aktivováno. To znamená, že narativní univerzum nemůže obsahovat teorie, které nejsou textem zmiňovány ani předpokládány.

6.2 Doplnování fikčních mezer

Tím se dostávám k problematice doplňování mezer, které ve fikčním textu vznikají. Doležel ve své knize *Heterocosmica* tvrdí, že mezery, které vznikají, jsou nutnou a obecnou vlastností všech fikčních světů (Doležel, 2005: 171).

Proto je nutné vyřešit, na jakém principu, si čtenář tyto mezery doplňuje a na jakém základě vyvozuje skutečnosti, které jsou v textu pouze naznačeny. Vzhledem k tomu, že fikční světy vycházejí ze světa aktuálního, je přirozené, že čtenář bude k doplňování mezer využívat vlastních znalostí právě ze světa aktuálního.

Touto problematikou se zabývají jak Doležel pod heslem doplňování fikčních mezer, tak Ryanová, která danou problematiku popisuje jako princip minimální odchylky. V té potvrzuje tendence čtenáře doplňovat si informace ze světa aktuálního. Znamená to tedy, že

co existuje ve skutečném světě, existuje také ve světě fikčním, jestliže to nebude explicitně řečeno jinak. Zajímavý je ovšem fakt, že Ryanová svou teorii staví na mimetickém myšlení, kdy mimesis je nezbytná k jakékoli komunikaci a jakémukoli sdělení významů mezi uživateli, jež využívají znakový systém. „Tento princip stanoví, že rekonstruujeme svět fikce a kontrafaktualů jako nejbližší možný vůči realitě, kterou známe“ (Ryanová, 2005: 107). Na rozdíl od Doležela, který staví teorii mimetické reprezentace proti teorii fikční sémantiky.

Ovšem fakt, že si čtenář doplňuje mezery na základě aktuálního světa, může být důvodem, proč o nich Eco hovoří jako o světech parazitních, jelikož parazitují na světě aktuálním. Podle Eca si modelový čtenář nemusí nijak konkrétně představovat ani místo, ani postavu, která se v příběhu objeví, bohatě podle něj postačí, že čtenář bude předstírat, že je zná. Od takového modelového čtenáře se vyžaduje tedy nejen flexibilita a povrchnost, musí být také ochoten konzistentně spolupracovat.

Je však nutné, aby se čtenář při doplňování mezer nenechal příliš strhnout a stále se držel fikce, jako výchozího textu. Všichni autoři se shodují, že je nutné slepě věřit logice fikčního světa, i když zrovna neodpovídá našemu aktuálnímu chápání.

Doležel ještě dodává, že vše, co prochází ze světa aktuálního do světa fikčního, musí projít určitou proměnou. Všechna fakta, která tak projdou ze světa aktuálního do světa fikčního, se automaticky stanou fakty fikčními.

6.3 Prostorčasová imerze – přenesení čtenáře na scénu

Prostorčasová imerze je důležitá z hlediska přenesení čtenáře na scénu. „Vzdálenost mezi pozicí vypravěče a adresáta a časem a místem vyprávěných událostí je jedním z nejproměnlivějších parametrů narativního umění“ (Ryanová, 2015: 161).

Podle Ryanové existují různé vzdálenosti čtenáře od narativní scény a různé strategie, jak vzdálenost zmenšit. Pro analýzu vzdálenosti čtenáře od fikčního světa *PLaO* jsem vybrala následující pasáž z první knihy.

Když odešel, Dany přešla k oknu svého pokoje a roztouženě se zahleděla na vody zálivu. Čtvercovité věže Pentosu s cibulovitými vršky byly černými siluetami vykreslenými na pozadí zapadajícího slunce. Dany slyšela pozpěvování rudých kněží, kteří zapalovali noční ohně, a

výkřiky otrhaných dětí bezstarostně si hrajících za zdmi paláce. Na okamžik zatoužila být jedním z nich, ... (Martin, 2011a: 36).

V této pasáži je imerze úplná. Jedná se o chvíli, kdy virtuální tělo vypravěče splývá s fikčně skutečným tělem příslušníka světa textu. Čtenář se nemusí dívat na vypravěče, který by se díval na Daenerys, která by se dívala ze svého okna. Čtenář vnímá rovnou to, co vnímá postava a je schopen se identifikovat s jejím tělem. Díky tomu má ve scéně pevné místo a také smyslové rozhraní se světem textu. Čtenář se ocitá tak blízko narativní scéně, že může téměř slyšet výkřiky dětí.

Dalším příkladem je podobně živá reprezentace smyslových fenoménů. Na rozdíl od předchozí ukázky se ale jedná o popisnou pasáž, ve které se vjemy vznášejí jakoby okolo bez tělesné podpory.

Jeho mistrovský řetěz nebyl obyčejným kovovým náhrdelníkem, jaký nosil Luwin, ale dvěma tucty článků spojených dohromady ve velmi těžký kovový řetěz, který jej pokrýval od hrdla k hrudi. Články byly vykovány ze všech kovů člověku známých... (Martin, 2011a: 201).

Takový popis nelze připsat vědomí jedné postavy, na to je příliš spontánní a živý. Ryanová v tuto chvíli hovoří o „plujícím vědomí, které musí patřit virtuálnímu protějšku čtenáře“ (Ryanová, 2015: 164).

Literární sémantika hovoří o třech typech znázorňování řeči nebo myšlení postav. Mám jimi na mysli řeč nepřímou, přímou a polopřímou. Podle Ryanové tyto tři typy už byly mnohokrát zkoumány, ovšem nikdo se ještě nezabýval jejich imerzivní silou. Pro Ryanovou je nejimerzivnějším typem řeč polopřímá. Téměř srovnatelná je ovšem i řeč přímá, kterou k vyjadřování myšlení nebo řeči svých postav, Martin používá.

Neposlal tam sera Lorase,“ stěžovala si Sansa Jeyne Poole toho večera, když se spolu dělily ve světle lampy o studenou večeri. „Myslím, že to bylo kvůli jeho noze.“... „Ne kvůli jeho noze,“ řekla Sansa, delikátně oždibujíc kuřecí stehýnko (Martin 2011a: 487).

Používání přímě řeči čtenáři dokonale replikuje hlas citované postavy. Přítomný čas je navíc spojen s myšlenkou současného výskytu.

Důležité je ale poznamenat, že přímá řeč v textu nemůže být přítomna neustále. Aby si udržela svou sílu, potřebuje imerze kontrast s jinými narativními módy. Proto je důležité, aby se křivka minim a maxim neustále proměňovala. Maxima jsou události, které jsou

vyprávěny v přítomném čase. Přesunem z minulého do přítomného času vytváří simulakrum „života“ a čtenáře je schopen přenést do teď světa příběhu.

„*Stěžovala si Sansa Jeyne Poole toho večera, ...*“ uvozovací výraz v tomto případě obnovuje perspektivu vypravěče. Čtenář přechází tam a zpět mezi vyprávěným úsekem a širším světem příběhu. To je důvodem, proč Ryanová pokládá polopřímou řeč za stabilnější, jelikož hladce prolíná uvozovací fráze se zbytkem textu, protože si na úrovni času a osoby uchovává kontinuitu reference.

Reference časových a prostorových „posunovačů“ v textu jako v následující ukázce, vnucují čtenáři perspektivu postav. *Řekl jsem, že tu nemáš co pohledávat.* (Martin 2011a: 359) nebo *Ted' se podívej na hradby. O něco dál na západ, nad stájemi. Ten strážný opřený o zed'.* (Martin 2011a: 267). Slovesný čas i zájmena zachovávají hledisko vyprávění.

6.4 Časová imerze

Jon klesl na kolena. Nahmatal jílec dýky a vytrhl jej z břicha. Z rány se v chladném nočním vzduchu kouřilo. „Duchu,“ zašeptal. Zalila jej vlna bolesti. Bodej ostrým koncem. Když jej třetí dýka zasáhla mezi lopatky, hekl a padl tváří napřed do sněhu. Čtvrtý nůž již necítil. Jenom chlad... (Martin, 2012b: 1062).

Tento odstavec uzavírá jednu z kapitol v zatím posledním dílu ságy. Jedná se o příklad otevřeného konce.

Podobnými odstavci s otevřeným koncem končí téměř každá kapitola jedné z postav. Jestliže čtenáře popadlo dostatečné vzrušení z četby, je jasné, že má potřebu pokračovat ve čtení.

Kromě toho, že je čtenář uchvácen prostorem, je v tuto chvíli uchvácen dějem, který přebíjí text samotný.

Koten ve svém díle mluví o estetické iluzi příběhu založené na prostoru, postavách, ale zároveň na časovém aspektu. Říká, že taková iluze může vést až k uchvácení, díky kterému čtenář zapomíná, že se jedná o fikční vyprávění a připadá mu, že čte reálnou výpověď. Čtenář je kompletně vtažen do fikční reality a bojí se o své postavy, k nimž je empatický a

soucí s jejich osudy. Zmíněné vtažení do příběhu je klíčovou podmínkou k tomu, aby čtenář mohl být fikcí nějakým způsobem pohnut (Koten, 2013: 78-79).

Ryanová ve své knize mluví o tom, že při časové imerzi čtenář přestává vnímat reálný čas objektivně a měřitelně. Je plně soustředěn na zkušenost času konkrétního úseku díla, který se svými postavami právě prožívá. Staví se tak do protikladu lidská zkušenost času oproti „hodinovému“ času. Čas plyne na základě procesu odhalování.

Časová imerze nutí čtenáře číst rychleji. Tím se liší od prostorové imerze, která čtenáře naopak nutí, aby tempo četby zpomalili a vychutnali si příjemné scény a znovu si je přečetli. Čistá časová imerze vybízí čtenáře k velkému spěchu skrze text. Jelikož jejich touha po tom, dozvědět se, co čeká na konci vyprávění, vzrůstá. Na rozdíl mezi rychlostí čtení u prostorové a časové imerze se lze podívat v následujících dvou ukázkách:

Pahorek, na němž stál chrám stál, byl provrtán jako včelí plástev tunely vytesanými ve skále. Kněží a akolyté měli svoje spací cely na první úrovni, Arya a sluhové na druhé. Nejnížší patro bylo zapovězené pro všechny kromě kněží. Právě tam se nacházela svatyně (Martin, 2012a: 371).

Rozechvěle si oblízla rty. „Okamžitě přijed’. Pomoz mi. Zachraň mne. Nyní tě potřebuji tak, jako jsem tě nepotřebovala nikdy předtím. Miluji tě. Miluji tě. Miluji tě. Okamžitě přijed’.
„Jak poroučíš. „Miluji tě“ třikrát?
„Třikrát.“ Musíš ho přesvědčit. „On přijede. Ví, že přijede. Musí. Jaime je moje jediná naděje (Martin, 2012a: 759).

Ryanová prožitek časové imerze demonstruje na příkladu sledování fotbalového zápasu, kdy se jeho divák baví díky tomu, že přilnul k jednomu z týmů. Výhra týmu, kterému fandí, pro něj představuje žádoucí výsledek. Při sledování si představuje, co se stane dál a z role „gaučového kouče“ hráčům radí, co mají dělat. To může dělat díky pravidlům fotbalového zápasu určujícím hranici možného. Stav úplné časové imerze nastává v posledních minutách zápasu, jelikož jsou těmi nejnapínavějšími a vějíř možností nabízí pouze dvě protichůdné alternativy – výhru, anebo prohru.

Když pochybnost zmizí a řešení je jasné, napětí pomíjí. Na základě postupného odhalování dalších skutečností se čtenář blíží k dovršení zápletky.

Pro zanoření do časové posloupnosti je nutné, aby čtenář nad textem uvažoval, uvědomoval si a přehodnocoval možná východiska. Časová imerze zapojuje čtenáře do procesu a díky tomu, že se pohybuje v jedné linii, vytěšňuje ostatní možné události, které jsou uzavřeny do říše virtuálního nebo kontrafaktuálního.

Při odhalování příběhu vzniká napětí, které lze charakterizovat jako stav mysli nebo emoce. Podle Ryanové se napětí zvyšuje, jestliže se vějíř možností zmenšuje. To znamená, že je-li rozsah možností menší a zároveň pestřejší, když se například k rozuzlení příběhu nabízí dvě protichůdné varianty, je dění více vzrušující. Velmi dobrým příkladem je pro to děj těsně před popravou jedné z hlavních postav, Eddarda Starka. Ten by měl být popraven králem za údajnou zradu, o které čtenář na základě minulých událostí jistě ví, že obvinění je falešné. Čtenář v tuto chvíli velmi napjatě čeká, zda bude jeho oblíbená postava ušetřena anebo zda bude popravena. V tuto chvíli je čtenář v opravdu velké nejistotě, jelikož se neví, jak se o osudu hlavní postavy rozhodne. Spektrum možností budoucnosti se redukuje pouze na dvě větve - jedna, která končí úspěchem a druhá, která končí neúspěchem. Tato polarizace předznamenává blížící se vyvrcholení akce.

Noel Carroll nazývá strukturovaný horizont anticipací, který je utvářen možnostmi směřujícími po viditelné cestě do budoucnosti. Mezi takové možnosti patří momentálně odehrávající se akce jako jsou cíle, plány nebo touhy jednotlivých postav. Čtenář si tyto linie, které mu vytváří horizont možných událostí projektuje. Narativní postupy mají v tomto případě úlohu pravidel hry, jelikož tento horizont možných událostí nějakým způsobem omezují (Carroll, 1997: 75).

V případě časové imerze je čtenář zcela pod vlivem toho, co se v příběhu bude dít dál a je zcela závislý na osudu jeho oblíbeného hrdiny, u kterého netrpělivě čeká, jak dopadne

Vzhledem k tomu, že k vyvolání napětí může dojít rozdílnými prostředky, rozlišuje Ryanová čtyři druhy napínivosti podle původu, podle stoupající intenzity. V následující části bych ráda ve zkratce představila typy napínivosti, o kterých Ryanová hovoří a zároveň ukázala, jak se projevují ve zkoumaném textu.

1.

Prvním z nich je napínavost typu „co“. Je typická pro akční filmy a thrillery. V centru pozornosti se nachází rozřešení binární situace. V takovém případě čtenář často ví víc než postavy, což je vytvářeno řadou prezentovaných událostí, které se vyvíjejí často v chronologickém sledu.

Tento typ napínavosti Martin v ději používá poměrně často. Jedná se o situace, kdy své hrdiny vystavuje často otázce života a smrti.

Jedním z příkladů může být poslední kapitola postavy Daenerys Targaryen, kdy se hlavní hrdinka rozhodne dobrovolně vstoupit do hořící hranice, na které pálí mrtvé tělo svého muže. *Jenom smrt může zaplatit za život* (Martin, 2011a: 818). Martin v této kapitole na několika stranách intenzivně popisuje silný žár a bortící se hranici pod plameny a Danyiny pocity, které při svém rozhodnutí zažívá. Čtenář zanořen do děje čte co nejrychleji, aby se dozvěděl, jak to s jeho hrdinkou skončí. Zda uhoří v plamenech, jako její bratr nebo jestli se stane zázrak.

Ryanová tvrdí, že tato anticipace pomíjí význam překvapení. Zároveň ale tvrdí, že překvapení nemá při utváření napětí význam, to nabývá na důležitosti teprve v okamžiku rozuzlení. „V narativu je možné překvapení bez napínavosti a na druhé straně lze vytvořit napínavý narativ bez překvapení“ (Ryanová, 2015: 174).

Martin velmi chytře kombinuje oba aspekty. Vhodným příkladem je i část děje, ve které Petyr Baelish shodí Lysu Arryn do díry v jejím sídle a tím opravdu velmi nečekaně ukončí život jedné z postav. Vzhledem k tomu, že Martin ve svém díle kombinuje různé druhy napínavosti, napjatou atmosféru udržuje po celou dobu trvání děje. Skvěle si rovněž pohrává s momentem překvapení. Díky takové hře s textem je autor schopný navést čtenáře na jinou stopu a odvrátit jeho pozornost od skutečného směřování.

Jedním z nejnepínavějších a nejdiskutovanějších momentů příběhu je poprava jedné z hlavních postav Eddarda Starka, ke které dojde na konci první knihy *Hra o trůny*, tedy ve chvíli, kdy je příběh celé série ještě stále u svého začátku. Ráda bych proto v následující podkapitole rozebrala okolnosti a samotnou popravu, která krom toho, že je výborným příkladem typu časové imerze „co“, má pro celý děj obrovský význam. Tento zvrat v příběhu pro nás v rámci analýzy hraje důležitou roli.

Za prvé z hlediska narušení klasické struktury fantasy vyprávění. Ve chvíli, kdy Martin popravuje jednoho ze svých hlavních hrdinů, kterého čtenáři doposud vnímali jako nejkladnější postavu celého příběhu, obrací základní schéma fantasy literatury naruby. Čtenáři fantasy jsou zvyklí, že kladný hlavní hrdina, i přesto, že je vystaven životu ohrožujícím překážkám, vše nakonec dobře zvládne a bude oslavován. V tomto případě Martin všem svým čtenářům bere veškeré iluze a hlavního hrdinu nemilosrdně popravuje a odstraňuje tak jeho postavu z dalšího dění.

Tento moment je rovněž důležitý z hlediska vykonstruování napínavé časové imerze. Poprava Eddarda Starka, u které čtenář do poslední chvíle netuší, zda k ní opravdu dojde nebo ne, se odehrává ze tří důležitých perspektiv. Jednou z nich je perspektiva samotného Eddarda a dvě další patří jeho dcerám, které s ním do Králova přístaviště odjely.

Eddard byl společně se svými dcerami pozván svým přítelem, králem Robertem do Králova přístaviště, kde se měl stát pobočníkem krále, druhým nejdůležitějším mužem v zemi. V náhlém zvratu událostí, kdy král Robert umírá a novým králem se stává jeho syn Joffrey Baratheon, Eddard odhalí tajemství. Joffrey není pravým synem krále Roberta, je zrozen z incestu své matky a jejího dvojčete, a nemá proto právo na trůn. A za odhalení takového tajemství má být Eddard popraven.

O zákulisí Eddardovy popravy se dozvídáme nejprve z pohledu jeho starší dcery Sansy, která krále Joffreyho, svého nastávajícího muže prosí o milost pro otce a plná naivity věří, že její otec bude zproštěn viny. Tím buduje naději i ve čtenářově mysli.

Poté události vnímáme z perspektivy samotného Eddarda.

Eddardova poslední kapitola (což čtenář v danou chvíli neví) končí cliffhangerem, kdy k Eddardovi ve vězení promlouvá lord Varys: *A vyhrad' si myšlenku i na tohle: další návštěvník, který sem za tebou přijde, by ti mohl přinést chléb, sýr a makové mléko na tvoji bolest... Nebo by ti mohl přinést Sansinu hlavu. Zda to bude to či ono, to záleží výlučně na tobě, můj drahý lorde pobočníku* (Martin 2011a: 653). Vzhledem k tomu, že má kapitola otevřený konec a čtenář neví, jak se Eddard Stark rozhodne, čtenář předpokládá, že se o osudu Eddarda dozví v jeho další kapitole, ta ovšem neexistuje.

O průběhu poprav se čtenář nečekaně dozvídá ze třetí perspektivy mladší Eddardovy dcery Aryi. Obě dcery jsou na popravišti přítomny. Čtenář prožívá jeden z nejnepínavějších momentů příběhu skrze perspektivu dcery, která stojí na nádvoří v obrovském davu lidí a stejně jako čtenář netuší, co se bude dít.

V tuto chvíli nic nenasvědčuje tomu, že by měl být Eddard doopravdy popraven. Čtenář na základě zkušeností z klasických fantasy příběhů předpokládá, že hlavní kladný hrdina přežije. Navíc nahlížel do zákulisí, kdy jeho dcera Sansa prosila o milost a domnívá se, že jí bude vyhověno. Za třetí čtenář netuší, že by se poprava mohla odehrát právě skrze pohled jeho mladší dcery Aryi.

Všechny kapitoly končí nečekanými cliffhangery. Čtenář tedy touží po jediném, dozvědět se, co se bude dít dál. Emocionální účast na osudu postav je trojnásobná, jelikož čtenář ví, že se nejedná pouze o osud Eddarda, ale i osudy jeho dvou dcer, které v případě, že Eddarda popraví, neví, co s nimi bude a zda náhodou nebudou také usmrceny.

Vzhledem k tomu, že čtenář neprožívá popravu skrze hlavní postavu Eddarda, vyvolává v něm další otázky. Jaké myšlenky se před a během poprav odehrávaly v hlavě Eddarda Starka. Čtenář navíc ani neví, zda někomu stihl prozradit zjištěné tajemství, za které má být popraven. Nakonec není ani explicitně řečeno, že Eddardu Starkovi byla hlava uřata. Arye totiž byly zakryty oči, stejně tak i čtenáři. *Starý muž ji držel tak pevně, že jí zuby cvakaly o sebe. „Zavři ústa a zavři oči, chlapče.“ Nejasně, jakoby z velké dálky, uslyšela...zvuk...tichý svištivý zvuk, jako by milion lidí vydechlo najednou* (Martin, 2012a: 747). Nechává víc pracovat čtenářovu představivost. V tuto chvíli si navíc Martin připravil perfektní půdu pro moment překvapení.

Napětí v těchto situacích postupem děje roste, jelikož se čtenář dozvěděl, že v rámci Martinova příběhu nemůže už nic předpokládat, jelikož Martin nedodržuje žánrová schémata a vydává se vlastní cestou.

2.

Druhým typem je napínavost „*jak*“ anebo „*proč*“. Tento typ napínavosti má podobu záhady a v centru zájmu v tomto případě nestojí budoucnost nějakého stavu věcí, ale jeho minulost. Typ napínavosti „*jak*“ pracuje s předpokladem mnoha možností na rozdíl od prvního typu

napínavosti, která předpokládá výběr pouze ze dvou možností. „*Jak*“ má podobu záhady, kterou čtenář touží rozřešit. Hnacím motorem je odhalování faktů.

Tento typ napínavosti dle mého názoru Martin používá nejméně často. Důležitou roli ale v rámci celého příběhu hraje v případě dvou mysteriózních postav, lorda Varyse přezdívaného „Pavouk“ a lorda Petyra Baleishe přezdívaného „Malíček“. Ani u jednoho z těchto dvou charakterů si čtenář není jist jejich původem ani tím, jak se ocitli v postavení, ve kterém se momentálně nachází - jsou členy Malé rady¹⁵, v níž zastávají pozice Mistra našeptávače a Strážce pokladny. Oba charaktery se zdají být velmi inteligentními manipulátory se spleťtí vlastními zvěďdů, bavící se politickými machinacemi. Žádný z nich ovšem nemá vlastní kapitoly a o jejich činech se tak dozvídáme pouze skrze perspektivu ostatních postav, které s nimi nebo s jejich intrikami přijdou do styku.

3.

Třetím typem je napínavost „*kdo*“ a je velmi často spojována s detektivkami. Na první pohled by se mohlo zdát, že v případě analýzy literární předlohy *PLaO*, není tento typ napínavosti relevantní, jelikož se jedná o fantasy příběh, a ne o detektivku. Po bližším zkoumání jsem ale dospěla k závěru, že i Martin používá jistý typ této napínavosti, i když méně nápadně. V příběhu se objevuje několik motivů založených na tomto typu události. Přesto bývá stupeň časové imerze velmi často přebýt a nejčastější otázka „*Kdo to udělal?*“ v našem případě bych si dovolila navrhnout relevantnější otázku „*Kdo to byl?*“ se dostává více do pozadí. Vzhledem ke značnému rozsahu ságy se daná otázka řeší po fragmentech a je propletena mezi další typy napínavosti. Tento typ napínavosti je specifický v tom, že počet možností omezuje na rozdíl od typu předchozího.

Jedním z nejlepších příkladů napínavosti „*kdo*“ je řešení otázky „*Kdo je Jonova matka?*“. I přesto, že na začátku příběhu čtenář této otázce neklade zvláštní důležitost, nabývá postupem děje tato záležitost na důležitosti. Dokonce nabyde takových rozměrů, že se tato otázka zdá být jednou z nejkličovějších a to z důvodu odhalení Jonova původu a jeho

¹⁵ Malá rada je orgán, která radí stávajícímu panovníkovi. Jedná se o vnitřní radu krále, která v podstatě tvoří „vládní kabinet“. Členové rady jsou do svých pozic jmenováni přímo králem. Teoreticky mohou být králem i propuštěni ze svých služeb, to by ovšem mělo za následek nežádoucí politický dopad.

možnému právoplatnému nároku na trůn Sedmi království. Tato informace je totiž ve stávajícím ději natolik mocná, že by mohla mít za následek obrovský zvrat v příběhu.

Ryanová v případě napínavosti „kdo“ hovoří o intelektuálním uspokojení čtenáře z následného vyřešení této „záhady“.

4.

Posledním typem napínavosti je „metanapínavost“. Ta se na rozdíl od předchozích příkladů nezaobírá otázkou toho, co se stane dál v textu, ale svoji pozornost přesměrovává k otázce, jak autor dokáže spojit všechna vlákna příběhu.

Při tak rozsáhlém příběhu, jako je *PLaO*, obsahujícím obrovské množství postav a dějů, je jasné, že čtenáře nejvíce zajímá, jak bude schopen autor všechna tato vlákna příběhu propojit dohromady. Čtenář si pokládá otázku, zda do sebe dějové linie zapadnou, jak autor celé dílo spojí a zda mu dá patřičnou narativní formu. Metanapínavost je vystavěna na vztahu čtenáře a autora, přičemž čtenář může obdivovat komplexnost příběhu. Tato kategorie se tak staví do protikladu k předchozím třem a není součástí poetiky imerze.

Na počátku příběhu *PLaO* Martin svým čtenářům představuje osmičlennou rodinu Starků, jejíž příslušníci tvoří většinu hlavních postav prvního dílu ságy. Jejich životní osudy se rozpojí a s plynutím příběhu se od sebe rodina čím dál tím více vzdaluje. Čtenář přesto doufá, že se členové rodiny opět setkají.

Dle mého názoru metanapínavost ve čtenáři v případě *PLaO* vzbuzuje množství otázek, z nichž tou nejdůležitější je, kdy a jak se propojí osudy jednotlivých postav. Martin ve svých knihách velmi intenzivně kombinuje typy časové imerze, díky kterým se nejedná o plochý, jednoznačný příběh s jasným cílem.

6.5 Emocionální imerze: Fikční hra a postavy

Vzbuzení emocí se zdá být jedním z primárních záměrů autorů uměleckých děl včetně toho literárního. Je tedy nutné nejprve pochopit, jak probíhají emocionální investice čtenáře do osudů postav, které nikdy neexistovaly a proč se čtenář vůbec na postavu emočně váže.

Podle Ryanové, jak jsem již zmínila výše, jsou všechny zmíněné typy imerze spojovány s intelektuálně nenáročnými uměleckými díly. To ovšem neznamená, že by byla méně hodnotná.

Jestliže se autorovi povede vyvolat u čtenáře zamýšlené reakce, ke kterým patří i naprosté zaujetí textem, můžeme hovořit o estetickém uspokojení čtenáře a zároveň o úspěchu autora. Podle Ryanové začala být otázka emocionální reakce součástí vážnějších teoretických úvah teprve po objevení sémantických pojetí fikce inspirovaných analytickou filosofií.

Literární fikce dokáže ve čtenáři vyvolat stejné spektrum emocí jako skutečný život. Je ovšem nutné překonat ontologickou hranici mezi světem čtenáře a světem fikčním.

Ryanová proto navrhuje, aby čtenář vnímal fikci jako fikční hru, kdy ví, že děj ani postavy nejsou skutečné, zároveň je ale v danou chvíli bude brát tak, jako by byly, a to hlavně co se emocí týče. To, že se čtenář oprostí od rozdělování mezi světy, mu umožní lépe se do fikčního světa vcítit a vychutnat si ho. Na fikční úrovni je tedy podle Ryanové nutné, aby čtenář přijal všechny prvky jako fikční.

Fikce dovoluje čtenáři, aby prožíval nové emocionální zkušenosti, se kterými by se třeba za normálních okolností nesešel, prožívá emoce, jako by byly opravdové a zároveň se odpoutává od svého vlastního světa. Dokáže se vcítit do postav, ztotožnit se s nimi a prožívat jejich osudy, aniž by měly nějaký dopad na jeho skutečný život. To je důvod, proč čtenáře baví fikce čist.

Fikce dokonce může pomoci pochopit jednání skutečných osob, zacházet s novými emocemi nebo získat nové informace.

Zkoumání vztahu fikční postavy a čtenáře vychází do jisté míry z kognitivní psychologie. Mísení sémiotického a kognitivně psychologického pohledu vychází ze zkušenosti s reálnými lidmi.

Když se čtenář identifikuje s postavou, vychází ze zkušeností s lidmi ze světa reálného. Pokud do osudu postavy navíc projektuje své vlastní pocity a zkušenosti, onen osud se ho může dotknout ještě více. Právě tímto spojováním světa fikčního a aktuálního ztrácíme pojem o jejich hranicích. Čtenář do situace projektuje vlastní pocity a prožitky a ztrácí tak povědomí o hranicích mezi fikcí a skutečností.

Doležel k tomu dodává, že fikční světy vycházející z nějakého historického či faktického základu patří dnes k velice oblíbeným mezi diváky či čtenáři (Doležel, 2008: 110). Podle mého názoru proto, že dokáží své příjemce více pohlit a hra na skutečnost se najednou zdá tak samozřejmou.

Fikční svět je interpretován především svými postavami, skrze které čtenář fikční svět prožívá. To znamená, že je emocionální imerze přímo spojena s postavami. Postavy neboli hrdinové posouvají děj a ovlivňují čtenářův pohled na fikční svět a někdy i na svět aktuální. Bohumil Fořt ve své knize *Literární postava: vývoj a aspekty naratologických zkoumání* tvrdí, že postava je „nahlížena jako zásadní zdroj dějového napětí a dynamiky vyprávění“ (Fořt, 2008: 20).

Emocionální účast na osudu hrdiny je přirozená a podle Ryanové nám ji umožňuje vševědoucí vypravěč a fokalizace postav, které nám umožní nahlédnout do jejich duševního života mnohem lépe, než jsme toho schopni u skutečných osob. Ryanová přiznává, že nás pohnou spíše osudy skutečné, než osudy fikční, ale že jsme stejně tak dobře zasaženi osudy lidí, které známe. Díky autoritě vnitřního diskurzu postavy známe někdy i lépe, než se znají ony samy, jelikož emoce a myšlenky živých lidí nikdy nejsou přístupné v takové míře, jako u postav literárních děl. U skutečných osob nevíme, co si doopravdy myslí. Postavy tak známe skoro tak dobře jako sami sebe a jejich pocity jsou nám vlastní. Proto je čtenář prociťuje podobně intenzivně. Ryanová v souvislosti s tímto aspektem hovoří o voyeurství, přičemž čtenář vstupuje do „nejstřeženějších a nejpřitažlivější říše, totiž do cizího vědomí a jeho vnitřních pochodů“ (Ryanová, 2015: 182).

Martin zvolil pro svůj fikční svět zajímavě pojatou formu vyprávění. Jak jsem již v práci několikrát zmínila, Martinův svět neobývá pouze jedna hlavní postava, ale hned několik. Tento úhel pohledu je ve vyprávění velice důležitým aspektem, ze kterého čtenář fikci nahlíží. Úhel pohledu dokáže ovlivnit autenticitu postavy. S dějem, který je zprostředkován skrze hrdinu se s ním čtenář dokáže lépe ztotožnit. Bezprostřední nahlížení do myšlení postavy.

Ve chvíli, kdy čtenář poznává novou postavu a začíná jejich příběh, nikdy si nepřečte popis jejího vzhledu nebo povahy. Čtenář postavy poznává stejně, jako kdyby se setkával s reálnými lidmi, o kterých zpočátku nic neví. Poznávání je ještě okořeněno o jejich vlastní perspektivu. Čtenář tedy může vidět nebo pocítit přesně to, co daná postava v daném

okamžiku.

Cílem autorů je, aby jejich postavy dokázaly čtenáře zaujmout. Martinovy postavy působí velmi opravdově z toho důvodu, že jsou velmi komplexní. To je podle Umberta Eca v jeho díle *Šest procházek literárními lesy* jeden z nejdůležitějších aspektů toho, aby postavy působily plasticky a realisticky - jejich komplexnost (Eco, 1999).

Martinovy postavy nejsou jen zlé nebo jen dobré. Na rozdíl od jiných fantasy, kde je hlavní hrdina dobrý a stojí proti zlému padouchovi, postavy *PLaO* jsou propracované, a proto působí lidsky. Taková míra opravdovosti je pro imerzi potřebná.

„Bitva mezi dobrem a zlem je v pořádku. Je to univerzální téma nejen pro fantasii ale pro jakoukoli fikci. Ale já věřím, že bitva mezi dobrem a zlem se má odehrávat v srdci člověka. Každý z nás může být dobrý, každý z nás může být zlý... jsou to zkrátka lidé. A lidé mě odjakživa neuvěřitelně fascinovali. To že v sobě máme dobro i zlo, že můžeme být andělé i démoni, to, jak volíme mezi dobrem a zlem, jak se probíjíme životem“ (Martin, 2012).

I přesto, že jsou postavy umístěny do středověkého světa, řeší stejné problémy jako čtenáři ve světě současném – lásku, peníze, moc, věrnost atd. Pro čtenáře je důležité, aby se s postavou dokázal ztotožnit, teprve pak k ní lépe přilne.

Postavy nabývají věrohodnosti na základě každodenností. Použité prvky ze skutečného života tuto věrohodnost ještě umocňují.

Působení se znásobuje, jestliže má čtenář pocit, že jsou mu fikční situace a postavy blízké a to jak svými zkušenostmi, tak přesvědčeními. Nutné je, aby fikce byla přístupná, čím více realisticky bude působit, to znamená, čím víc zkušeností z reálného světa může čtenář při interpretaci použít, tím více se dokáže s danou fikcí sblížit. Ve chvíli, kdy je čtenáři hrdina blízký, tím víc pro něj vystupuje ze světa fikce a začleňuje ho do světa aktuálního.

Autor dává čtenáři najevo, jaké emoce by měl cítit s tím záměrem, aby byl čtenář do fikčního světa co nejvíce zapojen. Martin lidským rozměrem svých postav oslovuje mnoho čtenářů. A to i na základě toho, že jeho svět obsahuje velké množství postav, každému čtenáři je tak umožněno najít si „tu svou“.

Postavy fikčního světa zároveň musí být něčím zajímavé, což v případě *PLaO* rozhodně platí. Každá z postav je velmi specifická a oplývá jedinečnou charakteristikou. Jedním takovým příkladem je postava Tyriona Lannistera.

Tyrion je nechtěný trpasličí syn Tywina Lannistera, bratr Cersei a Jaimeho. Tyrion připomíná neoblíbeného šprta z filmů 90. let. Není fyzicky zdatný ani příliš atraktivní, každé jeho oko má jinou barvu, na druhou stranu je ale velmi chytrý a zábavný, a to ho dokáže dostat téměř z každé situace a miluje knihy. Velmi často o sobě prohlašuje podobné výroky tomuto: *Moje mysl je moje zbraň* (Martin, 2011a: 654).

Díky své rodině je nesmírně bohatý a chová velkou lásku k prostitutkám. Stejně jako Tyrion, každá z Martinových postav má velmi konkrétní osobní charakteristiku i vzhled.

Eco a Ryanová vnímají fikční svět jako svět hlavní, který je obklopen satelity soukromých světů postav, tedy kontrafaktuálními světy vykonstruované postavami. Ty vcelku tvoří narativní univerzum, ve kterém jsem hovořila již v předchozí kapitole.

Postavy jsou tvořeny účelově – všechny jejich charakteristiky, myšlenky i činy jsou v přímé souvislosti s dějem. Postavy nedělají nic jen tak, vše souvisí s příběhem. Vše je ovlivněno zásadním pojmem, motivací. Motivace situuje postavy do sítě vztahů mezi jednotlivými postavami nebo k ústřednímu světu. Touto motivací a vztahy mezi světy postav se rovněž zabývá Ryanová nebo Doležel. Jedná se podle nich o soukromé světy postav, ve kterých se objevují rovněž jejich sny, přání atp. Obsahují tedy „jak faktické události, tak možné události, o nichž postavy uvažují“ (Ryan, 1997: 585).

Díky tomu si čtenář může utvořit lepší obrázek o postavách nejen na základě faktických událostí daného světa, ale rovněž díky jejich vnitřním pocitům a dojmům.

Názory a přesvědčení se u postav v průběhu děje mohou proměňovat, proto musí být čtenář připraven následovat tuto proměnu v rámci jeho interpretace.

„...v soukromém světě může být postava, která mění své názory poté, co zjistí, že ji nějaká jiná postava oklamala, ale může to být i prohlédnutí čtenáře dosud klamaného bezdůvodnými předpoklady o textu“ (Ryan, 1997: 587).

Živost mentální prezentace celé scény čtenáře, která je sama reakcí na živost textového popisu. Přítomnost scény vyvolá emocionální reakci, která vede ke zvýšení hladiny adrenalinu. Tento počitek je čtenáři v určitých dávkách příjemný ale to, že čtenář v pozadí skrytě ví, že je vše vymyšlené a neovlivňuje to jeho život, drží dávku adrenalinu na stále příjemné úrovni.

Jak již bylo zmíněno, čtenáři jsou emočně zainteresováni do fikčního světa hlavně na základě postav a jejich osudů. Čtenář se díky hrdinům fikce „zanořuje“ do fikční reality, obává se, co bude následovat. Dokáže soucítit spolu s postavami, fandí jim a chce se dozvědět, jak budou jejich osudy pokračovat. Jeho prožitek z fikce může být dokonce natolik intenzivní, že může vést až k fyzikálním symptomům – ke skutečným emocím, „ale vědomí v pozadí, totiž že všechno bylo vytvořeno a neovlivňuje lidský život, udržuje jejich dávku v mezích potěšení“ (Ryan, 2015: 157).

Takové potěšení může mít za následek touhu po vytváření nových pokračování nebo jiných narativních odboček, které stávající fikční svět rozšíří a nadále prohloubí. Vhodným materiálem k transmedialitě a rozšiřování fikčního světa, jsou pak zmíněná narativní univerza, mezi které Martinovo rozsáhlé dílo rozhodně patří.

7. Transmediální vyprávění

Martin bezpochyby vykonstruoval jeden z nejkompexnějších a nejpůvodnějších fikčních světů současnosti, jež se ukázal jako vhodný obsah pro transmediální vyprávění skrze různé mediální platformy, o němž hovoří například americký teoretik Henry Jenkins v knize *Konvergentní kultura* svědčí o tom přítomnost motivů z komplexního příběhu *PLaO* v rámci různých mediálních formátů, což ze série vytváří nesmírně rozsáhlý a výrazný kulturní fenomén.

O šíření narativního obsahu na větším množství mediálních platform hovoří Ryanová jako o významném trendu v současné kultuře, který přichází ve dvou typech. Příklad fantasy série *PLaO* pojmenovává „efektem sněhové koule“, což znamená, že má určitý příběh takovou popularitu, nebo se stává kulturně tak významným, že spontánně generuje variace prequelů, sequelů, fanouškovských fikcí a jiných adaptací a to buď v rámci stejné platformy nebo napříč médii. Původní text pak zůstává centrálním a působí jako odkaz pro všechny texty ostatní (Ryanová, 2012).

V rámci transmediálního vyprávění vnáší každá část obsahu do příběhu něco nového. Jak už bylo řečeno, nemusí se vždy jednat pouze o adaptaci, ale o pokračování a další nové věci, které daný fikční svět rozšiřují. Každé další jednotlivé médium přidává do příběhu něco nového. Základní příběh se tak může větvit, doplňovat nebo pokračovat, to umožňuje větší rozsah fungování fikčního světa a zvýšení možnosti participace. Jenkins (2006) upozorňuje na rozdíl mezi transmediálním vyprávěním a intertextualitou neboli adaptací, kdy se literární dílo převede například do divadelního světa. Když Jenkins hovoří o transmediálním vyprávění, hovoří o jisté narativní extenzi, kdy se příběh rozšiřuje a přidává se k němu něco nového. Rozšiřování příběhu na základě transmediálního vyprávění rovněž zvyšuje možnost interakce mezi konzumenty díky diskuzním fóřům nebo fanouškovským skupinám, kterých vzniká stále více.

Nejtypičtější strukturou transmediálního vyprávění je podle Jenkinse vytvoření hry k příběhu, což konzumentům umožní zažít příběh jiným způsobem. Dalšími typickými příklady transmediálního vyprávění je převedení příběhu do televizní formy, nebo komiksu. Důležité je ovšem upozornit na fakt, že každé z těchto médií funguje jako samostatná vstupní brána. Tudíž není pro konzumenty nutné, aby nejprve viděli film nebo seriál v případě, že si

chtějí zahrát hru atp. Nelze tvrdit, že některá z mediálních platform je lepší než ta druhá. Každá z nich má konkrétní výhody.

Je nutné poznamenat, že ne každý příběh je vhodný k transmediálnímu vyprávění. Podmínkou transmediálního vyprávění je příběh, který musí být dostatečně rozsáhlý na to, aby mohl být vyprávěn prostřednictvím více mediálních forem a mohl se tak objevovat v různých modifikacích a formách.

Příběhy vhodné k transmediálnímu vyprávění nejsou příliš často založeny na jednotlivých postavách nebo konkrétních situacích, ale spíše na komplexních fikčních světech, které dokáží udržovat vícero vzájemně propojených postav a jejich příběhů (Jenkins, 2006: 101). Tím dostáváme odpověď na otázku, proč je zrovna fikční svět *PLaO* vhodným příběhem k tak rozšířenému transmediálnímu vyprávění, kterého skutečně dosáhl.

Transmediální narativy pak poskytují svým konzumentům celkově mnohem komplexnější zážitek, než jaký by jim nabídla recepce jediného textu a vede dokonce k hlubšímu pochopení příběhu.

Přes různé mediální platformy a větší provázanost mediálního světa, má publikum rozmanitější přístup k samotnému příběhu – fotkám, informacím atd. Jenkins v této souvislosti hovoří fenoménu konvergence, tedy jakési sbíhavosti či sblížování forem, které je příznačné pro éru digitálních médií:

konvergencí přitom míní nejen změny technologické, ale i industriální, kulturní a také sociální. Prostor, ve kterém se mediální konvergence odehrává, prodává prezentuje značku či kulturní obsah skrze různé mediální platformy, a tak se rozšiřuje i pro mediální konzumenty, kteří tímto získávají stále více možností, kde se s daným obsahem setkat.

Díky tomu pak fanoušci určitého příběhu, v našem případě fikčního světa *PLaO*, nemusí být zarmoucení v dlouhé pauze mezi vydáním jednotlivých dílů a mohou se věnovat dalším médiím, skrze které mohou svůj oblíbený fikční svět konzumovat. Jedním z nejzásadnějších převedení a rozšíření příběhu v rámci další platformy, je natočení televizního seriálu podle literární předlohy *PLaO* s názvem *Hra o trůny* (*Game of Thrones*).

Hra o trůny je jedním z nejpopulárnějších televizních pořadů, jehož produkci si na starost vzala komerční televizní stanice HBO (Home Box Office), která v roce 2007 koupila

televizní práva pro celou sérii *PLaO*. Televize začala seriál vysílat v dubnu roku 2011, tedy v roce, kdy vyšel doposud poslední svazek série *Tanec s draky*. Televizní seriál byl pojmenován po prvním svazku série.

V současné době bylo odvysíláno sedm řad. Vysílání osmé, finální řady, je očekáváno v roce 2019. Každá řada seriálu obsahuje 10 dílů, které mají průměrnou dobu trvání 50–80 minut. Výjimkou je zatím poslední, sedmá řada, která obsahuje pouze 7 dílů. Stejně by to mělo být i s finální osmou řadou.

I přesto, že by se první série seriálu daly označit za adaptaci knižní série *PLaO*, u posledních sérií seriálu o adaptaci již hovořit nelze. První a druhá série seriálu věrně kopíruje první a druhý díl knižní řady, od třetí série se seriál více či méně vydává po vlastní cestě a od dějové linky v knize odbočuje. Chybí některé z postav a scén, a dokonce dochází k charakterovým úpravám postav, na což negativně reagují zejména věrní čtenáři, kteří se nedokáží oprostít od knih. Martin tomuto prohlubování rozdílů mezi knižní a seriálovou předlohou říká motýlí efekt.

Poslední dvě série seriálu pak knihu zcela předbíhají a vytváří si vlastní dějovou linku. Je tedy pravděpodobné, že rozuzlení seriálu se bude lišit od ukončení knižní série, i když Martin tvrdí, že hlavní myšlenky děje by se měly shodovat v obou verzích.

Tvůrci seriálu jsou scénáristé David Benioff a David B. Weiss. Martin se na scénáři pro televizní seriál rovněž aktivně spolupodílel, ačkoliv byl Martin v době vysílání seriálu zaneprázdňen dokončováním prozatím posledního vydaného dílu série svých knih. Martinova účast spočívala ve výběru produkčního týmu a samozřejmě se spolupodílel i na scénáři.

Všechny sezóny byly nominovány na desítky cen Emmy, z nichž hlavně poslední série proměnily skoro všechny navrhované. Seriál získal i další ceny.

Hra o trůny je aktuálně nejsledovanějším seriálem HBO v celé historii stanice a také jejím nejdéle aktuálně běžícím seriálem. V květnu roku 2017 televizní stanice HBO navíc prohlásila, že se bude natáčet spin-off seriálu (Loughrey, 2017).

Konec seriálu *Hry o trůny* zná pouze Martin a scénáristé, kterým byl prozrazen. Právě proto se objevuje řada fanouškovských teorií, které se neustále rozvíjejí.

Jak Jenkins poznamenává, cirkulace obsahu médií silně závisí právě na aktivní participaci uživatelů. Tím se dostávám k dalšímu důležitému aspektu mediální konvergence – participativní kultuře.

Participativní kulturu Jenkins označuje jako protiklad pasivního publika. Stírají se rozdíly mezi konzumenty a producenty, které nadále netvoří dvě striktně rozdělené skupiny a podle Jenkinse spolu mohou interagovat podle nových pravidel. Nelze ovšem tvrdit, že by si obě skupiny byly rovny. Jenkins se dále soustředí na schopnost publika vyhledávat a propojovat informace v prostředí rozptýleného mediálního obsahu. „Cirkulace mediálního obsahu, skrze různé mediální systémy... závisí především na konzumentské aktivní participaci“ (Jenkins, 2006: 3).

V rámci participativní kultury se vzájemně ovlivňuje moc konzumenta, spotřebitele a autora. Na základě obrovské oblíbenosti fikčního světa *PLaO* vzniklo nespočet fanouškovských fór a velice obsáhlých stránek, na které uživatelé stále aktivně přispívají, upozorňují na možné uniklé detaily a vytváří nové a nové teorie, kterými fikční svět stále prohlubují.

Zde bych ráda uvedla příklady několika z nich. Jednou z nejrozsáhlejších fanouškovských stránek je například westeros.org, watchersonthewall.com nebo awoiaf.westeros.org. Existují ale i stránky, které mají jiný než „encyklopedický“ záměr a takovou je třeba stránka theoriesarecoming.com, která má jediný účel, uživatel si na ní může zahrát hru s „bláznivými“ teoriemi seriálu *Hry o trůny*. Stránky quartermaester.info zase obsahují interaktivní mapu Západozemí a jistě je možné dohledat stovky dalších.

Existuje i nespočet youtubových kanálů, na kterých se jejich tvůrci pokouší o analýzy příběhu jak knižních předloh, tak seriálu a přidávají tak do diskuze tisíce dalších interpretací. Na youtubových kanálech je také možno nalézt kompletní historii fikčního světa nebo další detailní popisy, zajímavě zpracované do nových formátů.

Martin v jednom z rozhovorů tvrdí, že se snaží nedívat se na fanouškovská fóra plná teorií, aby neovlivnila jeho tvorbu.

Na základě sdílení a rozšiřování obsahu příběhu participační kulturou, můžeme hovořit ještě o dalším aspektu konvergentní kultury – kolektivní inteligenci.

Kolektivní inteligence je původně pojmem francouzského teoretika Piera Lévyho. Jedná se o jistý druh mediální moci. Nikdo neví všechno, ale každý ví něco. Jednotlivé části se

pospojují dohromady a publikum tak může sdílet zdroje a dovednosti (Jenkins, 2006: 4). Každý jedinec má totiž své schopnosti a dovednosti a díky jejich spojení je možno dospět k lepším znalostem, než jaké jsou reálné znalosti jedinců. Sdílení znalostí zkrátka zaručuje lepší výsledek a konvergence médií je živnou půdou pro její vznik.

Jenkins ještě poznamenává, že konvergence není založena pouze na mediálních přístrojích, ale odehrává se v myslích jednotlivých konzumentů a skrze jejich sociální interakce s ostatními (Jenkins, 2006: 3). Je zajímavé pozorovat, jak se aktivní a kreativní čtenáři nebo diváci uplatňují v rámci nových médií, která jejich participaci vyžadují. Jenkins spatřuje v kolektivní inteligenci novou sílu. Do těchto komunit může totiž každý přispět svou interpretací nebo informací, načež se vše může okamžitě sdílet.

Pokud jde o fikční svět *PLaO*, vedle knih, seriálu a fanouškovských fór existují i další typy obsahů, které z něj čerpají. Zvyšující se počet přívrženců a konzumentů dal vzniknout například několika počítačovým hrám jako je akční RPG *Game of Thrones*, RTS *Game of Thrones: Genesis*, online hra na Facebooku *Game of Thrones: Ascent*. Videohry přispívají k reprezentaci transmediálních světů svým specifickým způsobem, a to díky kombinaci narativu, hravosti a společenským rysům, které mají. Fanoušci *PLaO* se tak mohou do fikčního světa ponořit díky počítačům nebo herním konzolím jako je Playstation, Xbox a další.

Vedle videoher se dnes fikční svět rozšířil i do prostředí her deskových, kde je možné si zahrát vlastní deskové hry *Hra o trůny* nebo rozšíření k již existujícím deskovým hrám jako jsou *Monopoly* nebo *Osadníci z Katanu* a další.

Fikční svět se i díky adaptaci seriálu *Hra o trůny* dostal i na sociální média. Jedna z nejpůlárnějších frází celé série *#Winteriscoming* („Zima přichází“), se stala jedním z nejpoužívanějších hashtagů v rámci sociálních sítí Instagram a Twitter, kde ovládla celosvětový feed. Sociální média jsou zajímavá díky tomu, že narušují hranice mezi konzumenty a tvůrci, jelikož konzumentům umožňují přístup k producentům nebo hereckým hvězdám seriálu.

Neuvěřitelně oblíbenými se staly meme obrázky s tematikou seriálu a literární předlohy *PLaO*. Meme obrázky založené na fikčním světě jsou rozšířené, denně jich vzniká stovky a šíří se velkou rychlostí.

Velkou zajímavostí pro mě byl rovněž fakt, že na základě fikčního světa, byl založen dokonce blog o jídle, který se věnuje receptům a vytváření jídel, které jsou popsány v knižní předloze *PLaO*. Na základě této popularity byla dokonce vydána i kuchařka.

Vedle kuchařky vznikla i další knižní díla, která sepsal dokonce sám Martin nebo se na nich spolupodílel. Vznikly tak nejrůznější průvodce knihami *PLaO* jako *Hra o trůny – Prostorový průvodce Západozemím*, komiksová kniha *Hra o trůny: grafický román*, která obsahuje tituly jako *Potulný rytíř (The Hedge Knight)*, *Přísežný meč (The Sworn Sword)*, *Tajemný rytíř (The Mystery Knight)*, omalovánky anebo kniha plná uměleckých ilustrací *Svět ledu a ohně* inspirovaná Martinovou knižní předlohou. Dalším zajímavým dílem je kniha *Mudrosloví urozeného pána Tyriona z Lannisterů (The Wit & Wisdom of Tyrion Lannister)* nebo prequel série *Rytíř sedmi království (A Knight of the Seven Kingdoms)*.

Mediální korporace vytvářejí obsahy, které komunikují skrze různá média. Zároveň se i publika podílí na budování vlastních sítí a vztahují se k obsahům prostřednictvím vědomostních komunit. Obsahy jsou v rámci komunit sdíleny a interpretovány, aby tak přispěly k zintenzivnění prožitků z konzumace mediálních obsahů.

Díky tomu nemusí čtenář skončit tím, že si dočte knihu, ale rozšiřování jeho oblíbeného příběhu může pokračovat skrze další kanály, kde se může dozvědět stále více informací a zažít víc. Tím, že se fanoušci fikčního světa *PLaO* mohou k jeho nejrůznějším formám obsahu dostat skrze několik platforem, stále se zvyšuje jeho popularita a prohlubování. Vzhledem k tomu, že se technologie stále proměňují, může se proměňovat i jejich publikum. Možnosti budoucích médií jsou nekonečné. Všechna nově vzniklá díla mají rovněž významný ekonomický dopad, při kterém korporace těží z oblíbenosti jednoho příběhu.

Závěr

Cílem práce bylo na základě analýzy ukázat, v čem je Martinova fantasy série *Písně ledu a ohně* nová po obsahové a formální stránce, čím obohacuje fantasy žánr a proč je její příběh vhodný k transmediálnímu vyprávění skrze různé mediální platformy a vůbec, proč se těší takové oblíbenosti.

G. R. R. Martin se na základě nespokojenosti s vlastní dobou a směřováním žánru fantasy literatury rozhodl vypracovat jednu z nejrozsáhlejších fantasy sérií vůbec. Ve svém inovátorském přístupu, který je založen na elementech fantasy žánru, konstruuje nové epické dílo zasazené do prostředí středověku.

Díla fikce se snaží o co největší věrohodnost, zkrátka chtějí působit realisticky a podle toho autoři volí jejich prvky, aby tak vzbudily co největší zájem diváků nebo čtenářů.

Není tajemstvím, že je Martin nadšeným fanouškem historie, kterou se ve svém díle hojně inspiruje, půjčuje si její fragmenty, a ty pak skládá do své vlastní mozaiky. Martin klade ve svém díle velký důraz na prvky, které přispívají k vytváření dojmu reálného a to hlavně u charakteristik románových postav a jejich příběhů. I přesto, že se v jeho díle objevují fantastické prvky jako jsou draci nebo oživlé mrtvolky, snaží se Martin v rámci ságy *Píseň ledu a ohně* svým čtenářům podat co nejvěrohodnější popis událostí, nevyhýbá se velmi brutálním, naturalistickým scénám ani zobrazení sexuality, což ve fantasy opravdu není zvykem.

Martin se velmi rozhodně staví proti všem archetypům fantasy jako je boj dobra se zlem a jeho archetypálním postavám a vykračuje vlastní cestou, na které kombinuje nové prvky s těmi starými.

Na rozdíl od klasických fantasy děl, kde se objevují převážně mužští hrdinové, Martin poměrně netradičně sází na silné ženské postavy a nabízí svým čtenářům několik typů komplexních ženských postav, které se neřídí archetypálním zařazením.

Martin si ve svém přesvědčení, že fantasy žánr nemá být únikovou literaturou, šikovně hraje se svými čtenáři, když jim zdánlivě předkládá zažitá archetypy a koncepce, na které jsou zvyklí a vzápětí je popírá, jen aby zničil jejich očekávání. Názornou ukázkou je dekonstrukce dvou hlavních archetypálních postav – rytíře a princezny, které se Martin snaží

jakoby zasadit do vlastní verze kruté reality. Dílu tyto prvky dodávají zcela nový rozměr a čtenář netuší, co může a nemůže ve vývoji děje nadále očekávat, stejně jako to neví ani Martinovy postavy.

Martin se snaží distancovat od fantasy, kterou označuje jako „dětskou“ a svým čtenářům představuje svoji verzi násilného a represivního středověku, ve kterém se promítá jeho přesvědčení, že nikdo není jenom zlý ani jen dobrý, ale v každém člověku se, stejně jako ve světě, nachází dichotomie těchto prvků.

To je důvodem, proč Martinovy postavy působí tak životným dojmem, jelikož se věrně podobají reálným lidem z aktuálního světa. Martinovy hrdiny je díky zvolené narativní struktuře možné poznat ještě lépe než skutečné osoby ve světě aktuálním, jelikož má čtenář díky autorovi přístup k jejich myšlenkovým pochodům. Styl vyprávění dovoluje čtenáři prožívat příběh skrze perspektivu postav, kterým čtenář jakoby sedí na rameni a skrze jejich oči a uši vnímá fikční svět, celý příběh se tak stává reálnějším. Blízké poznání postavy čtenáři umožňuje sympatizovat a soucítit s jejich osudy.

Vzhledem k tomu, že se Martin nevěnuje jednoduché narativní lince, ale ve svém vyprávění narušuje narativní schémata a sází na rotující fokalizaci jednotlivých postav, čtenáři je umožněno vcítit se a poznat nejen jednu postavu fikčního světa, ale rovnou dalších 23. Tento netradičně zvolený prvek velkého množství postav dodává fikčnímu světu reálnější rozměr, jelikož čtenáři připadá, že je obydlen skutečnými lidmi, kteří řeší reálné situace (jako je boj o moc, uznání, láska, rodičovství, sex a další). I přesto, že se jedná o dílo zasazené do středověkého prostředí obsahující fantaskní prvky jako jsou draci, na řadu diváků působí velmi realisticky. Nejedná se o ploché dílo, kde dobro bojuje proti zlu, ale podobá se velkolepému epickému příběhu.

Mužské i ženské postavy fikčního světa jsou propracovanými ambivalentními charaktery, které je na základě vývoje příběhu možné v jednu chvíli mít rád a v tu druhou nenávidět. A i přestože jich fikční svět obsahuje opravdu mnoho, jsou všechny z nich individualizované a zapamatovatelné. Na základě výrazných osobnostních propracovaných rysů je není možné zaměnit jednu za druhou, což dílu znovu přidává na důvěryhodnosti. Díky lidskosti postav čtenář fikčního světa *Písně ledu a ohně* zažívá silnou emocionální imerzi na jejímž základě sympatizuje s jejich osudy a zajímá se o vývoj děje.

Martin vhodným užitím dalších naratologických prvků podporuje časovou a prostorovou imerzi díla, které prohlubují čtenářovo vtažení do příběhu. Každá kapitola neboli epizoda jedné postavy končí cliffhangerem, který čtenáře nutí číst dílo stále dál a rychleji. Vzhledem k tomu, že je postav v díle několik, otevřené konce se kupí a nabývají na napínavosti, jelikož se čtenář pořád nedobírá rozuzlení. Opačný efekt má imerze prostorová, která čtenáře ve čtení zpomaluje a dopřává mu čas si vychutnávat prostor fikčního světa, který je velmi podrobně zpracovaný. kombinace modelů a pocitů místa (koncepte Ryanové), které Martin svým poskytuje, vytváří ve čtenáři pocit vlastní přítomnosti na scéně prezentovaných událostí. Martinův svět je navíc plný *zbytečných detailů*, které dílu dodávají na jeho autenticitě.

Rotující fokalizace postav čtenáři umožňuje nahlédnout do různých koutů fikčního světa, není tak omezen pouze na prostředí, ve kterém by se pohybovala jedna postava. Téměř všechny postavy navíc cestují, a tak se čtenář rovněž stává cestovatelem v důmyslně utvořeném fikčním světě. Prostředí světa je hojně diverzifikované a všechna místa v něm mají svá vlastní jména. Fikční svět *Písně ledu a ohně* se svým uspořádáním a fyzickými vlastnostmi podobá tomu našemu, díky fantasy žánru je jen o něco větší a barevnější.

Martin ke své práci přistupuje velmi inovátorsky a jeho komplexní fikční svět společně s propracovanými postavami navíc ve srovnání s oblíbeným dílem *Pán prstenů* opravdu působí velmi věrohodně.

Martin na základě kombinaci starých a nových naratologických i žánrových prvků v rámci série *Píseň ledu a ohně* životaschopné narativní univerzum, které je díky své komplexnosti a komplikovanosti vhodné k tomu, aby se stalo materiálem pro transmediální vyprávění. Díky tomu je možné příběh G. R. R. Martina rozvíjet, větvit a prohlubovat skrze různorodé mediální platformy a tím k sobě přitahovat další a další fanoušky. To jsou prvky podporující epičnost díla, ze kterého se v dnešní době stal kulturní fenomén.

Bibliografie

- BARTHES, Roland (1968). *Efekt reálného*. [PDF] Dostupné z: https://www.academia.edu/3567496/Roland_Barthés_Efekt_reálného_Leffet_de_réel_The_Reality_Effect.
- CARROLL, Noel (1997). *Art, narrative, and emotion*. In HJORT, Mette. a Sue LAVER. *Emotion and the arts*. New York: Oxford University Press, 1997.
- DOLEŽEL, Lubomír. *Heterocosmica: fikce a možné světy*. V Praze: Karolinum, 2003. ISBN 80-246-0735-2.
- DOLEŽEL, Lubomír. *Fikce a historie v období postmodernity*. 1. vyd. Praha : Academia, 2008. 155 s. ISBN 978-80-200-1581-5.
- ECO, Umberto. *Šest procházek literárními lesy: přednášky na Harvardově univerzitě*. Olomouc: Votobia, 1997. Velká řada. ISBN 80-7198-248-2.
- ECO, Umberto. *Meze interpretace*. Praha: Karolinum.
- JENKINS, Henry. *Convergence culture: where old and new media collide*. New York: New York University Press, 2008. ISBN 978-0-8147-4295-2.
- FOŘT, Bohumil. *Úvod do sémantiky fikčních světů*. Brno: Host, 2005. Teoretická knihovna. ISBN 80-7294-165-8.
- FOŘT, Bohumil. *Literární postava: vývoj a aspekty naratologických zkoumání*. Praha: Ústav pro českou literaturu AV ČR, 2008. Theoretica & historica. ISBN 978-80-85778-61-8. Dostupné také z: http://toc.nkp.cz/NKC/200906/contents/nkc20091928519_1.pdf
- JUNG, Carl Gustav a Karel PLOCEK. *Archetypy a nevědomí*. Vyd. 1., dotisk v roce 1999. Brno: Nakladatelství Tomáše Janečka, 1997. Výbor z díla C. G. Junga. ISBN 80-85880-16-4.
- KOTEN, Jiří. *Jak se fikce dělá slovy: pragmatické aspekty vyprávění*. Brno: Host, 2013. Teoretická knihovna. ISBN 978-80-7294-846-8.
- LE GOFF, Jacques a Jean-Claude SCHMITT. *Encyklopedie středověku*. Praha: Vyšehrad, 2002. ISBN 80-7021-545-3.
- LE GOFF, Jacques. *Středověký člověk a jeho svět*. Vydání druhé. Praha: Vyšehrad, 2003. ISBN 80-7021-682-4.
- Macura, V. and Jedličková, A. (2012). *Průvodce po světové literární teorii 20. století*. Praha: Host.
- MARTIN, George R. R. *Píseň ledu a ohně: Hra o trůny*. 2. opravené vydání. Praha 1: TALPRESS, spol., 2011a. ISBN 978-80-7197-412-3.

MARTIN, George R. R. *Píseň ledu a ohně: Střet králů*. Praha: Talpress, 2011b. ISBN 978-80-7197-434-5.

MARTIN, George R. R. *Píseň ledu a ohně: Bouře mečů*. Praha 1: TALPRESS, spol., 2011c. ISBN 978-80-7197-436-9.

MARTIN, George R. R. *Píseň ledu a ohně: Hostina pro vrány*. Praha 1: TALPRESS, spol., 2012a. ISBN 978-80-7197-446-8.

MARTIN, George R. R. *Píseň ledu a ohně: Tanec s draky*. Praha 1: TALPRESS, spol., 2012b. ISBN 978-80-7197-447-5.

MENDLESOHN, Farah. *Rhetorics of fantasy*. Middletown, CT: Wesleyan University Press, c2008.

MOCNÁ, Dagmar a Josef PETERKA. *Encyklopedie literárních žánrů*. Praha: Paseka, 2004. ISBN 80-7185-669-X.

MÜLLER, Richard a Pavel ŠIDÁK, ed. *Slovník novější literární teorie: glosář pojmů*. Praha: Academia, 2012. Literární řada. ISBN 978-80-200-2048-2.

PAVEL, Thomas G. a Lubomír DOLEŽEL. *Fikční světy*. Praha: Academia, 2012. Možné světy. ISBN 978-80-200-2120-5.

RYAN, Marie-Laure. *Narativ jako virtuální realita: imerze a interaktivita v literatuře a elektronických médiích*. Praha: Academia, 2015. Možné světy. ISBN 978-80-200-2507-4.

RYAN, Marie-Laure. *Možné světy v soudobé teorii literatury*. In: Česká literatura 45, č. 6, 1997.

RYAN, Marie-Laure. *Possible worlds, artificial intelligence and narrative theory*. 1. vyd. Bloomington: Indiana University Press, 1991. 291 s. ISBN 0-253-35004-2.

RYAN, Marie-Laure (2012). *Narration in Various Media | the living handbook of narratology*. [online] Lhn.uni-hamburg.de. Dostupné z: <http://www.lhn.uni-hamburg.de/article/narration-various-media>.

RONEN, Ruth. *Možné světy v teorii literatury*. Brno: Host, 2006. Teoretická knihovna. ISBN 80-7294-180-1.

SVATOŇOVÁ, Kateřina (nedatováno). *Naratologie*. [ebook] Praha 1: KFS FF UK. Dostupné z: <http://film.ff.cuni.cz/rozcestnik/teorie/naratologie.pdf>.

Online články a rozhovory:

Alesi, D. (2014). *Daenerys and Elizabeth I: Iconic Queens*. [online] History Behind Game of Thrones. Dostupné z: <http://history-behind-game-of-thrones.com/tudors/daenerys-as-elizabeth-i>.

Čurdová, V. (2010). *Narativní prostor*. [ebook] Aluze. Dostupné z: http://www.aluze.cz/2010_03/06_studie_ryanova.pdf

Georgerrmartin.com. (n.d.). *Life and Times | George R.R. Martin*. [online] Dostupné z: <http://www.georgerrmartin.com/about-george/life-and-times/>.

Hawkes, R. (2015). *Sexual violence in George RR Martin's novels is far worse than in the Game of Thrones TV series*. [online] Telegraph.co.uk. Dostupné z: <https://www.telegraph.co.uk/culture/tvandradio/game-of-thrones/11632939/Game-of-Thrones-sexual-violence-in-Martins-novels-is-far-worse-than-in-the-show.html>.

Hibberd, J. (2015). *George R.R. Martin explains why there's violence against women on 'Game of Thrones'*. [online] EW.com. Dostupné z: <http://ew.com/article/2015/06/03/george-rr-martin-thrones-violence-women/>.

Loughrey, C. (2017). *HBO teases the huge potential of Game of Thrones' spin-offs*. [online] The Independent. Dostupné z: <https://www.independent.co.uk/arts-entertainment/tv/news/game-of-thrones-prequels-spin-offs-hbo-five-development-series-8-release-date-a8004821.html>.

Lough, C. (2013). *How Big is the Planet that Westeros is On?* [online] Tor.com. Dostupné z: <https://www.tor.com/2013/03/06/how-big-is-the-planet-that-westeros-is-on/>.

Martin, G. (2011), George R. R. Martin, Author of "A Song of Ice and Fire" Series: Interview on The Sound of Young America Interview

Martin, G. (2012). *George R.R. Martin On Strombo: Full Extended Interview*.

Martin, G. (2017). *About Those Spinoffs...* [online] Grmm.livejournal.com. Dostupné z: <https://grmm.livejournal.com/536859.html?page=2>.

Miller, L. (2014). [video] Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=Vcy-EhkHXnE>.

Slanina, J. (2011). *Řecký oheň – nejděsivější zbraň starověku?* [online] Procproto.cz. Dostupné z <http://procproto.cz/historie/recky-ohen---nejdesivejsi-zbran-staroveku/>

Tharoor, I. (2015). *How Game of Thrones drew on the Wars of the Roses*. [online] the Guardian. Available at: <https://www.theguardian.com/books/2015/may/29/game-of-thrones-war-of-roses-hbo>.

Tharoor, I. (2016). *The ancient Persian god that may be at the heart of 'Game of Thrones'*. [online] Washington Post. Dostupné z: <https://www.washingtonpost.com/news/worldviews/wp/2016/04/24/the-ancient-persian->

god-that-may-be-at-the-heart-of-game-of-thrones/?noredirect=on&utm_term=.97f088d8bba8.

Westeros.org. (2001). *The Citadel: So Spake Martin - Historical Influences*. [online] Dostupné z: http://www.westeros.org/Citadel/SSM/Entry/Historical_Influences/.

Young, H. (2015). *Fantasy and science-fiction medievalisms*. Amherst: Cambria.
Cs.wikipedia.org. (2018). *Hadriánův val*. [online] Dostupné z: https://cs.wikipedia.org/wiki/Hadriánův_val.