



Vladimir Cerić

Doktorska disertacija

Beograd

MMXXII



Univerzitet umetnosti u Beogradu

Fakultet dramskih umetnosti  
(pozorišta, filma, radija i televizije)

Transmedijalno pripovedanje i  
dijegetički svetovi epske fantastike

Doktorska disertacija

Kandidat

Vladimir Cerić

Mentorka

Red. prof. dr Nevena Daković

Beograd

MMXXII

## Sažetak

Transmedijalno pripovedanje predstavlja savremenu, kreativnu i otvorenu praksu koja se koristi u širokom spektru izlaganja pripovesti, od dramskih umetnosti do industrija zabave i marketinga, ali i obrazovanja. Od uvođenja u svakodnevnu upotrebu, ovaj pojam je više puta redefinisani, elementima remedijacije, adaptacije, ekstenzije ili krosmedije, naročito kada se u praktičnoj primeni koristi u svrhu kreiranja dijegetičkog sveta/sveta priče. Zadati okvir čitanja teksta, svet priče, takođe je podložan preformulaciji. Nedostatak idealnih primera transmedijalnog pripovedanja, predstavlja poziv za redefinisanje i otvaranje pojma ka srodnim praksama. Dodatni problem predstavlja i nedostatak literature koja definiše epsku fantastiku. Imajući navedeno u vidu, cilj ove teze je bio da utvrdi/potvrdi da li transmedijalno pripovedanje pogodno za stvaranje masivnih dijegetičkih svetova/svetova priče i da ostvaruje svoj pun potencijal – kreiranje složenih pripovesti u rastućem, kompleksnom i koherentnom svetu fikcije kakva je epska fantastika, što je u studiji slučaja analizirano na primeru serije *Igre prestola*. U tu svrhu su korišćene metode analiza različitih medijskih tekstova i platformi kao što su deskriptivni, analitičko-tekstualni, komparativni, statistički, induktivni i deduktivni metod, a sve kroz teorijski okvir transmedijalnog pripovedanja, naratologije, sveta priče, teorije prostora, transfikcije, žanra i participativne kulture. Istraživački proces podrazumevao je detaljno proučavanje svih tekstova koji čine transmedijalni svet *Igre prestola*. Primenom teorija žanra, kroz studiju slučaja je potvrđeno da *Igra prestola* ima status podžanra fantastike - epske fantastike, uprkos stalnom odlaganju eukatastrofe i čestog korišćenja diskatastrofe koje otvaraju neobično veliki broj zapleta. Zbog brojnih inovacija koje su utvrđene u tretmanu narativnih linija, netipičnog statusa heroja, kao i masivnosti osnovnog teksta, ovaj korpus tekstova čini svet priče posebno pogodnim za visok stepen uranjanja. Analiza je pokazala da je detaljno razrađen svet priče idealan za dalje transmedijalno širenje. Uzimajući u obzir sve navedeno, izuzetan uspeh *Igre prestola* mogao bi da dovede do rasta sličnih projekata epske fantastike u budućnosti, dok teorijski okvir, dat u ovom radu može predstavljati strategiju transmedijalnog pripovedanja i za druge tekstove epske fantastike i druge žanrove.

**Ključne reči:** transmedijalno pripovedanje, epska fantastika, svetovi priče, *Igra prestola*

## Abstract

Transmedia storytelling is a contemporary, creative, and open practice used in a wide range of storytelling, from the dramatic arts to the entertainment and marketing industries and education. Since its introduction into everyday use, this term has been redefined many times, with elements of remediation, adaptation, extension, or cross-media, primarily when used in practical application to create a diegetic world/storyworld. The given framework for reading the text, the storyworld, is also subject to reformulation. The lack of ideal examples of transmedia storytelling calls to redefine and open the concept to related practices. An additional problem is the lack of literature that defines epic fantasy. Having this in mind, this thesis aims to determine/confirm whether transmedia storytelling is suitable for creating massive diegetic worlds/storyworlds. Moreover, achieving its full potential in creating complex narratives in a growing, complex, and coherent world of fiction, such as epic fantasy, which was analyzed in the case study on the example of the *Game of Thrones* television series. For this purpose, methods of analysis of various media texts and platforms such as descriptive, analytical-textual, comparative, statistical, inductive, and deductive methods were used, all through the theoretical framework of transmedia storytelling, narratology, storyworld, spatial theory, theory of space, genre, and participatory culture. The research process involved a detailed study of all the texts that make up the transmedia world of the *Game of Thrones*. By applying genre theories, a case study confirmed that *Game of Thrones* has the status of a subgenre of fantasy - epic fantasy, despite the constant postponement of eucatastrophe and frequent use of discatastrophe, which opens a vast number of plots. Due to numerous innovations identified in the treatment of narrative lines, the atypical status of the hero, and the massiveness of the primary text, this corpus of texts makes the storyworld especially suitable for a high degree of immersion. The analysis showed that a complex storyworld is ideal for further transmedia expansion. Considering all the above, the remarkable success of *Game of Thrones* could lead to the growth of similar epic fantasy projects in the future. At the same time, the theoretical framework given in this paper may represent a transmedia storytelling strategy for other epic fantasy texts and other genres.

**Keywords:** transmedia storytelling, epic fantasy, storyworld, *Game of Thrones*.



## Sadržaj

|  |            |
|--|------------|
| <b>1. Uvod</b> .....   | <b>1</b>   |
| 1.1. Polazna hipoteza .....  | 7          |
| 1.2. Metodologija istraživanja .....   | 8          |
| <b>2. Transmedijalno pripovedanje i svet priče</b> .....                                   | <b>13</b>  |
| 2.1. Remedijacija.....   | 15         |
| 2.2. Adaptacija.....   | 17         |
| 2.3. Ekstenzija .....  | 23         |
| 2.4. Transmedijalno pripovedanje .....   | 27         |
| 2.4.1. Transmedijalno pripovedanje koje dolazi iz koncepta <i>konvergencija kulture</i> .. | 29         |
| 2.4.2. Transmedijalno pripovedanje kao vrsta adaptacije .....                              | 33         |
| 2.5. Svet priče.....   | 44         |
| 2.5.1. Pripovedni svetovi .....  | 55         |
| 2.5.2. Svetovi priče u teorijama medijske naratologije .....                               | 61         |
| 2.5.3. Prostor sveta priče .....   | 67         |
| 2.5.4. Transmedijalni svetovi .....  | 78         |
| 2.5.5. Likovi u svetu priče .....  | 82         |
| <b>3. Epska fantastika</b> .....   | <b>92</b>  |
| 3.1. Žanr .....  | 92         |
| 3.2. Fantastika i epska fantastika .....   | 98         |
| 3.2.1. Književnost.....  | 99         |
| 3.2.2. Odnos mita, epa i fantastike .....  | 105        |
| 3.2.3. Film i drugi mediji .....   | 110        |
| 3.2.4. Prostor-vreme fantastike .....  | 114        |
| <b>4. Studija slučaja</b> .....  | <b>117</b> |
| 4.1. Serijal knjiga <i>Pesma leda i vatre (osnovni tekst)</i> .....                        | 118        |
| 4.2. Novele i istorijski kompendijum .....   | 132        |
| 4.3. Svet priče <i>Pesme leda i vatre</i> .....  | 136        |
| 4.3.1. Topografija i klima Poznatog sveta .....  | 137        |
| 4.3.2. Istorija u <i>Pesmi leda i vatre</i> .....  | 139        |
| 4.3.3. Društveno uređenje i hijerarhija .....  | 140        |
| 4.3.4. Religija i magija .....   | 146        |
| 4.4. Televizijska serija <i>Igra prestola (drugostepeni tekst)</i> .....                   | 149        |

|             |  |            |
|-------------|--|------------|
| 4.4.1.      | Transmedijalna marketinška kampanja <i>Pesme leda i vatre</i> u <i>Igri prestola</i> ... | 149        |
| 4.4.2.      | Narativ televizijske serije <i>Igra prestola</i> .....                                   | 151        |
| 4.4.3.      | Osnovne narativne linije .....   | 152        |
| 4.4.4.      | Likovi.....  | 161        |
| 4.4.5.      | Svet Leda i vatre .....  | 170        |
| 4.4.6.      | Rod i seksualnost.....   | 175        |
| <b>4.5.</b> | <b>Transmedijalno pripovedanje <i>Igre prestola</i>.....</b>                             | <b>178</b> |
| 4.5.1.      | N-tostepeni tekstovi <i>Pesme leda i vatre</i> i <i>Igre prestola</i> .....              | 178        |
| 4.5.2.      | Kompjuterske igre .....  | 180        |
| 4.5.3.      | Grafički romani (stripovi).....  | 184        |
| 4.5.4.      | Društvene ( <i>table-top</i> ) igre.....   | 187        |
| 4.5.5.      | Participativna kultura, fanovi i neautorizovane ekstenzije.....                          | 188        |
| <b>5.</b>   | <b>Zaključak.....</b>  | <b>190</b> |
| <b>6.</b>   | <b>Bibliografija i vebografija.....</b>  | <b>198</b> |
| <b>7.</b>   | <b>Filmovi, televizijske serije, kompjuterske igre, književnost, stripovi.....</b>       | <b>209</b> |
| <b>8.</b>   | <b>Prilozi .....</b>   | <b>216</b> |
|             | Prilog A – Likovi u <i>Igri prestola</i> .....   | 216        |
|             | Prilog B – Opis glavnih likova u <i>Igri prestola</i> .....                              | 217        |
|             | Prilog C – Geografska karta poznatog sveta u <i>Igri prestola</i> .....                  | 220        |
|             | Prilog D – Sažetak serijala <i>Pesma leda i vatre</i> .....                              | 221        |
|             | Prilog E – Glavni zapleti u televizijskoj seriji <i>Igra prestola</i> .....              | 226        |
| <b>9.</b>   | <b>Biografija .....</b>  | <b>237</b> |

# 1. Uvod

U radu će biti ispitane odlike transmedijalnog pripovedanja i razmotreni pravci razvoja na osnovu savremenih umetničko-medijskih tekstova epske fantastike koji svoje pojavne oblike imaju na televiziji, internetu, u književnosti, kompjuterskim igrama, stripovima i svakodnevnom životu (u nenarativnom obliku, poput tematskih zabavnih parkova i robe široke potrošnje).

U radu će biti dat sinhronijski prikaz teorijskih okvira iz kojih se uočavaju specifičnosti transmedijalnih praksi. Njihovo sagledavanje moguće je kroz proces dekonstrukcije umetničko-medijskog teksta, čitanjem i analizom dijegetičkog sveta/sveta priče, zatim, (re)konstrukcijom i analizom transmedijalnog (korpora) teksta.

Fokus naratologije odavno nije samo književnost, već su stripovi, reklame, fotografije, televizija, film i kompjuterske igre *dobili* mnogobrojne okvire analize teksta. Ukoliko je tekst, koji je predmet analize, transmedijalni, za njegovo čitanje neophodna je transmedijalna naratologija<sup>1</sup>.

Rajan (Marie-Laure Ryan) ističe da narativna semantika *nije fiksirana relacija između takozvanih narativnih znakova i njihovih značenja, već opis određene vrste mentalnog konstrukta* (Ryan 2007, 25). Upravo, putem opisa uspostavljanja mentalnih konstrukata<sup>2</sup>, moguće je mapiranje odlika dijegetičkih svetova transmedijalne epske fantastike. Odnosno, *osnovna* jedinica analize transmedijalnog teksta ima znatno širi zahvat – svet priče, u kome se uočavaju zakonitosti i načini funkcionisanja i ustrojstva teksta.

Za svrsishodnu analizu transmedijalnog pripovedanja, neophodno je napuštanje koncepta analize jednog medija i okretanje transmedijalnim odlikama teksta ili korpusa tekstova koji imaju koliko-toliko zajednički narativ, odnosno: pripovedni iskaz i/ili priču i/ili naraciju, a u najvećoj mogućoj meri jedinstveni dijegetički svet/svet priče.

---

<sup>1</sup> Transmedijalnu naratologiju treba posmatrati kao skup teorija iz kojih proizilaze različiti analitički metodi u nastanku, koja upravo evoluira i oblikuje se kroz hibridizaciju post-teorija koje se tiču višekanalnih i višesenzornih pristupa analizi sadržaja koji se transmedijalno pripoveda, nezavisno, a i uzimajući u obzir medij u kojem se neki sadržaj nalazi.

<sup>2</sup> Mentalni konstrukti se odnose na ideje ili verovanja pojedinca, koje se najčešće ispoljavaju na jednostavan način, a zapravo ih pokreću brojna lična iskustva koja oblikuju lične stavove o svetu koji ga/je okružuje.

*[...] transmedijalno pripovedanje [...] predstavlja] osnovni proces tvorbe svet(ov)a priče postavljajući komplementarne pojmove proučavanja sveta-kao-priče i priče-kao-sveta. [...] Takođe, proces implicira transformaciju narativa koji od storije narasta u (i)storiju doba i kulture. (Daković 2019, 23)*

U prelaznom periodu početkom 90-ih godina XX veka, pokušana je rekonstrukcija strukturalističkih naratoloških postavki u cilju očuvanja istorijskog nasleđa *klasične* naratologije. Tako O'Nil (Patrick O'Neill) unapređuje Ženetovu (Gérard Genette) podelu narativa, dodavanjem četvrtog nivoa koji naziva *tekstualnost* (O'Neill 1994, 23), a koji se nalazi iznad svih Ženetovih nivoa, odgovarajući na pitanja *u kojim komunikacijskim kontekstima: šta, kako i ko upravlja narativom?* (O'Neill 1994, 116–17), dato u Tabeli 1.1. Tekstualnost se ovde ne odnosi na pojam teksta u užem smislu, već u bartovskom<sup>3</sup>, kroz procese produkcije i reprodukcije određenog teksta, što se u najvećoj meri tiče konteksta u kome se nalaze autor i čitalac, ali i njihov uzajamni odnos.

*Čim neka priča [...] postane ispričana, ona predstavlja proliferaciju mogućih među-presečenih značenja [...] i] ulazi u dimenziju tekstualnosti. Njena narativnost [...] postaje konstituent njene tekstualnosti [...] (O'Neill 1994, 117)*

O'Nil veruje da se tekstualnost nalazi odmah iznad nivoa hipotetičnih agenata naratologije – realnog autora i realnog čitaoca.

Tabela 1.1 – Poređenje Ženetove trodelne i O'Nilove četvorodelne podele narativa

|         |                  |              |
|---------|------------------|--------------|
| Narativ | Ženet            | O'Nil        |
|         | priča            | priča        |
|         | pripovedni iskaz | tekst        |
|         | naracija         | naracija     |
|         | -                | tekstualnost |

<sup>3</sup> Autor napominje da se pojam *tekstualnost* ne odnosi na nastavak francuske teorijske škole 60-ih i 70-ih godina XX veka.

Hijerarhijska podela narativnih agenata konstituše *moгуći narativni svet* (O'Neill 1994, 110), analogno Lajbnicovoj (Gottfried Wilhelm Leibniz) teoriji mogućih svetova.

*[...] naše naracijske personae postoje u kompleksu ugnežđenih mogućih svetova [...] one se mogu projektovati potpuno drugačije da je narativna instanca bilo kog sveta višeg ranga to izabrala... (O'Neill 1994, 111)*

Ugnežđeni narativni svetovi O'Nila počinju od nivoa priče, iznad koje je tekst<sup>4</sup> (s naratorom i naraterom), zatim naracijom (s implicitnim autorom i implicitnim čitaocem) i završavaju tekstualnošću na najvišem nivou (s autorom i čitaocem). Ovako posmatrani nivoi (unutar teorije mogućih svetova), predstavljaju krajnje nestabilne narativne agente (ili instance) jer ... *agenti na svakom nivou postoje samo u meri u kojoj su 'diskurzivno' opisani na višem nivou od postojećeg* (O'Neill 1994, 113).

Pozivajući se na Abotovu (H. Porter Abbott) definiciju gde je narativ reprezentacija događaja ili serije događaja, Rajan prepoznaje moguću primenu takvog pristupa problemu narativa na bilo koji medij ili korpus medija. Iako se ovakva definicija može činiti nepreciznom, ona predstavlja adekvatno polazište, nasuprot literarnim definicijama narativa koje ne mogu biti primenjive na druge medije (npr. kompjuterske igre), a naročito ne na transmedijalne sadržaje. U ovom radu reč sadržaj (eng. *content*) biće korišćena umesto reči priča kada prema standardima klasične naratologije (ali i većine post-teorija) određena grupa informacija, poruka ili *artefakti* koji se prenose iz jednog medija u drugi ili iz sveta medija u realni svet gube narativne karakteristike (npr. filmski junak u kompjuterskoj igri; lik iz romana u obliku dečje igračke; fiktioni svet priče u tematski zabavni park).

Zbog važnosti očuvanja određenih pravila koje transmedijalni sadržaji imaju u procesu promene medija, što je često određeno i žanrom, od važnosti za analizu su i teorije mogućih svetova, ali i tzv. svetova priče po čijim se *zakonima* i pravilima grade likovi i zapleti. Ovi svetovi priče obuhvataju specifični *univerzum* u kome su u uzajamnom odnosu prostor-vreme, likovi, objekti, događaji i zapleti.

---

<sup>4</sup> U Ženetovoj klasifikaciji govori se o pripovednom iskazu. O'Nil koristi klasifikaciju Rimmon-Kenan (Shlomith Rimmon-Kenan).

Kako hronotop<sup>5</sup> uokviruje narativni i ideološki centar teksta u odnosu na aktere i događaje, u trenutku kada hronotop pređe zamišljenu liniju *uobičajenog*, on postaje važan deo priče. U epskoj fantastici prostor predstavlja jednu od prvih instanci koja u pripovednom iskazu upućuje na drugačiji, nesvakidašnji svet u kome se *realni* svet ogleda.

Prostor-vreme transmedijalnih tekstova epske fantastike čine intertekstualne paralele i varijacije realnih toposa, poznatih iz istorijskog, epskog, mitološkog ili religijskog nasleđa, a koje čitalac/gledalac/igrač prepoznaje, čime se svet priče lakše oblikuje. Od važnosti za transmedijalno pripovedanje jesu jasne geografske odrednice, ali i zakoni i društvene vrednosti sveta priče. U procesu transmedijalnosti, kada svet priče promeni medij, njegove karakteristike stvaraju nove varijacije svetova priča na osnovu zajedničkog (osnovnog) teksta.

Ipak, kako je u pitanju zajednički osnovni tekst, u kome se često s namerom ostavlja prostor za participativni pristup u stvaranju novih događaja i novih pripovednih iskaza, postavlja se pitanje: da li jedna priča može sadržati više svetova priče ili jedan (kompleksan) svet priče koji se redefiniše u transmedijalnom pomeranju<sup>6</sup> teksta?

Transmedijalna priča, kao i druge priče, omogućava brojne participativne prakse koje razvijaju svet priče: kada se knjiga/film/televizijska serija transponuju u strip, kompjutersku igru i/ili društvenu igru – otvara se prostor za dodatnu interakciju s tekstem. Naročito na internetu, kroz *fan-fikciju* i različite društvene mreže, interaktivna razmena među publikom/igračima/nezavisnim stvaraocima često cirkuliše (nazad) u izvorni tekst priče u nastavku franšize.

Transmedijalno pripovedanje, putem različitih medijskih oblika, uspostavlja konstrukcije mentalnih slika u našoj svesti, u njima se lik(-ovi) ili pojave na osnovu kauzalnih odnosa formiraju u događaje koji teže napretku u *iskazivosti* s mogućnošću razrešenja u trenutku kada priča nastaje ili se pripoveda.

Gledano spolja, transmedijalno pripovedanje često, ali ne isključivo, omogućava da se glavni elementi fikcije šire kroz različite medijske platforme u cilju stvaranja

---

<sup>5</sup> Pojam naglašava međuzavisnost prostora i vremena, potiče od grčke reči *χρόνος* (vreme) i *τόπος* (prostor). Hronotop oblikuje i naglašava suštinsku međuzavisnost prostora i vremena u (umetničkim) predstavama: njegovo doslovno značenje je „prostor-vreme“ (Prins 2011, 70).

<sup>6</sup> Odlika transmedijalnog teksta je distinkcija u odnosu na standardni tekst po svojoj promenljivosti medija u odnosu na sadržaj koji određeni medij može najbolje da predstavi.

jedinstvenog i koordinisanog zabavnog (ili edukativnog) iskustva, gde svaki medij i sadržaj stvara svojstveni doprinos shvatanju sveta priče kroz integrisani pristup razvoja franšize koja se uspostavlja ekonomikom medijskih konglomerata. Ovi različiti medijski tekstovi se dopunjuju u vrsti pripovednog iskaza, ali i priči, uz česte vremenske odstupnice, pre i nakon centralnog događaja unutar franšize, a uz to, svaka medijska platforma može biti namenjena različitim ciljnim grupama.

Osnovne odlike transmedijalnog pripovedanja zasnivaju se na dva principa. U prvom, određeni (autorski) tekst zahvaljujući velikoj popularnosti ili kulturološkom značaju stvara nastavke, fan-fikcije i adaptacije (u druge medije), ostajući u fokusu kao referentni tekst (npr. *Gospodar prstenova*, 2001-2003); drugi slučaj čine korpusi (komercijalnih, franšiznih) tekstova koji su zamišljeni kao transmedijalni ili krosmedijalni, gde je putem marketinških strategija osmišljeno i vremenski isplanirano objavljivanje stripa, filma/serije ili video igre.

Više-platformski narativ može se definisati kao transmedijalno pripovedanje kroz koncept transmedijalnih svetova priče u kojima se fiktivne priče i likovi aktualizuju, a istovremeno i šire svoj značaj u različitim medijskim oblicima, dok publika i stvaraoci takvih tekstova (koji ne moraju biti razdvojeni zbog poštovanja autorskih prava), dele mentalne slike *svetovnosti* koje su specifične tom transmedijalnom svetu koji je zasićen podacima i otvoren dopunama.

Većina transmedijalnih sadržaja treba da ima najmanje jednu od sledećih funkcija:

- predistoriju [teksta/priče];
- mapu sveta;
- multi-perspektivni uvid u radnju;
- da produbljuje participativnost.

Predmet ovog rada je analiza transmedijalnog pripovedanja u funkciji građenja i širenja transmedijalnih dijegetičkih svetova priče epske fantastike. Tema rada se ograničava na transmedijalnost epske fantastike koja kao podžanr fantastike predstavlja široki okvir za analizu različitih transmedijalnih tekstova. Međutim, inovativnost koja je posledica hibridizacije žanrova i mogućnosti prenošenja medijskog sadržaja, čini definisanje okvira epske fantastike nestabilnim.

Ateberi (Brian Attebery) istražujući šta je fantastika na osnovu ispitivanja grupe studenata i profesora društvenih nauka dolazi do odgovora da je za većinu ispitanika

*Gospodar prstenova (Lord of the Rings)* prototip fantastike<sup>7</sup>, čemu je doprinela velika popularnost Tolkinovih (*John R. R. Tolkien*) romana, ali i istoimenog serijala filmova Pitera Džeksona (*Peter Jackson*).

Sveobuhvatni žanr fantastike obuhvata mnoge podžanrove koji se naročito u doba transmedijalnog pripovedanja profilišu prema svetu priče, zapletima, hronotopu itd. *Epsko* u epskoj fantastici potiče od očekivanih atributa priče, poput herojstva, pohoda, ratovanja, magije, velikog broja manjih zapleta, a donekle i dužine pripovednog iskaza koja se vezuje za klasični ep. U drugačijem pristupu, epska fantastika se izjednačava s visokom fantastikom po tome što pripada tzv. sekundarnom svetu jer joj se prostor i vreme nalaze u imaginarnom svetu (gde vladaju magija, mitološka bića, nadrealni prostori), u kome likovi i zaplet imaju pojedine zajedničke karakteristike klasičnog epa. Binarna opozicija visokoj je niska fantastika koja događaje smešta u primarni, realni, svet u kome (samo) pojedini elementi imaju imaginarni karakter. Ipak, kao i u svim kritikama žanra, ali i pokušajima svrstavanja određenog teksta u samo jedan žanr ili podžanr, postoje brojni granični primeri zbog kojih je sveobuhvatna odrednica epska fantastika primerenija. Tako se za svrstavanje priče u podžanr epske fantastike može dati okvirni obrazac:

- narativna struktura: kuća > odlazak iz kuće > povratak kući;
- prisustvo magijskih elemenata;
- postojanje specifičnog, imaginarnog pseudo-istorijskog, sveta priče;
- sličnost s mitovima ili istorijskim događajima (epske bitke);
- kompleksni zapleti s velikim brojem likova.

U ovom radu, studiju slučaja čine transmedijalni tekstovi: *Igra prestola (The Game of Thrones)*, televizijska serija emitovana od 2011. do 2019. g. i nezavršeni serijal romana *Pesme leda i vatre (The Song of Ice and Fire)* Džordža R. R. Martina (*George R. R. Martin*). Takođe, studija se bavi *n*-tostepenim, dopunskim tekstovima: novelama, predistorijom sveta, kompjuterskim igrama, grafičkim romanima (stripovima) i društvenim (*table-top*) igrama. Akcenat je dat na tekst *Igra prestola*, koji je doprineo

---

<sup>7</sup> Kako navodi Volters (James Walters) pojedini kritičari tvrde da su svi fiktivni tekstovi - fantastika, zbog čega ona ne može biti žanr. Ipak, izjednačavanje fikcije i fantastike je pogrešno jer, *kada se susretnemo s fantastikom [...] svesni smo da ona prikazuje niz događaja, koji se [...] ne mogu dogoditi u stvarnosti kakvu poznajemo* (Walters 2011, 1–2), čime se ona jasno razdvaja od fikcije.



građenju transmedijalnog sveta priče. Drugi tekst, *Gospodar prstenova*, predstavlja *prototip* epske fantastike čime će u radu imati ulogu referentne tačke u potvrđivanju žanrovskih okvira, ali i analizi studije slučaja.

Upravo je primer koji je odabran za studiju slučaja, specifičan za epsku fantastiku jer donekle odstupa od uobičajene narativne strukture i funkcije koju *tipični* heroj ima u epskoj fantastici. Važna karakteristika ovog korpusa teksta je u tome što osnovni tekst, serijal knjiga nije završen, zbog čega je televizijska serija, zamišljena kao adaptacija i sekundarni tekst, postala referentni i glavni tekst u građenju transmedijalnog pripovedanja *Igre prestola*. Specifičnost ovog teksta je i u aktivnom učešću pisca u kreiranju franšize i njegove participativne uloge u zajednici fanova, u procesu stvaranja transmedijalnog sveta i njegovih ekstenzija. Činjenica da je osnovni tekst još uvek nezavršen, a izvedeni transmedijalni pripovedani tekstovi prevazilaze okvire osnovnog teksta, ukazuje na hibridizaciju televizijskog žanra serijala, ali i nestabilnu kategorizaciju epske fantastike ukoliko se uzme u obzir isključivo osnovni tekst (*Pesma leda i vatre*).

Cilj ovog rada je uokviravanje korpusa inicijalnih tekstova *Svet leda i vatre* (serijal knjiga) i *Igre prestola* (TV serija) i njihovih višemedijskih pojava u transmedijalno pripovedanje, koje stvara kompleksni dijegetički svet/svet priče, putem analize teksta i koncepta svet priče, kao i dokazivanje njihove žanrovske pripadnosti fantastici.

## **1.1. Polazna hipoteza**

Polazna hipoteza u ovom radu, odnosno istraživačko pitanje pretpostavlja da:

Transmedijalno pripovedanje je otvoreni način izlaganja pripovesti i građenja sveta priče čiji puni potencijal dolazi do izražaja u epskoj fantastici. Za svako transmedijalno pripovedanje moguće je mapiranje puta priče s jedne na drugu medijsku platformu (knjiga, grafički romani, filmovi, TV serije, kompjuterske igre, zabavnih parkovi i roba široke potrošnje), kao i stvaranje i stalno rastućeg atlasa kompleksnog, koherentnog dijegetičkog sveta/sveta priče.

## 1.2. Metodologija istraživanja

Različiti procesi transmedijalnog pripovedanja pružaju kreativne mogućnosti u planiranju širenja dijegetičkih svetova priče u polju diseminacije narativnih tekstova (fikcije) i industrije zabave. Tekst epske fantastike *Gospodar prstenova* (serijal knjiga i filmova) čini polazište za analizu i razmatranje transmedijalnog sveta priče inicijalnih tekstova *Igra prestola* (TV serija) i *Pesma leda i vatre* (serijal knjiga), kao i drugih transmedijalnih tekstova koji su proizašli iz navedenih tekstova.

Metode koje će u radu biti primenjene, a u cilju dokazivanja statusa transmedijalnog pripovedanja dijegetičkih svetova na konkretnom korpusu tekstova epske fantastike su: naratološki, žanrovski, temporalni, strukturalni, komparativni metod, statistička metoda, induktivna i deduktivna metoda.

Istraživački proces podrazumevao je proučavanje, odnosno prikupljanje odabrane literature na engleskom, srpskom, hrvatskom i francuskom jeziku, koja je navedena u *Bibliografiji i vebografiji* i koja je korišćena u cilju dokazivanja hipoteze. Takođe, tehnikom *close reading-a*<sup>8</sup> svih tekstova koji se nalaze u *Studiji slučaja*, pažljivo je sagledan korpus tekstova *Igre prestola*, kao i odnosi unutar svakog pojedinačnog teksta, ali i međusobni odnosi sa *n*-tostepenim tekstovima. Istraživanje prati razvoj transmedijalnog pripovedanja, teorija sveta priče, mogućih svetova, teorije žanra, a koje počiva na radovima sledećih teoretičara:

Meri-Lor Rajan (Marie-Luare Ryan), Patrik O'Nil (Patrick O'Neill), Žerar Ženet (Gérard Genette), Gotfrid Lajbnic (Gottfried Leibniz), H. Porter Abot (H. Porter Abbott), Šlomit Rimon-Kenan (Shlomith Rimmon-Kenan), Brajan Ateberi (Bryan Attebery), Džejms Volters (James Walters), Klod Elvud Šenon (Claude Elwood Shannon), Džon Fiske (John Fiske), Lev Manovič (Лев Манович), Julija Kristeva (Юлия Кръстева), Henri Dženkins (Henry Jenkins), Maršal Mekluan (Marshall McLuhan), Pol Levinson (Paul Levinson), Džej Dejvid Bolter (Jay David Bolter), Ričard Grusin (Richard Grusin), Johanes Ferle (Johannes Fehrle), Linda Hačen (Linda Hutcheon), Džofri Vagner (Geoffrey Wagner), Kamila Eliote (Kamilla Elliott), Robert Stam (Robert Stam), Dadli Endru (Dudley Andrew), Nevena Daković, Andre Bazen (André Bazin), Džerald Prins

---

<sup>8</sup> Pojam *close reading* najčešće koristi se pri kritičkom čitanju književnih tekstova, a u ovom radu pojam se slobodno koristi na transmedijalne tekstove bilo da su oni narativni, ludološki ili nenarativni. (Joyce 2018, 104)

(Gerald Prince), Ljubomir Doležel (Lubomír Doležel), Kolin Harvi (Colin Harvey), Dik Hidžins (Dick Higgins), Age Hansen Love (Aage Hansen-Löve), Tej Von (Tay Vaughan), Teodor H. Nelson (Theodor H. Nelson), Mirka Mađanu (Mirca Madianou) i Danijel Miler (Daniel Miller), Mišel Kalka (Michelle Calka), Indrek Ibrus (Indrek Ibrus), Karlos A. Skolari (Carlos A. Scolari), Gabriel Zigert (Gabriele Siegert), Andrea Filips (Andrea Phillips), Ričard Sen-Žele (Richard Saint-Gelais), Lorens Lesig (Lawrence Lessig), Dejvid Bordvel (David Bordwell), Šivon O'Flin (Siobhan O'Flynn), Dejvid Herman (David Herman), Paolo Berteti (Paolo Bertetti), Metju Friman (Matthew Freeman), Džofri A. Long (Geoffrey A. Long), Džejson Mitel (Jason Mittel), Met Hills (Matt Hills), Mark Rupel (Marc Ruppel), Aron Smit (Aaron Smith), Kristi Dejna (Christy Dana), Klod Bremon (Claude Bremond), Lik Herman (Luc Herman), Bart Verveak (Bart Verveack), Rolan Bart (Roland Barthes), Cvetan Todorov (Цветан Тодоров), Alžirdas Gremas (Algirdas Greimas), Ketrin N. Hajls (Katherine N. Hayles), Dženet Marej (Janet Murray), Tomas Elseser (Thomas Elseasser), Espen Arset (Espen Aarseth), Jesper Jul (Jesper Juul), Dejvid Luis (David Lewis), Umberto Eko (Umberto Eco), Sol Kripke (Saul Kripke), Jako Hintika (Jaakko Hintikka), Nikolas Rešer (Nicholas Rescher), Ričard Gerig (Richard Gerrig), Andre Godro (André Gaudreault), Tom Ganing (Tom Gunning), Pol Vert (Paul Werth), Simor Četmen (Seymour Chatman), Mike Bal (Mieke Bal), Mišel de Serto (Michel de Certeau), Kenet Fut (Kenneth Foote), Maoz Azarjahu (Maoz Azaryahu), Franc Karl Štancel (Franz Karl Stanzel), Tomas L. Martin (Thomas L. Martin), Metju H. Edni (Matthew H. Edney), J. B. Harli (J. B. Harley), Žil Delez (Gilles Deleuze), Felis Gatari (Félix Guattari), Rikardo Padron (Ricardo Padrón), Marja Saldre (Maarja Saldre), Peter Torop (Peeter Torop), Lizbet Klastrup (Lisbeth Klastrup), Suzana Toska (Susana Tosca), Nelson Gudman (Nelson Goodman), Vladimir Prop (Владимир Пропп), Erik Čapo (Eric Csapo), Klod Levi-Stros (Claude Lévi-Strauss), Džozef Kembel (Joseph Campbell), Kristofer Vogler (Christopher Vogler), Nortrop Fraj (Northrop Frye), Dominik Mojsi/Moizi (Dominique Moïsi), Fotis Jannidis (Fotis Jannidis), Mark J. P. Volf (Mark J. P. Wolf), Paolo Berteti (Paolo Bertetti), Steva Nil (Steve Neale), Rik Altman (Rick Altman), Aleksandra Milovanović, Fara Mendelson (Farah Mendelsohn), Edvard Džejms (Edward James), Dejvid Sendner (David Sandner), Brajan Stejblford (Brian Stableford), Aleksandar Lojd (Alexander Lloyd), Žan-Pjer Vernan (Jean-Pierre Vernant), Ričard Slotkin (Richard Slotkin), Pol Ines (Paul Innes), Valter Koen (Walter Cohen), Sajmon Popl (Simon Pople), Džo Kember (Joe Kember), Džejms Keler (James Keller), Lezli Stratiner

(Leslie Stratyner), Šilo T. Meklin (Shilo T. McClean), Džejms Volters (James Walters), Džordž M. Vilson (George M. Wilson), Kok van der Vort (Cok van der Voort).

\* \* \*

Transmedijalni tekstovi koji čine studiju slučaja, zbog prirode transmedijalnog pripovedanja, koje nije konačno, zatvoreno, ni fiksirano, obuhvata isključivo korpus tekstova *Igra prestola/Svet leda i vatre* koji je nastao do 2019. godine.

Rad je po strukturi podeljen u tri glavna dela, uz pratećih pet priloga.

Poglavlje *Transmedijalno pripovedanje i svetovi priče*, govori o istorijsko-kulturološkom procesu nastanka transmedijalnog pripovedanja, koji se zasniva na procesima remedijacije, adaptacije i ekstenzije. U ovom poglavlju, dat je okvir za čitanje savremenih transmedijalnih tekstova fikcije, kao i specifičnog značaja sveta priče i njegovih likova za transmedijalno pripovedanje. Takođe, dat je detaljan uvid u različite teorije transmedijalnog pripovedanja koje služe kao polazna strategija u procesu stvaranja dijegetičkih svetova priče, ali i onih teorijskih razmatranja koja prepoznaju odstupanja u ovim metodama, širenja sadržaja u transmedijalnom okruženju, u odnosu na vrstu teksta, medija, ali i kreativnih ili finansijskih ciljeva određenih transmedijalnih projekata. Poseban osvrt dat je na prostor sveta priče i strategije oprostora.

Poglavlje *Epska fantastika*, razmatra status epske fantastike u odnosu na fantastiku, fantaziju, ali i fikciju i to najpre u književnosti, a zatim i u drugim medijima. Takođe, epska fantastika se poredi sa drugim vrstama pripovesti kao što su bajke, legende, epovi i mitovi, i to nezavisno od medija, ali i u odnosu na specifičnosti određenih medija koji se često koriste kao polazište u utvrđivanju statusa epske fantastike, ali i fantastike uopšte.

Poglavlje *Studija slučaja* daje detaljan prikaz transformacije narativa i sveta priče serijala romana *Pesma leda i vatre* u televizijsku seriju *Igra prestola*, kao i u druge (*n*-tostepene) transmedijalne tekstove (i adaptacije) koji zajedno čine univerzum sveta priče, odnosno svet priče jednog ili oba navedena teksta. U ovom poglavlju izvršena je analiza transformacije narativnih linija, likova, ali i prostora u procesu transmedijalnog pripovedanja. Naglašena je specifičnost serije koja nema referencu od šeste do osme sezone, čime dolazi do dodatnog građenja rastućeg sveta priče. Posebno se istražuju specifičnosti sveta priče epske fantastike i konkretnog korpusa tekstova, kao i njihov značaj u participativnoj kulturi, ali i širi društveni značaj koji može da posluži kao model za stvaranje masivnih svetova transmedijalnog pripovedanja u različitim žanrovima fikcije.

U *Prilozima A i B* dati su spiskovi likova iz serijala romana i televizijske serije iz Studije slučaja; opis glavnih likova televizijske serije (sa genealogijom i konfiguracijom likova).

U *Prilogu C*, zbog važnosti prostora u građenju transmedijalnog sveta u priči i sveta priče napravljena je jedinstvena geografska karta koja inkorporira poznate topose svetova *Pesme leda i vatre* i *Igre prestola*.

U *Prilogu D*, dat je sažetak do sada objavljenih romana iz serijala *Pesma leda i vatre*.

*Prilog E* predstavlja autorski istraživački proces utvrđivanja glavnih zapleta, *delanja*, koja teže konačnoj borbi za presto u televizijskoj seriji *Igra prestola*, ovi zapleti se koriste kao referenca za čitanje i sagledavanje najvećeg broja transmedijalnih tekstova ili ekstenzija koje su nastale zahvaljujući transmedijalnom pripovedanju serije.

## 2. Transmedijalno pripovedanje i svet priče

Reč *mediji*, upotrebljena samostalno, često nije dovoljna da objasni delovanje različitih komunikacionih kanala (Shannon 1948, 380–81), opsege dejstva, stepen učešća pojedinca ili grupe u procesu prenošenja/stvaranja/proširivanja sadržaja, kao ni tehničko-tehnoloških sredstava koja su potrebna za razumevanje funkcije i klasifikacije načina na koji sve pobrojane karakteristike mogu oblikovati sadržaj. Savremene prakse korišćenja medija u cilju prenošenja i proširivanja različitih (medijskih) sadržaja, nemoguće je sagledati iz tradicionalnih podela ili uobičajene namene nekog medija<sup>9</sup>. Ove prakse tiču se intertekstualnosti<sup>10</sup>, remedijacije, adaptacije medijskog sadržaja, intermedije, multimedije, hipermedije, krosmedije i transmedije (i uže transmedijalnog pripovedanja), polimedije i sl. Neretko, ovi pojmovi, odnosno prakse na koje upućuju, imaju protivrečna, slična ili nedovoljno precizno definisana značenja koja variraju u savremenim teorijama medija, gledano dijahronijski i sinhronijski.

Tabela 2.1 - Karakteristike medija i medijskih praksi ili procesa u kojima se one ispoljavaju

| Karakteristike medija / Medijska praksa ili proces                                 | Intramedija | Intermedija | Adaptacija | Multimedija | Hipermedija | Remedijacija | Krosmedija | Transmedijalno pripovedanje | Polimedija |
|--|-------------|-------------|------------|-------------|-------------|--------------|------------|-----------------------------|------------|
| Obavezno simultano korišćenje više medija (u tehničko-tehnološkom smislu)          | Ne          | Da          | Ne         | Ne          | Ne          | Ne           | Ne         | Ne                          | Da         |
| Obavezno simultano korišćenje više medija (u audio-vizuelnom smislu)               | Ne          | Da          | Ne         | Da          | Da          | Ne           | Ne         | Ne                          | Da         |
| Obavezna sinteza više medija u cilju stvaranja novog(-ih) značenja                 | Ne          | Da          | Ne         | Ne          | Ne          | Ne           | Ne         | Da                          | Da         |
| Sadržaj se u celosti prenosi iz medija u medij                                     | Ne          | Ne          | Ne         | Ne          | Ne          | Da           | Da         | Ne                          | -          |
| Sadržaj postaje celovit sabiranjem sadržaja svih medija                            | -           | Da          | Ne         | Da/Ne       | Da/Ne       | Ne           | Ne         | Da                          | -          |
| Obavezno proširenje sadržaja u svakom mediju (u tehničko-tehnološkom smislu)       | -           | Ne          | Ne         | Ne          | Ne          | Ne           | Ne         | Da                          | -          |
| Obavezno učešće producenata i publike u stvaranju novog sadržaja, participativnost | -           | Da          | Ne         | Ne          | Da          | Ne           | Ne         | Da/Ne                       | Da         |
| Interaktivnost (u kompjuterskom smislu)  | Ne          | Ne          | Da/Ne      | Da/Ne       | Da/Ne       | Da/Ne        | Da/Ne      | Da/Ne                       | Da         |

<sup>9</sup> Npr. umetnički – masovni mediji; prezentacione - reprezentacione – mehaničke (Fiske 1990, 18), stari – novi mediji (Manović 2015, 60–61; 90–91) i sl.

<sup>10</sup> Sami počeci intertekstualnosti kao koncepta oslanjaju se na rad de Sosira (Ferdinand de Saussure), mada pojam prvi put definiše Kristeva (Юлия Кръстева) označavajući *transpoziciju jednog (ili nekoliko) znakovnih sistema u drugi[-e]* (Kristeva 1986, 111).

Pojmovi iz ovog poglavlja (dati u Tabeli 2.1) uzimaju se za početne u daljem radu jer se na osnovu njih lakše prepoznaju različite medijske prakse koje se usložnjavaju kao posledica razvoja novih tehnoloških sredstava, a naročito stepenom i načinom korišćenja medija na lako izmenjivim pozicijama stvaralaca i publike. Najpre, potrebno je razlikovati procese koji su postojali pre informatičkog umrežavanja i masovne distribucije sadržaja različitim digitalnim komunikacionim kanalima; potom, treba uočiti one prakse koje ohrabruju kreativni, participativni pristup (pojedina(a)ca i tehnologija) u distribuciji sadržaja, ali i one koje se oslanjaju na informatičke tehnologije u pogledu varijabilnosti i interaktivnosti. Na kraju, treba prihvatiti da je revolucija i proliferacija terminologije, ali i medijskih praksi i procesa, upravo nastala kao posledica široke primene novih tehnologija i načina na koje korisnici medija (na obe strane) svakodnevno, participativno, praktičnim ili teorijskim radom, istovremeno menjaju i dopunjuju ove prakse i procese.

Danas, nije neobično da elektronska verzija knjige sadrži hiperlinkove ka vebu, interaktivnu grafiku, deljenje citata i komentara s drugim čitaocima putem interneta ili da pametni televizori omogućavaju igranje kompjuterskih igara, surfovanje vebom, video pozive (VoIP), gledanje filmova nezavisno od emitovanog programa televizijskih stanica. Iz svega navedenog, ali i iskustveno očigledno je da tradicionalno nazivani *novi* i *stari* mediji koegzistiraju, a ovu pojavu Dženkins (Henry Jenkins) naziva *konvergencija* (Jenkins 2008, 2). Ona je moguća zahvaljujući tehnološkom napretku, ali je njena upotrebna vrednost vezana za publiku i specifični, konkretni, sadržaj. Konvergencija se odnosi na *protok sadržaja kroz različite medije* (Jenkins 2008, 2), gde je u fokusu najpre publika, a u fokusu publike sadržaj, a ne medij<sup>11</sup>. Odnosno, medij postaje sredstvo za maksimalno moguće širenje sadržaja do određene granice u kojoj zarad slušalačkog/gledalačkog/čitalačkog/igračkog iskustva, a i zarad kreativnog razvoja i širenja sadržaja, promena medija ne postane nužnost. Medijativizovani oblik određenog sadržaja ostaje u drugom planu, dok priča ili sadržaj postaju centar oko koga aktivna-participativna publika migrira u potrazi za celovitim iskustvom zabave (Jenkins 2008, 2–4).

---

<sup>11</sup> Medij u doba konvergencije ne sme postati ograničavajući faktor u procesu širenja poruke, odnosno, poruka treba da bude osmišljena tako da koristi maksimalne tehničke osobine medija i da istovremeno ne bude ograničena karakteristikama određenog medija.



## 2.1. Remedijacija

Remedijacija<sup>12</sup> označava proces koji proizilazi iz Mekluanovog (Mashall McLuhan) opažanja da je sadržaj svakog medija drugi medij.

*Električna svjetlost je čista informacija. Ona je medij bez poruke, takoreći, osim ako se ne rabi za ispisivanje nekog oglasa ili imena. Ta činjenica, svojstvena svim medijima, znači da je "sadržaj" svakog medija uvijek neki drugi medij. (McLuhan 2008, 13)*

Levinson (Paul Levinson) remedijaciju (remedijalnih) medija vidi kao antropotropijski progresivni proces unapređenja medija na osnovu fizičkih i čulnih svojstva čoveka, koja se ogledaju u njegovim potrebama (Levinson 1998, 113–16). Levinsonov antropotropijski proces, nastavak je Mekluanovog učenja o karakteristikama medija koje odgovara fizičkim osobinama čoveka, čulima, ali i njegovim kognitivnim sposobnostima.

*Radio je promijenio oblik novinskog izvještaja, jednako koliko i filmsku sliku u govornim filmovima. Televizija je izazvala drastične promjene u radijskim emisijama i obliku romana o stvarima ili dokumentarnog romana. (McLuhan 2008, 51)*

Bolter (Jay David Bolter) i Grusin (Richard Grusin) donekle napuštaju ovaj Levinsonov koncept, verujući da remedijacija *radi* dvosmerno, tako da ne predstavlja samo unapređenje starog medija, već i koncept koji omogućuje da se u stari medij inkorporira novi. Ukratko, remedijacija predstavlja reprezentaciju jednog medija u drugom mediju.

---

<sup>12</sup> U knjizi *Remediation: Understanding New Media (Bolter i Grusin 2000)*, koja predstavlja značajnu studiju koncepta remedijacije medija pristupa se bez geneze, odnosno bez objašnjenja značenja reči *remedijacija* u kontekstu teorije medija, niti se pravi razlika od osnovnog i najčešćeg značenja. Reč *remedijacija* se u srpskom i engleskom jeziku najčešće koristi za procese otklanjanja štetnih materija iz životne sredine, odnosno sanaciju zemljišta i voda usled izlivanja opasnih materija, a ređe, kada se govori o pravnom leku u (van)sudskom procesu.

*Ono što je novo u novim medijima, dolazi iz specifičnih načina na koji oni prepravljaju starije medije i na načine gde stari mediji prepravljaju sebe da bi odgovorili na izazove novih medija. (Bolter i Grusin 2000, 15)*

Takođe, remedijacija predstavlja osnovnu osobinu digitalnih medija jer oni konstantno *remedituju* i reprezentuju svoje prethodnike (Bolter i Grusin 2000, 45). Međutim, remedijacija se može pronaći i u nedigitalnim medijima, npr. u ranom filmu koji koristi pozorišni proscenijum; takođe, remedijacija je moguća i kada se isti medij ponovo koristi, npr. u slikarstvu, kada likovni umetnik u jednoj slici oslikava drugu (sliku). Na ovaj način, remedijacija se uzima za konstantni proces koji vezuje različite epohe, ali i različite tehničko-tehnološke stepene razvitka raznih medija. Cilj remedijacije je da osobine jednog medija zadrži (u najvećoj mogućoj meri) u drugom mediju.

Posredno, do remedijacije se dolazi kroz direktnost<sup>13</sup> i *hipermedijantnost*<sup>14</sup>; prva osobina govori o transparentnosti procesa reprezentacije medijskog sadržaja kao i mogućnosti trenutnog pristupa pojedinca medijskom sadržaju, dok potonja govori o vidljivosti procesa predstavljanja čiji je akcenat na mediju/medijima, a ne sadržaju. Posledično, hipermedijantnost zahteva veći stepen učešća pojedinca u odabiru željenog sadržaja jer on(a), treba da načini izbor iz više ponuđenih sadržaja.

Koncept remedijacije koji se događa u uzajamnom stepenu dejstva direktnosti i hipermedijantnosti, problematičan je, jer obe kvalifikacije ne moraju nužno biti određujuće u meri u kojoj ih autori navode. Naročito hipermedijantnost može biti od manje važnosti ako se uzme u obzir da u poslednjoj deceniji tehnološki procesi (brzina prenosa podataka, mogućnosti različitih personalnih uređaja) napreduju u toj meri da korisnik ne pokušava da uvidi ograničenja medija (uređaja) već se isključivo fokusira na sadržaj, tačnije direktnost. Iz studije se može zaključiti da samo savremenom vizuelnom kulturom dolazi do remedijacije, što može osporiti digitalizacija zvuka i stvaranja npr. digitalnog radija, elektronska izdanja knjiga i sl.

---

<sup>13</sup> Direktnost ili neposrednost (prim. prev. en. *immediacy*).

<sup>14</sup> Pojam *mediacy* se prevodi kao *posredništvo*, dok za *hipermedijantnost* (prim. prev. en. *hypermediacy*) još uvek nije utvrđen adekvatan prevod.

## 2.2. Adaptacija

Adaptacija predstavlja proces i/ili ishod, prenosa priče i njenih elemenata (teme, događaja, likova, i sl.) u druge kontekste, medije i/ili žanrove. Iz pozicije *originala* iz koga potiču, adaptacije se odnose kao označitelji koji *duguju* priči iz koje *crpe* inspiraciju i konstantno se prema njoj *mere*. Adaptacija je izuzetno stara redundantna praksa; ako se usmena tradicija pripovedanja priča uzme kao početna, sve naredne verzije *prenošene s kolena na koleno*, a zatim i njihovo zapisivanje, predstavljaju već n-tu adaptaciju *originala*.

Savremene teorije adaptacije opisuju [...] *fluidnije i dinamičnije načine na koji se tekstovi prisvajaju ili ponovo prisvajaju [... što zahteva] proširivanje koncepta adaptacije izvan okvira manje-više unidirekcionane transpozicije iz jednog medija u drugi* (Fehrle 2019, 10–11).

Prema teoriji Hačen (Linda Hutcheon), adaptacija je: *priznati prenos prepoznatljivog dela [teksta]; kreativni i interpretativni čin aproprijacije; produženi intertekstualni angažman s adaptiranim delom* (Hutcheon 2012, 8). Njena definicija adaptacije uzima u obzir samo one tekstove čije su adaptacije zakonski dozvoljene (uz poštovanje autorskih prava) i ne uključuje prethodnike<sup>15</sup> i nastavke<sup>16</sup> medijskih tekstova. Ovako, adaptacija isključuje bilo kakvu vrstu plagijatorstva, uključujući i fan-fikciju<sup>17</sup>. Teorija filma ima više pristupa u kategorizaciji filmskih adaptacija, a najčešće su oni pristupi koje upoređuju stepen sličnosti između filma i originalnog teksta.

Tako je tripartitni model adaptacija koji je uspostavio Wagner (Goefrey Wagner), prema stepenu netačnosti/nevernosti originalu, postao osnova većine kasnijih promišljanja o ovoj praksi (Wagner u Elliott 2004, 220). Wagner deli filmske adaptacije na: transpoziciju – kada je ekranizovana verzija teksta veoma slična izvornom književnom tekstu, komentar – kada je ekranizovanu verziju teksta namerno ili slučajno izmenio reditelj, i analogiju – kada je ekranizovana verzija u većoj meri udaljena od originala, odnosno sličnost s originalom moguće je prepoznati samo u tragovima (Wagner 1975, 222–26).

---

<sup>15</sup> Prethodnici (prim. prev. en. *prequels*).

<sup>16</sup> Nastavci (prim. prev. en. *sequels*).

<sup>17</sup> Tekst fikcije (u širem smislu) koji proizvodi amaterska publika po uzoru na originalni tekst (anglicizam *fan fiction*)

Akcentovanje problema adaptacije, koji dovode u pitanje *vernost* ili *tačnost* u poređenju s originalom ili stepenom odstupanja od originala, nastavljaju se i danas. Ovakav pristup *provere* verodostojnosti adaptacije, posledica je najčešćeg oblika adaptacije - iz književnog u audio-vizuelni tekst. Književna kritika (i teorija) na ovaj model adaptacije *gleda* s dominantnog stanovišta, gde se adaptirani tekst uzima za inferiorni. Suprotno ovom stavu, *branioci* kreativnog procesa adaptacije navode da ni prethodni tekst ne mora biti originalni, a često i da ne postoje originalni tekstovi, jer svi tekstovi potiču iz mitova i legendi.

Eliot (Kamilla Elliott), u procesu adaptacije ističe problem *duha teksta*, te da se upravo on postiže kroz nevernost u prenošenju forme, nauštrb sadržaja. Eliot, deli adaptacije prema stepenu vernosti na: fizički model - *duh priče* koji se prenosi iz jednog u drugi medij, trbuhozborčki model - novi *glas*, nova vrednost se dobija kroz širenje medija, genetski model - dubinske strukture priče, ostaju gotovo iste u prenošenju na drugi medij, de(re)kompozitivni model - *duh* originala i adaptacije se u svesti čitaoca/gledaoca spajaju u jedno, inkarnacioni model - nevidljivi *duh* originalnog teksta teži da se nađe u filmu, i adutirajući model - *duh* pisanog teksta je u pogrešnom mediju i zapravo je namenjen da bude u filmu (Elliott 2009, 136–81).

Tri različita pristupa klasifikacije adaptacija data su u Tabeli 2.2.

Tabela 2.2 - Komparativna terminologija adaptacije, prema načinu i stepenu vernosti procesa<sup>18</sup>

|            | Vagner        | Eliot                                      | Endru          |
|------------|---------------|--|----------------|
| Adaptacija | transpozicija | fizički model                              | presecanje     |
|            |               | trbuhozborčki model                        |                |
|            | komentar      | genetski model<br>de(re)kompozitivni model | pozajmljivanje |
|            | analogija     | inkarnacioni model<br>adutirajući model    | -              |

Ovi modeli adaptacije predstavljaju vertikalnu podelu zastupljenosti (i opravdanosti) *duha* originalnog teksta u adaptiranom tekstu. Abot navodi da se prilikom adaptacije u najboljem slučaju *krade*, a ne duplira, prilikom čega se bez griže savesti samo ostavlja po strani višak originalnog teksta (Abbott 2002, 105).

<sup>18</sup> Inkarnacioni model i adutirajući model prema klasifikaciji Eliot, istovremeno mogu pripadati komentaru i analogiji prema Vagnerovoj podeli.

Ponekad, mišljenje da određena adaptacija predstavlja tzv. *osiromašenje* izvornog (pisanog) teksta koje nastaje kao posledica procesa adaptacije, za druge predstavlja njegovo *obogaćivanje* kroz višekanalnu proliferaciju izvornog teksta. Ovakva proliferacija, za Stama (Robert Stam) u slučaju filma, predstavlja tzv. *kinematografizaciju* koja sa sobom uvek nosi neizbežne dodatke. Stam veruje da *kinematografizacija* pojačava ekspresiju teksta, odnosno, da se kroz *prirodu* medija određuju moguća sredstva kojima se određeni tekst može adaptirati. Stam primećuje da kritike koje u adaptiranom tekstu vide osiromašenje teksta, posebno ističu nemogućnosti adekvatnog vizuelnog predstavljanja konceptualnog razmišljanja, ocenjuju *netačnost*<sup>19j</sup> *u odnosu na original i to u pogledu osnovnog narativa, tematskih i estetskih karakteristika originalnog literarnog teksta* (Stam 2000a, 54), ne uzimajući u obzir specifičnosti višekanalnog i višesenzornog medija kakav je film.

Endru (Dudley Andrew), deli pristupe adaptaciji na *pozajmljivanje, presecanje i stepen vernosti transformacije* (Andrew 2009, 374). *Pozajmljivanje* predstavlja vrstu plagijatorstva; presecanje, kako ga Endru naziva, govori o tekstovima koji se isuviše direktno, *prepisivački*, adaptiraju u film čime se neretko gubi kvalitet priče.

*Isuviše direktno prevođenje označitelja književnog dela u označitelja filma, mrtva forma za mrtvu formu, manje je [prevođenje] nego ono koje pokušava da uhvati duh romana* (Elliott u Ryan 2004, 224).

Svaka filmska reprezentacija adaptira neki prethodni koncept, a adaptacija ograničava reprezentaciju u okviru određenog znakovnog sistema (Andrew 2009, 372–73).

Današnja promatranja adaptacije govore da u ovom procesu *ne prevodimo reči u slike, već de/rekonstruišemo celinu slika i reči novim slaganjem sa kontekstom vremena adaptacije* (Daković 2014, 22). Ovakav pogled na suštinu (savremene) adaptacije, dolazi proširivanjem Stamove intervencije u teoriju adaptacije, odnosno njegovim uvođenjem *prevođenja* (Stam 2000a, 62) kao kreativnog čina, a ne ocene verodostojnosti<sup>20</sup> adaptacije kao ključnog kritičkog, a zatim i teorijskog pitanja u analizi

---

<sup>19</sup> Netačnost ili neverodostojnost (prim. prev. en. *unfidelity*).

<sup>20</sup> Verodostojnost ili tačnost (prim. prev. en. *fidelity*).

adaptacija. Prevođenje<sup>21</sup> predstavlja nastavak *transtekstualnosti* koji upućuje na sve ono što *jedan tekst stavlja u relaciju, bilo javno ili tajno, s drugim tekstovima*. Daković, dodatno pojašnjava pojam prevođenja, insistiranjem na subjektivnom i originalnom čitanju, zahvaljujući kome se približava i transmedijalnom pripovedanju, otvarajući adaptaciju fan fikciji koju Hačćen isključuje zbog problema autorskih prava.

*Prevođenje je [...] reinterpetacija, prisećanje, narativizacija uz upis subjektivnog; originalno iščitavanje, a ne slepo poštovanje jezičkih i drugih struktura. Novi tekst [...] predstavlja tačku slaganja originala i prevodnog tumačenja, akulturacija, dodavanja i oduzimanja. (Daković 2014, 22)*

Kritike adaptacija ističu probleme *prevođenja* setinga<sup>22</sup>, vremena i likova. Nekada filmske adaptacije dodaju, oduzimaju ili dodatno opisuju likove iz početnog teksta. Poznata adaptacija može trajno da utiče na buduća prevođenja, tako da buduće adaptacije ne uzimaju za polazište originalni tekst već poznatu adaptaciju, a likovi<sup>23</sup>, čini se, nastavljaju život nezavisno od teksta.

*Žaver ili Artanjan pripadaju do sada mitologiji van romana, oni imaju u neku ruku nezavisnu egzistenciju, dok je izvorno delo samo slučajna i skoro izlišna manifestacija te egzistencije. (Bazin 1967, 147)*

Dodatno, kako navodi Stam, glumci tumačeći više likova, posledično dolaze u priliku da igraju slične likove<sup>24</sup> (ili im se takve uloge poveravaju namerno), zbog čega u

---

<sup>21</sup> Pojam prevođenja potiče iz lingvističkih teorija Romana Jakobsona, koji je u okviru eseja *On Linguistic Aspects of Translation (1959)*, prepoznao intersemiotičko prevođenje (transmutaciju) kao proces prevođenja informacije, a ne verbalnih znaka iz jednog u drugi semiotički sistem.

<sup>22</sup> Seting (anglicizam *setting*) označava *prostorno-vremenske okolnosti u kojima se odigravaju događaji u pripovesti* (Prins 2011, 179).

<sup>23</sup> U romanu (*Čudesni*) *Čarobnjak iz Oza* postoje dve dobre veštice; najpre, Doroti po dolasku u Oz sreće dobru vešticu severa, a tek kasnije dobru vešticu juga – Glindu. U filmu (Fleming 1939), postoji samo jedna dobra veštica Glinda što dovodi i do delimičnog propusta u zapletu, jer Doroti već na početku dobija magične cipele (u knjizi one su srebrne, a u većini kasnijih adaptacija crvene) od iste dobre veštice koju će sresti po dolasku u Smaragdni grad, ipak propust je *rešen* izostavljanjem objašnjenja kako se cipele mogu upotrebiti.

<sup>24</sup> Na primer, u svim filmovima Tima Bartona (Tim Burton), ali i *Hari Poter* (Harry Potter) franšizi, glumica Helena Bonam Carter (Helena Bonham Carter) uvek igra tipsku ulogu čudne gotik žene.

slučaju adaptacija dolazi do još jednog stepena intertekstualnosti (Stam 2000a, 60–61).

Savremena razmišljanja o adaptaciji, govore o stepenu njenog udela u transponovanom tekstu i to prema mediju adaptiranog teksta, te Hačćen navodi *narativnost, performativnost ili interaktivnost*. Kada pisana priča, ostane unutar medija govori se o narativnosti; performativnost<sup>25</sup> nastupa kada se pisana reč prenosi u igranu (pozorište, opera, balet i film); dok interaktivnost adaptacije postoji kada se bilo koji (vid adaptacije), od prethodna dva, prenosi u računarsku igru (Hutcheon 2012, 9–10). Kada se na adaptaciju gleda iz najšireg ugla, dolazi se do toga da je svaka vrsta produkcije u umetnosti, kulturi i medijima – adaptacija, koja uvlači u sebe sve (ne)promenjive kulturološke fenomene prošlosti.

Od početka 90-ih godina XX veka, veliki broj kompjuterskih igara nastaje adaptacijom filmova ili knjiga. U ovom periodu, zahvaljujući animatorima koji su elemente filma preneli u igre, igra zadržava prepoznatljivi seting filma, njegov vizuelni identitet, a svet priče ostaje nepromenjen (iako je znatno uži), takođe, neretko kompjuterska igra preuzima *soundtrack* iz filma, čime se gledalačko iskustvo i igračko iskustvo u još većoj meri približavaju.

Tokom 90-ih godina XX veka u SAD bio je primetan pokušaj izbegavanja negativnih kritika literarne adaptacije, dodavanjem imena autora naslovu adaptacije<sup>26</sup>. Ovo se

---

<sup>25</sup> Srednjovekovna priča *Uspavana lepotica/Trnova ružica*, pominje se prema nekim izvorima još u XV veku. Najveći broj ekranizovanih adaptacija, za osnovu ima verzije bajke bilo braće Grim (Brüder Grimm) ili Šarla Peroa (Charles Perrault), koje u određenoj meri odstupaju od srednjovekovne bajke. U ovoj verziji bajke umesto prinčevim poljupcem *prave ljubavi*, prethodno usnula princeza se budi devet meseci nakon silovanja, kada joj tek rođeno dete isisava otrovni lan iz njenog prsta. U istoimenom baletu, Petra Iliča Čajkovskog (Пётр Ильич Чайковский) iz 1890, po scenariju Ivana Vsevoložskog (Иван Всеволожской), pored glavnog zapleta prema verziji bajke Peroa, u baletu se pojavljuju Bela mačka, Mačak u čizmama, Crvenkapa i vuk, kao i drugi junaci različitih bajki. U animiranom filmu (Geronimi 1959), većinu muzičkih tema čine delovi iz istoimenog baleta, a omaž različitim verzijama bajke dat je i kroz ima glavne junakinje. Po rođenju i na kraju filma princezino ime je Aurora kao u italijanskoj verziji bajke, dok je Trnova ružica prema nemačkoj verziji bajke tokom njenog skrivanja u šumi sa vilama koje je čuvaju. Filmska verzija *Grdana – Zla vila* (Stromberg 2014), pomera *fokalizatora* priče animirane verzije bajke s Aurore, na zlu vilu Grdanu, čime adaptacija proširuje pripovedni iskaz filma iz 1959. godine. Producenti su u odabiru glumaca vodili računa da u što većoj meri liče na likove iz animiranog filma, a zadržan je veliki broj originalnih muzičkih tema, koje su u igranom filmu adaptirane. U filmu *Grdana – Zla vila*, glavna muzička tema koju peva Lana del Rej (Lana Del Rey) predstavlja adaptaciju baleta *Uspavana lepotica (Petar Ilić Čajkovski)*, i temu iz Diznijevog animiranog filma (1959), gde je nakon prvostepene adaptacije koja se ogledala u promeni tonaliteta, u drugostepenoj došlo do metričke i ritmičke modulacije u službi podcrtavanja promene fokalizatora s Aurore na zlu vilu Grdanu.

<sup>26</sup> Na primer, Film Hamlet na američkom tržištu nosi naslov *Drakula Brema Stokera* (1992), *Hamlet Vilijama Šekspira* (Branagh 1996), ali i *San letnje noći Vilijama Šekspira* (Hoffman 1999).

može razumeti kao pokušaj odbacivanja pređašnjih adaptacija, koje su po stepenu vernosti originalu ili duhu originala, u manjoj ili većoj meri uticale na dosadašnju gledalačku percepciju adaptacija određenog dela ali i na ograničavanje nove adaptacije isključivo u odnosu na literarni tekst, a ne na sve do tada *prevedene* tekstove (Elliott 2004, 225).

Savremena naratologija sve više posmatra *jedinstvene* i intertekstualne priče kroz okvir svet priče, o čemu će više reči biti u nastavku teksta. Preko teorije pripovednih svetova (koja prethodni okviru svet priče), *postmodernistička prerada* (kako Doležel (Lubomír Doležel) naziva adaptaciju) politički stvara fikciju putem tri metode, i to kada (Doležel 2008, 213): 1. svet priče ostaje uglavnom netaknut, ali se prenosi u drugi prostor i drugo vreme; 2. originalni svet priče biva dopunjen predistorijom ili postistorijom, čime novi svet (nezavisno od vremena u koje je smešten u odnosu na originalnu priču) biva komplementaran originalnom svetu; i 3. izmeštanje dovodi do potpuno nove strukture priče, čime u odnosu na originalni svet, novi svet postaje polemički anti-svet.

Ova podela, zasnovana na teoriji adaptacije Linde Hačen, a kako Doležel navodi, ipak, omogućava suštinski drugačije razumevanje adaptacija, jer ne ulazi u domen zaštite autorskih prava<sup>27</sup>, a kroz priznavanje predistorije ili postistorije kao legitimne *prerađivačke* prakse daje značaj proširenju sveta priče, i na kraju, na određeni implicitni način (kroz treću metodu) otvara mogućnost fan-fikciji (i drugim pripovestima) i polemici kroz participativno osmišljavanje polemičkih anti-svetova određene, referentne, priče, što sve Hačen odbacuje.

---

<sup>27</sup> Teme autorskih prava i intelektualne svojine neće biti dalje razmatrane u ovom radu. Ipak, treba naglasiti da je njihov značaj u kontekstu stvaranja novih sadržaja u okviru transmedijalnog pripovedanja određenog korpusa teksta velik, jer takvi tekstovi, oslobođeni pravnih konsekvenci, mogu biti kompatibilni ili kontradiktorni originalnom tekstu. Harvi (Colin Harvey) navodi tri stepena uticaja intelektualne svojine na transmedijalne franšize: *režirano transmedijalno pripovedanje, delegirano transmedijalno pripovedanje i odvojeno transmedijalno pripovedanje* (Harvey u Joyce 2018, 31). Prema stepenu poštovanja intelektualne svojine, najstroži pristup obuhvata onaj korpus transmedijalnih tekstova kada su sva prava pod jasnom kontrolom kreatora osnovnog teksta ili medijske kompanije; u sledećem, relaksiranom obliku, prava transmedijalnog pripovedanja se prenose na druge autore, najčešće kreatore sadržaja za druge medije uz poštovanje osnovnog teksta i na kraju, pravno neregulisano transmedijalno pripovedanje, odnosi se na neautorizovanu fan-fikciju i druge sadržaje (koji su posledica participativne kulture) koji namerno ili slučajno mogu biti kontradiktorni osnovnom tekstu, pružajući velike kreativne slobode.



## 2.3. Ekstenzija

Različiti pojmovi poput intermedija<sup>28</sup>, multimedija<sup>29</sup>, hipermedija<sup>30</sup>, krosmedija i polimedija<sup>31</sup> govore o načinu prenošenja, ali i interpretaciji sadržaja u određenom društvenom i medijskom kontekstu. Raznovrsna značenja ovih pojmova u različitim naučnim disciplinama i praksi stvaraju zabune: jedan pojam može prema određenoj klasifikaciji biti drugostepeni (izvedeni), dok u narednoj može biti prvostepeni (osnovni). Zajedničko za razumevanje ovih složenica jeste očigledna kompleksnost na koju ukazuju, a koja je posledica činjenice da u svojoj osnovi imaju reč *mediji* (lat. *media*, u množini) i prefiksa koji složenicu dodatno određuje. Na ovaj način prefiks *inter-* označava vezu ili spoj medija; *intra-* upućuje na sadržaj unutar medija; *hiper-* znači više ili veće što upućuje na proširenje delovanja ili naprednu verziju medija; *kros-* (eng. *cross*) i *trans-* označavaju prakse preko okvira početnih medija i *poli-* koji znači višestrukost onoga što je iskazano drugim delom složenice mediji.

---

<sup>28</sup> Za preteču različitih pojmova koji kao sufiks koriste reč *medija*, uzima se pojam Hidžinsa (Dick Higgins) – intermedija. U tekstu *Intermedia*, iz 1965. g. Hidžins ukazuje na društvenu potrebu reorganizacije i udruživanja medija za potrebe interdisciplinarnog umetničkog stvaralaštva, kao protivtežu jednomedijskim sredstvima izražavanja (npr. slika nezavisno od skulpture), ali i društvenom uređenju (npr. proscenijum klasičnog teatra s jasnom granicom između publike i izvođača). Za Hidžinsa hepeninzi predstavljaju *neistraženu zemlju koja se nalazi između kolaža, muzike i teatra* (Higgins i Higgins 2001, 50) – intermedij, gde svako *delo determiniše sopstveni medij i formu u skladu s potrebama* (Higgins i Higgins 2001, 50). Najvažnija karakteristika intermedijalnosti jeste u *sintezi i skladu* tokom simultane upotrebe različitih komunikacionih kanala u cilju prenošenja određenog sadržaja. Hansen-Love (Aage Hansen-Löve) definiše intermediju nasuprot intertekstualnosti, jer se prva odnosi na promene između (medijskih) sistema umetničkih tekstova, dok druga govori o promeni unutar istog sistema. (Hansen-Löve u Spielmann 2001, 56)

<sup>29</sup> Pojam multimedija, javlja se gotovo paralelno s pojmom intermedija, a pripisuje se američkom umetniku Bobu Goldstejnu (Bobb Goldsteinn) koji njime opisuje svoj vizuelni džuboks (korišćenje svetlosnih instalacija uz muziku). Multimedija se može odnositi na: tehničko-tehnološka sredstva koja omogućavaju prenošenje određenog sadržaja ili na konkretne sadržaje koji zahtevaju istovremeno korišćenje najmanje dva različita komunikaciona sredstva, koja iako deluju sinhrono ostaju nezavisna. Takođe, ovaj pojam se koristi kao sinonim za uređaje i platforme koji omogućavaju reprodukciju različitih vrsta medijskih sadržaja (Vaughan 2010, 0).

<sup>30</sup> Ukoliko se multimedija koristi linkovima, neretko se govori o hipermediji koja upotrebljava hiperlinkove (a ponekad i hipertekst). Ona označava *kompleksno granjanje i davanje odgovara u grafici, filmu i zvuku – kao i tekstu* (Theodor H. Nelson u Landow 2006, 2–3).

<sup>31</sup> Pojam polimedija dolazi iz antropološke studije Mađanu (Mirca Madianou) i Milera (Daniel Miller), a tiče se uticaja digitalnih medija na medijski posredovane međuljudske odnose (Madianou i Miller 2012, 2). Za razliku od konvergencije koja se bavi *protokom sadržaja/poruka kroz različite medijske platforme, saradnjom [...] medijskih industrija i migratornim ponašanjem medijske publike* (Jenkins 2008, 2), polimedijalnost daje uvid u procese i ishode načina na koji mediji oblikuju personalnu medijatizovanu stvarnost koja ujedno konvergira i fragmentira ličnu i masovnu komunikaciju zamenjujući tradicionalne uloge producenata, s jedne, i gledalaca/slušalaca/ čitalaca/igrača, s druge strane (Calka i ostali 2016, xx).

Ekstenzija predstavlja proširenje osnovnog medijskog sadržaja u *n*-tostepene sadržaje, druge medije i nemedijske sadržaje uz neizbežne izmene koje su posledica remedijacije, adaptacije (prevođenja i prerađivanja), transtekstualnosti<sup>32</sup> i intertekstualnosti. Ekstenzija u poslednjih desetak godina uglavnom označava proširenja sadržaja prema pravilima krosmedijalnosti.

Krosmedija predstavlja *intelektualnu svojinu, uslugu, priču ili iskustvo koje se distribuira putem višestrukih medijskih platformi koristeći se različitim medijskim formama* (Ibrus i Scolari 2012, 7). U protekloj deceniji nakon što je Dženkins definisao *transmedijalno pripovedanje*, vođene su brojne debate na temu sličnosti koncepta transmedijalnog pripovedanja i koncepta krosmedije. Za Dženkinsa, krosmedija predstavlja proces korišćenja različitih medija (u tehničko-tehnološkom smislu) za predstavljanje istih medijskih sadržaja u novom okruženju npr. televizijska serija izdata na DVD-u (Jenkins 2013). U ovom slučaju koncept krosmedije ne treba mešati s remedijacijom koja određeni sadržaj reprezentuje u drugom mediju, već da krosmedija označava premeštanje određenog sadržaja u okvire drugog medija.

Ipak, definicija krosmedije koju predlaže Dženkins, kao tehničkog procesa, bez kreativnog proširenja i prilagođavanja novom mediju je prevaziđen. Ibrus (Indrek Ibrus) i Skolari, (Carlos A. Scolari) ovaj proces definišu drugačije, uz pomoć formule (Ibrus i Scolari 2012, 7):

$$\textit{krosmedija} + \textit{narativ} = \textit{transmedijalno pripovedanje}$$

Iz ove formule sledi da je svako transmedijalno pripovedanje istovremeno i krosmedija, jer koristi različite medije za širenje sadržaja/poruke, ali krosmedija pošto ne sadrži narativ nije transmedijalno pripovedanje. Kako navodi Skolari, oba fenomena, u protekloj deceniji, primeri su kulturne složenosti našeg doba, a istovremeno i izvori inovacija, kako u industriji zabave i obrazovanju, tako i u

---

<sup>32</sup> Transtekstualnost, Ženet deli na: paratekstualnost – odnos teksta i spoljnog konteksta (npr. film – plakat za film); hipertekstualnost (danas, hipotekstualnost) – odnos podražavanja između dva teksta ili dva stila (rimejk ili adaptacija); metatekstualnosti – odnos između teksta i njegovog komentara (npr. kritika filma); arhitekstualnosti – odnos između teksta i njegovog žanrovskog arhiteksta (npr. tok šou programi na televiziji).

definisaju načina na koji se oblikuje savremena kultura (Scolari 2009, 587). U narednih nekoliko godina, Scolari i Ibrus su ovu definiciju menjaju i ponovo definišu transmedijalno pripovedanje, o čemu će više reči biti u potpoglavlju *Transmedijalno pripovedanje kao vrsta adaptacije*.

Evropski istraživački projekat iz oblasti informacionih tehnologija iz 2004. g. definiše krosmediju kao *sadržaj koji se distribuira kroz više medija* (Antikainen, Kangas, i Vainikainen 2004, 3), a krosmedijalno izdavaštvo kao *iste sadržaje* [...koji se distribuiraju] *različitim* [komunikacionim] *kanalima* (Antikainen, Kangas, i Vainikainen 2004, 10), uz pomoć pasivne *potrošnje* putem *starih* medija i interaktivnog učestvovanja u percepciji i kreaciji novomedijskih sadržaja (Antikainen, Kangas, i Vainikainen 2004, 6)<sup>33</sup>.

Takođe, varijante višeplatformske ekstenzije medijskih sadržaja postaju jedna od centralnih marketinških strategija koje treba da omoguće široko pozicioniranje određenog brenda prema publici/potrošačima (Siegert i ostali 2015, 63).

Ukoliko se govori isključivo o priči (u naratološkom smislu), a ne o sadržaju, ekstenzija radi putem: proširivanja narativnih linija kroz uvođenje novih zapleta i produbljivanja postojećih (spoljnih zapleta osnovne narativne linije u drugostepenoj priči); fokusiranja na jednog lika iz prvostepene priče, njegovom transpozicijom u narednu priču prilikom čega u njoj postaje osnova za građenje nove priče; uz moguće promene žanra, što u tom slučaju ima za posledicu hibridizaciju žanrova, a što sve rezultira usložnjavanjem sveta priče.

Ekstenzijom se postiže da svaka *n*-tostepena priča komplementarno stvara širi svet priče, koji je poznat i u već pobrojanim tehnikama: tzv. *kinematografizacijom* kroz pojačavanje vizuelnog aspekta proširenog i adaptiranog teksta (npr. *Gospodara prstenova*); dubinskim građenjem lika koji zahvaljujući bogatoj intertekstualnosti nezavisno od sveta priče postaje samostalni (skoro *živi*) *egzistent* (npr. Hari Poter); i intertekstualnim povezivanjem raznih likova putem uloga koje tumači određeni glumac

---

<sup>33</sup> Pojam krosmedija u različitim praksama ima dodatnu proliferaciju značenja. Tako, krosmedija u marketingu označava korišćenje *tradicionalnih* i digitalnih medija za potrebe određene kampanje. U emitovanju, ona označava mogućnost emitovanja određenog sadržaja na različitim uređajima ili platformama. Na kraju, krosmedijalna adaptacija označava prenošenje fragmenata i celih delova multimedijalnog sadržaja u druge medije i njihovu zamenu drugim medijem (Antikainen, Kangas, i Vainikainen 2004, 7).

(npr. Morgan Friman (Morgan Freeman) kao mudri, blagonakloni predstavnik *ispravnih* etičkih vrednosti u brojnim filmovima).

Ukoliko je ekstenzija planirana od početka, kao u slučaju *Matriks* franšize; transmedijalni svet (priče) biva kompletan tek nakon što se pogledaju tri filma, pročitaju dve zbirke stripova i odigra pet kompjuterskih igara. Upravo, ovu tehniku ekstenzije koja je primenjena na *Matriks* franšizi Dženkins naziva transmedijalno pripovedanje (Jenkins 2008, 20–21).

## 2.4. Transmedijalno pripovedanje

Transmedijalno pripovedanje, u najširem smislu, predstavlja unapređenu višemedijsku verziju *klasičnog* pripovedanja<sup>34</sup>. U užem smislu transmedijalno pripovedanje odnosi se na specifične prakse, strategije, osmišljavanja sadržaja (i narativa) koji će pažljivim odabirom medija biti disperzovani (i pripovedani), najbolje simetrično u različitim medijima, a da pri tome ukupni sadržaj čini kompletno i koherentno čitalačko/slušalačko/gledalačko/igračko participativno i uključujuće iskustvo.

Za potrebe transmedijalne narativne analize, tačnije za njene početne pojmove i strategije koriste se one koje dolaze iz naratologije, teorije žanra, studija publike i televizije, digitalne kulture i brojne post-teorije, među kojima posebno treba naglasiti koncept sveta priče, a koje idu u pravcu konvergencije medija i komunikacije, te na kraju i fenomenom globalnog sela u medijski pojavnom obliku.

Transmedijalnom pripovedanju se pristupa kroz različite teorije iz oblasti naratologije, ludologije, teorije teksta, interaktivnosti, participativne kulture. Transmedijalno pripovedanje zadobilo je veliku pažnju šire javnosti kroz participativni pristup publike ovim tekstovima, ali i zbog interesa multinacionalnih kompanija koje poseduju prava nad franšiznim tekstovima čime se u industriji zabave, proizvodnje, marketinških i konzumerskih praksi stvara okvir za dalje širenje i prilagođavanje ovakvih tekstova.

Franšiza *Zvezdane staze* (1966, 1987, 1993, 1995, 2011), podstakla je još jednu vrstu recepcije: okupljanja fanova (gledalaca) u okviru konvencija na kojima su mogli da razgovaraju o seriji, upoznaju druge fanove i glumce. Nakon razvoja interneta, između konvencija, koje su i danas održavaju, fanovi diskusije i detaljne analize epizoda, zapleta, motivacije likova, poštovanja kanona vode u virtuelnim zajednicama<sup>35</sup>,

---

<sup>34</sup> *Klasičnim* pripovedanjem podrazumevaju se oni tekstovi koji su nastali specifično za jedan medij. Transmedijalno pripovedanje u širem smislu, ne vrši samo prenošenje sadržaja ili narativa iz jednog medija u drugi, već i strukture koje definišu određene žanrove i koje vrše konstrukciju određenih žanrova.

<sup>35</sup> Nakon što je televizijska serija *Svemirski brod Svitac* (2002), prestala sa emitovanjem, velikim angažmanom fanova filmski studio *Universal Pictures*, odlučuje da snimi film *Svemirski brod Spokoj* (2005) umesto nove sezone serije (Miller 2005).

nekada stvarajući i nove sadržaje kroz tzv. *participativnu kulturu* (Jenkins 2008, 3–4)<sup>36</sup>.

Pojam *transmedijalno pripovedanje* se koristi da opiše i veoma male projekte, gde nezavisne produkcije ili kompanije koristeći društvene mreže i druge IT tehnologije pokušavaju da dopru do šire publike ili većeg marketinškog udela na tržištu; ali i na grandiozne projekte u industriji zabave i marketinške kampanje.

Skolari navodi i da se može ispostaviti da transmedijalno pripovedanje predstavlja samo novi pristup reklamiranju i marketingu, a ne posebnu kreativno-umetničku praksu, jer industrija reklama izuzetno dugo koristi različite tehnike transmedijalnog pripovedanja (Scolari 2013, 2–5).

Kao svojevrsno uputstvo u produkciji transmedijalnih narativa, *Udruženje producenata Amerike* dalo je svoju definiciju šta čini transmedijalni projekat.

*Transmedijalni narativni projekat ili franšizu, treba da čine tri (ili više) pripovednih iskaza koji postoje unutar istog univerzuma fikcije, na bilo kojoj od sledećih platformi: film, televizija, kratki film, širokopojasne tehnologije, izdavaštvo, stripovi, animacija, mobilne platforme, specijalni događaji, DVD/Blu-ray/CD-ROM, narativne reklame i marketinške kampanje, i druge tehnologije koje još uvek možda i ne postoje. Ovi pripovedni proizvođači NISU isto što i sečenje delova materijala ili prenamena materijala jedne platforme i prenošenje u drugu. (Producers Guild of America u Hutcheon 2012, 181)*

Ovu definiciju teoretičari svrstavaju u transmedijalno pripovedanje koje je karakteristično za Holivud – ona obuhvata visoko budžetne, komercijalne projekte koji uključuju blokbastere, kompjuterske igre i sl. Ovu definiciju, nije moguće u potpunosti primeniti na manje nezavisne produkcije karakteristične drugim delovima SAD, ali i sveta, kada transmedijalno pripovedanje ne služi proširenju sveta priče već marketingu. U ovom slučaju društvene mreže predstavljaju glavni mehanizam koji

---

<sup>36</sup> Kroz participativni doprinos transmedijalnom tekstu uspostavlja se (varijabilni) sistem modelovanja, dopunjavanja i širenja dijegetičkih svetova, ali i rast franšize kroz veći raspon medijskih formata, gde teorije transmedijalnog pripovedanja mogu da doprinesu planiranju ovih praksi.

treba da približi publiku centralom tekstu, odnosno da iz njega nema zaokruženu priču već *tizer* (Phillips 2012, 13–21).

Drugi pristup transmedijalnom pripovedanju dolazi iz teorije transfikcija, kao krovnog pojma koji opisuje celokupnu praksu. Sen-Žele (Richard Saint-Gelais) navodi da se transfikcionalnost može tumačiti delom intertekstualnosti, premda direktna veza između tekstova u ovom slučaju može biti sakrivena, dok je akcenat na *settingu i/ili stanovnicima osnovnog teksta* (Saint-Gelais u Herman, Jahn, i Ryan 2005, 612) koji imaju nezavisnu egzistenciju u različitim (i ujedno povezanim) transfikcionim tekstovima.

Postoje različiti teorijski pristupi definisanja transmedijalnog pripovedanja među kojima se izdvajaju:

- fenomen koji se organizuje oko digitalnog i novih medija u okviru konvergencije kulture,
- unapređeni modalitet višemedijskog pripovedanja i adaptacija.

#### **2.4.1. Transmedijalno pripovedanje koje dolazi iz koncepta *konvergencija kulture***

Najpoznatiji pobornik prvog pristupa Dženkins, definiše transmedijalno pripovedanje kroz model konvergencije, koji nastaje kao posledica interakcije novih i starih medija, nasuprot tendencijama digitalizacije koja briše i zamenjuje analogno. Ovaj pristup ima delimično polazište u konceptu remedijacije, najpre kakvom ga definišu Bolter i Grasin (kao reprezentaciju jednog medija u drugom mediju), ali i Mekluan kroz kratku definiciju medija kao poruke. Dženkins naglašava da konvergencija nije primarno tehnološki, već kulturni proces koji se odvija u svesti *potrošača kroz njihovu društvenu interakciju* (Jenkins 2008, 3).

*Pojam konvergencija, za mene znači protok sadržaja kroz višestruke medijske platforme, kooperaciju između različitih medijskih industrija, i migratorno ponašanje medijske publike koja bi otišla bilo gde u potrazi za različitim iskustvima zabave koju priželjkuje. (Jenkins 2008, 2)*

Migratorne, kolektivističke prakse čitanja/slušanja/gledanja/igranja Dženkinsa podsećaju na uloge *lovaca i sakupljača* (Jenkins 2008, 21), koji tražeći delove (sveta) priče u različitim medijima, zajednički stvaraju celovito iskustvo koje svet priče može da ponudi.

Savremena praksa produkcije povezanih tekstova koje Dženkins naziva konvergencija kulture, naziva se i *remiks kultura*<sup>37</sup>. U knjizi *Remix* Lessig (Lawrence Lessig) postavlja remiks kulturu ili *čitaj/piši*<sup>38</sup> kulturu nasuprot kulturi XX veka – *kulturi čitanja*<sup>39</sup>. Kultura XX veka odnosi se u najvećoj meri na pasivnu publiku kojoj se sadržaji pružaju putem industrije ili etabliranog autoriteta (Lessig 2008, 28–31). Remiks kultura inspirisana je trendom koji je razvijen u kompjuterskom okruženju gde se veliki broj tekstova (ponovo) oblikuje sečenjem (eng. *cut*), kopiranjem (eng. *copy*), lepljenjem (eng. *paste*) i deljenjem (eng. *share*). Razloge razvoja remiks kulture treba tražiti u pogodnostima koje nudi digitalno, odnosno u činjenici da ovakvi tekstovi nisu ograničeni ranijim tehnologijama umnožavanja sadržaja analognih medija (trake, ploče, kasete i sl.), već da imaju mogućnost slobodne (nekontrolisane) distribucije na Internetu. Zahvaljujući brzom i ekonomičnom načinu na koji se sadržaji mogu deliti, moguće je ostvarivanje reciprociteta na strani čitaoca/slušaoaca/gledaoca/igrača i producenata u okviru srodne participativne kulture. U okviru participativne kulture dotadašnji *konzumenti* postaju saradnici u stvaranju sadržaja, uz kolektivni rad u cilju stvaranja i širenja informacija, ideja, kreativnih dela i sl. Dženkins navodi više karakteristika participativne kulture, od kojih su najznačajnije (Jenkins i ostali 2009, 7): *snažna podrška za stvaranje i deljenje sopstvenog stvaralaštva s drugima, [...] članovi grupe veruju da je njihov doprinos važan, [...] članovi grupe imaju određeni stepen povezanosti jedni s drugima [...]*.

Dženkins zaključuje da je participativna kultura ona koja predstavlja odgovor društva na nastanak novih medijskih tehnologija, a koje omogućuju da prosečan korisnik deli i dopunjuje medijske sadržaje u, do sada, neviđenom obimu. Participativnost doskorašnjih konzumenata predstavlja deo kulture, dok interaktivnost (u računarskom

---

<sup>37</sup> Naziv remiks kultura, potiče iz *miksovanja* muzičkih elemenata u *DJ* muzičkoj produkciji, što dovodi do stvaranja novih muzičkih žanrova. Remiks kultura inspirisana je pojavom softvera otvorenog koda, koji su zahvaljujući učešću šire zajednice, participativnosti, entuzijazmu, znanju, pa i kreativnosti omogućili alternativne besplatne varijante softvera koji se svakodnevno koriste, a koje softverske kuće naplaćuju svojim korisnicima kroz trajne licence ili mesečne/godišnje pretplate.

<sup>38</sup> Čitaj/Piši kultura (eng. Read/write culture)

<sup>39</sup> Kultura čitanja (eng. Read Only culture)



smislu) predstavlja deo tehnologije, odnosno mogućnost, koju osmišljavaju programeri sistema (Jenkins 2008, 133, 287).

Koncept remiksa (i/ili konvergencije) objašnjava način na koji se transmedijalni narativi stvaraju. Sve ekstenzije narativa postaju originalni remiksi, koji nastaju iz narativa novih medija koji nisu postojali ranije.

*Transmedijalna priča se otkriva kroz višestruke medijske platforme, u kojima svaki novi tekst ima distinktivan i važan doprinos celini. U idealnom obliku [...] svaki medij radi ono što radi najbolje – tako priča može postati film, proširena kroz televiziju, romane i stripove, [...] zabavni park. Svaki udeo u franšizi mora da bude samo-dovoljan ne morate da odgledate film da bi mogli da igrate računarsku igru, ili obrnuto. Svaki novi proizvod je novi unos u franšizu u celini. (Jenkins 2008, 97–98)*

Dženkinsonova definicija transmedije, ujedno i najrigidnija, zahteva planiranje čitavog transmedijalnog sveta (priče) unapred, u cilju ravnomernog raspoređivanja delova sveta priče u različitim medijima. Ovakvi disperzovani, nezavisni sadržaji samo zajedno stvaraju kompletan univerzum sveta priče. Često, kako pokazuju brojni primeri, potrebni su značajni finansijski i vremenski resursi da bi iz delova i iz različitih medija, skup takvih sadržaja (ili krnjih svetova priče) doveo do sklapanja transmedijalnog sveta (priče). Upravo takvi značajni resursi, ali i vreme za njihovu svrsishodnu upotrebu u cilju stvaranja kompletnog i koherentnog univerzuma sveta priče, s druge strane predstavljaju finansijski i logistički zahtevnu produkciju. Na strani čitalaca/slušalaca/gledalaca/igrača, takvi univerzumi sveta priče zahtevaju veliko poznavanje medija, odnosno aktivnu i veštu publiku koja ume da prati razvoj disperzovanih sadržaja u cilju stvaranja transmedijalnog sveta. Takođe, pored medijski pismene publike, koja je preduslov, na strani takve publike mora postojati želja i afinitet ka svim medijima koje određeni transmedijalni svet *pokriva*. Već pomenuti primer, *Matriks*, čine tri filma (do pojavljivanja četvrtog nastavka 2021. g.), ali i kratka *anima* i kompjuterska igra. Svaki od ovih medijskih oblika jeste u određenoj meri zaokružen, ali u svima postoji zajednička narativna linija za koju je potreban transfer s jednog na drugi medij. U konkretnom slučaju narativna linija proteže se sa anime (pismo upozorenju Zionu je poslato) u kompjutersku video igru (igrač treba da

pokupi pismo iz pošte) i drugi nastavak filmske franšize (pismo stiže gde je upućeno). Dženkins veruje da je kontinuitet narativne linije u različitim medijima distinktivna karakteristika transmedijalnog pripovedanja.

Posle više revizija, Dženskins 2011. godine definiše transmedijalno pripovedanje na sledeći način:

*Transmedijalno pripovedanje predstavlja proces u kome integralni elementi fikcije bivaju sistematski disperzovani kroz višestruke kanale u cilju stvaranja jedinstvenog koordinisanog iskustva zabave. U idealnom slučaju, svaki medij stvara svoj jedinstveni doprinos u otkrivanju priče (Jenkins 2011, n.pag.).*

Dženkins dodaje da transmedijalno pripovedanje stvara specifičnu, koherentnu, transmedijalnu logiku koja se može pronaći u *transmedijalnom brendiranju, transmedijalnom performansu, transmedijalnom ritualu, transmedijalnoj igri, transmedijalnom aktivizmu i transmedijalnom spektaklu* (Jenkins 2011, n.pag.). Kao preduslov za razdvajanje različitih vidova transmedijalnih praksi, Dženkins navodi da treba jasno odvojiti ona proširenja koja se tiču razvijanja narativa (filmovi, televizijske serije, stripovi itd.) od onih koji predstavljaju komade narativa u realnom ili virtuelnom prostoru (igračke, kompjuterske igre, društvene igre i sl).

Čini se da krosmedijalne ekstenzije, tzv. licencirajući mediji, čine najpopularniju vrstu transmedijalnog pripovedanja. Međutim, Dženkins navodi: *[v]eliki broj franšiza je zasnovan na licenciranim ugovorima koji otežavaju medijskim producentima da dodaju ili izmene bilo šta u primarnom tekstu [...]* (Jenkins 2011, n.pag.) zbog čega on eksplicitno navodi da ovakvi projekti nisu transmedijalno pripovedanje zbog svoje redundantnosti, jer nemaju uticaja na centralni narativ iz koga dolaze. Distinktivne karakteristike transmedijalnih sadržaja su da: nude pozadinu priče; daju mapu sveta; nude višestruke perspektive gledanja na radnju i produbljuju angažovanje publike u svakom tekstu (Jenkins 2011, n.pag.).

U formi uputstva Dženkins navodi sedam glavnih principa koje transmedijalno pripovedanje treba da zadovolji (Jenkins 2009b, n.pag.): širenje naspram

produbljanja<sup>40</sup>; kontinuitet naspram umnožavanja<sup>41</sup>; uranjanje naspram ekstrakcije<sup>42</sup>; stvaranje sveta<sup>43</sup>, serijalnost<sup>44</sup>; subjektivnost (višestruka subjektivnost)<sup>45</sup>; performans/participativnost<sup>46</sup>.

Prva tri principa, Dženkins najpre postavlja kao binarizme, od kojih prvi pojam predstavlja bliže njegov koncept transmedijalnog pripovedanja. Ipak, Dženkins ovde eksplicitno ne odbacuje suprotni pojam, već navodi da on govori o drugačijoj praksi od one koju je on prepoznao unutar konvergencije kulture kao transmedijalno pripovedanje. U tekstu na svom blogu koji je nastao godinu dana kasnije, Dženkins ove binarizme smatra komplementarnim (Jenkins 2010, n.pag.).

Ukoliko određeni tekst u određenoj meri zadovoljava svih sedam principa, on jeste transmedijalno pripovedanje (Jenkins 2009b, n.pag.).

#### **2.4.2. Transmedijalno pripovedanje kao vrsta adaptacije**

Drugi pristup, dopunjuje, varira i približava *klasične* definicije adaptacije transmedijalnom pripovedanju. Kada se na adaptaciju strogo gleda kao proces

---

<sup>40</sup> Širenje se odnosi na svet priče, koji zahvaljujući deljenju na društvenim mrežama ima uzajamno dejstvo na širenje tog sveta i broja čitalaca/slušalaca/gledalaca/igrača (horizontalno); nasuprot čemu je produbljanje (vertikalni koncept i pojam koji preuzima od Džejmisa Mitela), odnosi se na želju postojećih čitalaca/slušalaca/ gledalaca/igrača da iz postojećeg sveta saznaju više (istraživanjem i analizom).

<sup>41</sup> Kontinuitet se odnosi na to da publika na transmedijalno pripovedanje gleda kao na koherentnu celinu (npr. građenje uverljivog sveta priče); umnožavanje predstavlja koncept gde se stvaraju nove verzije priča u franšizi (npr. izmeštanjem likova u drugi seting).

<sup>42</sup> Uranjanje (ili utonulost prim. prev. en. *immersion*) predstavlja iskustvo transponovanja u dobro razrađeno mesto u priči, koje u nama izaziva zadovoljstvo. Takođe, efekat utonulosti prenosi se iz medijskog u realni svet kroz tematske i zabavne parkova i atrakcije koje stvaraju specifične prostore utonulosti upotrebom najrazličitijih tehnologija, uz značajnu upotrebu audio-vizuelnih efekata koji vrše transtekstualno povezivanje između realnog i medijskog sveta u tzv. neobaroknim reprezentacijama priče (Ndalianis 2004, 157).

<sup>43</sup> Stvaranje sveta priče koji ima svoja pravila, geografiju, istoriju i detaljne informacije o likovima i događajima.

<sup>44</sup> Predstavlja odliku transmedijalnog pripovedanja, da se delovi celokupnog narativa u odlomcima predstavljaju publici tokom izvesnog perioda vremena s poželjnim klifhengerima (en. *cliffhanger* – mesto velikog suspenza u zapletu čije se razrešenje prikazuje u narednoj epizodi ili sezoni).

<sup>45</sup> Subjektivnost govori tendenciji stvaranja transmedijalnog sveta priče kroz različite tekstove u kojima se iz ugla više likova gleda na događaje u određenom svetu fikcije.

<sup>46</sup> Performans/participativnost govori o načinu privlačenja potencijalne publike određenom transmedijalnom tekstu, a ujedno i o njihovom motivisanju da učestvuju u svetu priče transmedijalnog teksta (kroz društvene mreže, fan fikciju, viki stranice itd.). U daljem tekstu, za ovaj princip biće korišćen pojam participativnost.

prepričavanja već postojećih priča, a na transmedijalno pripovedanje kao proces pričanja priča kroz različite medije koji zajednički dele isti dijegetički svet priče, čini se da su ova dva procesa jasno odvojena. Ipak, pošto je u biti svake adaptacije osmišljavanje novih elemenata jer bi u protivnom umesto adaptacije nastala kopija, razlike između ova dva procesa nisu uvek jasne. Ove razlike su definisane kroz ovo podpoglavlje i *Studiju slučaja*.

Transmedijalno pripovedanje oslanja se u planiranju na intramedijsko pripovedanje koje je u domenu zabave uočljivo na primeru stripova izdavačkih kuća *DC Comics*, *Marvel* i *Dark Horse Comics*. Ne samo što su likovi izdavačke kuće *DC Comics* prelazili iz jednog u drugi svet priče unutar iste medijske kuće (Betmen u svet Supermena i obratno) ili u slučaju kuće *Marvel* (Spajdermen u svet Halka i obratno), već su u nekoliko slučajeva prelazili u različite univerzume sveta priča suparničkih izdavačkih kuća (Supermen protiv Spajdermena). Ova pojava je dovela uz odgovarajuće tehnološko-ekonomske preduslove do transmedijalnih ekstenzija i transmedijalnog pripovedanja.

Bordvel (David Bordwell) navodi da transmedijalno pripovedanje ima velike sličnosti sa onim što Ženet naziva *augmentacija*, kada neko delo proširuje original bilo u stilu ili narativu. Navodeći da je u pitanju veoma stara praksa. Bordvel navodi da jedini uslov koji transmedijalno pripovedanje delimično razlikuje od adaptacije predstavlja subjektivni osećaj zadovoljstva koji proističe iz kompleksnosti određenog teksta čiji su delovi sadržani u brojnim medijima, gde je na strani publike očekivanje, da je celovitost moguća u različitim platformama (Bordwell 2009, n.pag.). Dženkins je u direktnom odgovoru na Bordvelov blog post naveo da transmedijalno pripovedanje nije adaptacija, jer je reprezentacija postojećeg sveta fikcije, naglašavajući značaj stepen vernosti u procesu adaptacije (Jenkins 2009a, n.pag.).

Teoretičarka digitalnih medija O'Flin (Siobhan O'Flynn) navodi da teorija može stalno da nastoji da uvede razlike između adaptacije i transmedijalnog pripovedanja, ali da u praksi često nije moguće napraviti bilo kakvu razliku (O'Flynn u Hutcheon 2012, 180–81)<sup>47</sup>.

---

<sup>47</sup> Brojni teoretičari navode i da prevođenje priče iz jednog medija u drugi nije moguće zbog prevelike razlike u jeziku kojim se različiti mediji koriste, a ponekad predstavljaju i prenošenje procesa uključenja u tekst (narativno naspram ergodičkom o čemu govore Arset i Jul).

Tako na primer, pamćenje prethodne verzije priče (tzv. originala i njegovog odnosa prema adaptaciji) ima različite efekte na stvaranje sveta priče u zavisnosti od toga da li je gledalac (npr. televizijske adaptacije) prethodno čitao knjigu (originalnu priču). Često je knjiga sadržajnije, likovi bolje razvijeni, a bilo kakve promene jasnije motivisane i bolje objašnjene. Nije nemoguće zamisliti da postoji igrač kompjuterske igre *Star Wars: The Force Unleashed* (2008)<sup>48</sup> koji se prvi put susreo sa likom Dart Vejdera (Darth Vader) u ovoj igri (a ne kroz film), na osnovu čega je počeo da gradi mišljenje o poznatom negativcu, ali i celokupnoj franšizi *Ratovi zvezda*. Takav igrač je kroz filmove ili druge kompjuterske igre upoznao svetove priče na osnovu onoga što je Dart Vejder učinio, ali i anticipacijom onoga što on može ili ne može da uradi, stvarajući individualno pamćenje sveta priče Dart Vejdera. Upravo individualno pamćenje, kod gledalaca koji su prethodno bili čitaoci ili igrači mogu izazvati pozitivno ili negativno iskustvo u novoj priči, najčešće kroz ocenu poštovanja tzv. *kanona* (eng. canon). Sećanje u tekstovima transmedijalnog pripovedanja i adaptacija je umetnuto kroz različite faktore koji utiču na način na koji se priče stvaraju i načina njihove recepcije. U vremenu bitke za profitom, odbrani i napadu na autorska prava, često su zakonski osnovi oni koji definišu koji se elementi dijegeze osnovnog teksta mogu preneti transmedijalno u drugu sredinu, ali i dozvoljenih načina njihove upotrebe, što je očigledno na primeru fan-fikcije koja kruži u sistemu sećanja u univerzumu sveta priče premda nije deo zakonskog ugovora, a ponekad ni kanona. Odnos sećanja i intertekstualnosti koji navodi Hačen, kao oblika palimpsesta, gde se na strani npr. prvobitnog čitaoca, a potom gledaoca takođe stvara užitak u tekstu (ali i frustracija), o čemu (užitak) Dženkins takođe govori kao distinktivnoj crti transmedijalnog pripovedanja (Hutcheon 2012, 8, 21). Dženkins 2009. godine prihvata da adaptacija jeste transmedija, ali ostaje pri stavu da nije transmedijalno pripovedanje (Jenkins 2009a, n.pag.).

Kanon<sup>49</sup> se odnosi na one informacije koje fanovi određenih priča ili serijala smatraju legitimnim izvorom informacija ili se odnosi na one informacije koje je autor određenog teksta ozvaničio na neki način. Po pravilu, pojam kanon, odnosi se na nepobitne

---

<sup>48</sup> Ova kompjuterska igra u narativnoj liniji nalazi se između *Ratovi zvezda: Osveta sita* (2005) i *Ratovi zvezda: Nova nada* (1977).

<sup>49</sup> Izvorno reč kanon dolazi iz teologije (iz grčkog jezika *kanón*, što znači *zakon*) i označava crkvene propise, koje je donela najviša crkvena vlast ili se odnosi na popis religioznih knjiga koje crkva smatra božanskim i svetim.

činjenice koje pripadaju univerzumu sveta priče i uzimaju se za *istinu*. Nekada ovaj pojam zamenjuju *mitologija ili univerzum* koje u zavisnosti od konteksta mogu da ukazuju na slične ili iste koncepte: pojam mitologija se odnosi na čitav zamišljeni svet i istoriju koja ne mora nužno da bude eksplicitno u tekstu, već kao kontekst određene priče; dok druga dva pojma govore o logičkom kontinuitetu ispričanih događaja iz koga se zaključuju zakonitosti. Prva poznata upotreba reči kanon u kontekstu fikcije odnosila se na fanove priča o Šerloku Holmsu početkom XX veka čiji je autor isključivo bio ser Artur Konan Dojl.

Grupe fanova mogu imati različite stavove o tome šta čini određeni kanon; on se najčešće zasniva na individualnim tekstovima autora, ili na serijalu. Upotreba određenih pravila ili ustrojstvo sveta istog autora u drugim tekstovima (ili medijima) najčešće se ne smatra kanonom. Takođe i stavovi autora, dati u intervjuima ili posebnim tekstovima koji imaju za cilj objašnjenje genealogije sveta priče mogu biti odbačeni na strani zajednice kao nekanonski. Kanon nekada predstavlja zatvorenu strukturu kada se ne očekuje (ili zbog smrti autora nije moguć) dalji nastavak serijala tekstova unutar istog univerzuma sveta priče. S druge strane, tekstovi koji se i dalje stvaraju kao serijali, otvoreni su za dopunu kanona u zavisnosti od načina i trenutka njihovog objavljivanja. Ponekad osim ustrojstva sveta, utvrđenog prostora, običaja, zakona, religije, mogućih (i očekivanih) događaja i zapleta, kanon obuhvata i karakterizaciju. Ukoliko fanovi primete odstupanje lika od *adekvatnog* ponašanja, čitav lik može biti označen kao nekanonski. Razvojem *multiverzuma* sveta priče dolazi do problema u očuvanju kanona, jer zbog potrebe za novim zapletima (ne)namerno dolazi do kršenja određenih pravila sveta, zbog čega se daju dodatna objašnjenja a ponekad i redefiniše šta čini određeni univerzum sveta priče<sup>50</sup>. Kako je već rečeno Herman kroz redefinisane principa minimalnog odlaska koji povlači reference između svetova priče, omogućava stvaranje univerzuma sveta priče (Herman 2009a, 82–85) koji po vrsti sadržaja uključuje kanon, ali i *fanon*<sup>51</sup>.

---

<sup>50</sup> U Ratovima zvezda, postojale su različite klasifikacije koji se tekstovi i u kojoj meri uklapaju u kanon, pa je najpre podrazumevao originalna tri filma snimana od 1977. do 1983. Kako je franšiza počela da se širi na seriju, knjige, stripove, robu, napravljen je kompleksan sistem onoga što pripada kanonu Ratova zvezda. Nakon prodaje franšize kompaniji *Disney* 2014. godine, radi lakšeg poštovanja pravila i mogućnosti daljeg širenja univerzuma sveta priče bez upada u kontradikcije, kompanija odlučuje da kanon isključivo čine filmovi koji su do tada snimani i animirana serija Ratova zvezda: Ratovi klonova (2008-2020).

<sup>51</sup> Fanon (*en. fanon = fan + canon*) – fan + kanon

S druge strane fanon predstavlja one ideje i buduće izvore informacija ili pojava koje su stvorili fanovi. Nekada fanon predstavlja određeni deo kanonskog teksta koji je proširen, dopunjen, preuveličan da u toj meri ne postoji u originalnom tekstu, niti mu je autor *pružio* takav kontekst i značenje. Za razliku od kanona koji može imati zatvorenu strukturu, fanon je uvek otvoren za dopunu, iz čega proizilazi da je sva fan-fikcija fanonska. Postoje slučajevi kada iz fanona određeni elementi postanu kanon, tako je na osnovu prethodnih filmova o Gorštaku i fanonske baze u televizijskoj seriji *Gorštak (1992-1998)* prethodno nepostojeći i nekanonski grad Sikuver<sup>52</sup> postao kanonski grad u seriji. Premda mnogi autori odbacuju fan-fikciju kao proces adaptacije i ona se nadovezuje na problem poštovanja kanona određenog sveta priče, jer često *neuspešne* adaptacije, bivaju tako ocenjene zbog nepoštovanja kanona. U slučaju fan-fikcije, kanon nije samo kolektivni proces, zbog participativnog učešća pojedinaca u transmedijalnom proširivanju sadržaja, već i individualni, jer svaki fan ima svoju definiciju kanona bilo da je u pitanju čitalac, slušalac, gledalac ili igrač.

Skolari, Berteti (Paolo Bertetti) i Friman (Matthew Freeman) dopunjuju prethodne formule transmedijalnog pripovedanja sa sledeće dve (Skolari, Bertetti, i Freeman 2014, 3):

*Industrija medija (kanon) + kolaborativna kultura (fanon) = transmedijalno pripovedanje*

*Narativna ekstenzija + medijska ekstenzija = transmedijalno pripovedanje*

U prvom slučaju reč je o društvenom procesu koji pridaje značaj participativnoj kulturi koja učestvuje u stvaranju zaokruženog sveta priče. U drugom, reč je o pripovedanju koje u idealnom slučaju podjednako koristi ekstenzije narativa i promenu medija zarad stvaranja koherentnog sveta priče.

Long (Geoffrey A. Long) veruje da se Dženkinsov uslov koji navodi, da svako transmedijalno pripovedanje treba da ima distinktivan i vredan doprinos celokupnom svetu priče, treba redefinisati jer je subjektivan. Long uvodi faktor *poštovanja opšte kohezije i kanona* (Long 2007, 34) kao važnih činilaca transmedijalnog pripovedanja.

---

<sup>52</sup> Naziv Sikuver, osmislili su fanovi Gorštaka jer je lokacija snimanja bila Vankuver, a neimenovani grad u seriji podsećao je (uz pomoć kulisa) na Sijetl.

Zatvorene strukture kanona po njegovom mišljenju nisu pogodne za transmedijalno pripovedanje, dok otvorene strukture kanona, kao i svetova priče koji imaju namerno otvorena mesta za proširenje sveta priče (i šire univerzuma sveta priče) predstavljaju priče koje, premda nisu originalno bile planirane kao transmedijalno pripovedanje, dok god poštuju opštu koheziju i ne suprotstavljaju se direktno kanonu mogu biti smatrane transmedijalnim pripovedanjem (Long 2007, 165).

Mittel (Jason Mittel), transmedijalno pripovedanje deli na: centrifugalno i centripetalno (Mittell 2014, 264). Na primeru uobičajenih televizijskih transmedijalnih projekata Mittel navodi da neizostavno dolazi do *neuravnotežnog* pristupa transmedijalnom pripovedanju. Odnos koji nastaje između početnog i drugih tekstova u jednom svetu priče, za Mitela je najvažniji u analizi mogućih oblika transmedijalne produkcije. Neuravnoteženi pristup, favorizuje osnovni tekst, gde ostali transmedijalni tekstovi rade poput asimetričnih ekstenzija koje se u manjoj ili većoj meri integrišu u celokupni narativ. U konkretnom slučaju televizijske serije predstavljaju središnji tekst, a ostali postaju paratekstovi. Za Mitela postoje tri vrste parateksta prema funkciji koju imaju u odnosu na osnovni tekst: paratekst koji promovise osnovni tekst, paratekst koji služi kao ekstenzija (obe kategorije su dijegetičke), i orijentišući paratekst (izvan dijegeze) koji se oslanja na kulturne prakse praćenja televizijskog programa, a odnosi se na: analize, rekapitulacije događaja, ekstenzije likova u realni svet, stvaranje specifičnih fan-viki<sup>53</sup> stranica (Mittell 2015, 294–99).

Razlog ovakvom neuravnoteženom pristupu transmedijalnom pripovedanju koji je karakterističan za televiziju, odnosno u asimetričnoj diseminaciji narativnog sadržaja putem različitih medijskih tekstova, jeste u biti televizijskog poslovnog modela. Televizijske mreže, žele da i pored rastućeg broja netelevisijskih platformi koje omogućuju praćenje televizijskih igranih programa (čije su televizijske mreže vlasnici ili davaoci prava na korišćenje uz finansijsku nadoknadu), privlače i zadrže gledaoce pri osnovnom mediju. Zbog svega navedenog, očigledno je da bi insistiranje na uravnoteženom pristupu u transmedijalnom pripovedanju (Dženkins) moglo da

---

<sup>53</sup> Viki stranice predstavljaju hipertekstualnu publikaciju čije su uređivanje i održavanje kolaborativni procesi korisnika te publikacije. Prva viki platforma bila je WikiWikiWeb (1995), a najpoznatija i najmasivnija je Wikipedia (2001). Fan-viki platforme omogućavaju da se kroz participativno uređivanje oforme specifični viki portali sa zajedničkom temom. Ovakvi participativni i hipertekstualni portali podeljeni su prema mediju (kompjuterske igre, anime, filmovi, televizijske serije i sl.) i konkretnom medijskom tekstu za koji je publikacija specijalizovana. Najveća negativna kritika fan-viki publikacija dolazi zbog često proizvoljno uređenih tekstova koji nemaju (odgovarajuće) reference.



dovede do velikog pada gledanosti televizijskog programa (najpre na televiziji, ali i internetu), dok neuravnoteženi pristup ima za cilj privlačenje gledalaca osnovnom tekstu kroz svojevrsno centripetalno kretanje paratekstova ka osnovnom tekstu (Mittell 2014, 270). Suprotno centripetalnom kretanju, jeste korišćenje *parateksta [čime se] narativ širi spolja u nove prostore kroz pristup koji se može nazvati ‚centrifugalno pripovedanje‘* (Mittell 2014, 264), na koji Mitel ukazuje na primeru serije *Izgubljeni* (2014).

Oslanjajući se na neuravnoteženi pristup u transmedijalnom pripovedanju, kao pojavno znatno češćem, Hils (Matt Hills) zaključuje:

*Stanovište da transmedijalno pripovedanje ujedinjuje industriju i publiku pretpostavlja da se ono unapred može identifikovati sa onim što (fanovska) publika želi. Ali, ukoliko deo fanova želi nešto drugo, u pogledu redundanse ili konzistencije – a neki fanovi uživaju u identifikaciji i rešavanju nekonzistentnosti – onda Dženkinsov binarizam nove transmedije naspram staroj licencirajućoj [transmediji] nije održiv ako se bolje pogleda. (Hills 2012, 412)*

Ukoliko se uzme prvobitna podela transmedijalnog pripovedanja na *novu* i već poznatu praksu adaptacije, Rajan ih definiše kao dve krajnosti jedne ideje. Novi fenomen čini sistem u kome se priča smišlja na samom početku kao projekat koji se razvija preko različitih medijskih platformi, gde svet priče postaje komercijalna franšiza, koja želi da natera npr. gledaoce da postanu čitaoci/igrači/slušaoци itd. Drugu krajnost čine one priče koje zahvaljujući popularnosti osnovnog medijskog teksta kroz kulturnu transformaciju (a posledično i medijsku), generišu različite varijetete intramedijskih ili intermedijskih tekstova. Ovako se centralni, ili osnovni medijski tekst ili priča postavlja za referentnu tačku ostalim tekstovima (Ryan 2013, 363). U procesu stvaranja sveta priče Rajan vidi transmedijalno pripovedanje kakvim ga Dženkins definiše kao proces *odozgo-nadole* umesto *odozdo-nagore* što više odgovara franšizama (Ryan 2015, 12–14), naglašavajući da među ova dva, razlika može da bude samo marketinške i ekonomske prirode, a ne kreativne prirode.

Goldberg (Lee Goldberg), ističe da praksa dramaturga, naročito onih koji pišu za

televiziju, ukazuje da tradicionalna adaptacija knjige u televizijsku seriju, danas sve češće ima oblik bliži transmedijalnom pripovedanju nego licenciranim adaptacijama. Često, autori uzimaju početni svet priče, likove i prakse kao polazište za stvaranje transmedijalnih franšiza na osnovu originalnog teksta ili adaptacije (Collins i ostali 2010, 1–2).

Dženkins i pored svega navedenog insistira da licencirane adaptacije nisu transmedijalno pripovedanje jer ne utiču na osnov priče. Njegov stav dele i drugi teoretičari Rupel (Marc Ruppel), Long (Geoffrey Long) i Smit (Aaron Smith) ukazujući na neophodnost postojanja jedinstvenog sadržaja koji se širi/deli transmedijalno. Ipak, Dženkins priznaje 2011. da je debata znatno usložnjena činjenicom da postoje različiti granični slučajevi licenciranih adaptacija i transmedijalnog pripovedanja koji nastaju i kao posledica uticaja različitih interesnih grupa (u finansijskom i pravnom smislu), ali i želja publike u pogledu razvoja transmedijalnog sveta (priče).

Drugačiji pristup određivanju vrste transmedijalnog pripovedanja dolazi iz prakse. Dejna (Christy Dena) deli transmedijalno pripovedanje na intrakompozicijsko i interkompozicijsko<sup>54</sup> (Dena 2009, 97–107).

Intrakompozicijski tip transmedijalnog pripovedanja uključuje one projekte koji su sami po sebi transmedijalni odnosno imaju jedinstveni sadržaj (kompoziciju). Interkompozicijska transmedija se odnosi na one transmedijalne projekte koji su sastavljeni iz većeg broja sadržaja (kompozicija). U prvu kategoriju potpadaju svi oni projekti koji se nalaze na osi između adaptacije i ekstenzije, dok drugi predstavljaju unapred osmišljeni projekte koji planski od početka koriste transmedijalno pripovedanje (kakvim ga definiše Dženkins).

Prema klasifikaciji Dejne, Longov koncept dizajniranja novih tekstova u skladu sa kanonom predstavlja vid interkompozicijskog transmedijalnog pripovedanje jer se ne odnosi na unapred zatvorene svetove priče, strogo strukturisanih kanona, već na proces koji poštuje dotadašnje tekstove, a koji zahteva znanje (kanona) i veštinu za održanjem kohezije u poređenju s već postojećim osnovnim tekstovima. Za Dejnu,

---

<sup>54</sup> Kompozicija (eng. *composition*), odnosi se na sadržaj koji može biti u knjizi, stripu, video igri, umetničkoj instalaciji itd. Kao što je ranije navedeno u ovom radu biće korišćen pojam *sadržaj*. Dejna navodi da materijalno ograničenje na određeno delo u određenom mediju u kontekstu transmedijalnih projekata nije adekvatno zbog prirode transmedijalnih projekata koji su narativno *otvoreni* nezavisno od medija.

zakonski okvir takođe predstavlja ograničavajući efekat za interkompozicijski model transmedijalnog pripovedanja, jer autor eksplicitno može zahtevati poštovanje audiovizuelnih markera originalnog teksta, ili učestovati u njihovom transmedijalnom prilagođavanju. Neretko u ovom slučaju neophodno je da tekst poseduje svoju *prateću mitologiju/enciklopediju*<sup>55</sup> koja će biti korišćena kao uputstvo u daljem procesu transmedijalnog pripovedanja.

Skolari veruje da transmedijalno pripovedanje (*u najmanju ruku*) uključuje adaptacije koje u određenoj meri proširuju narativni svet (Ibrus i Scolari 2012, 55). Na ovo, kako navodi, upućuje praksa, a ne teorija i to dvostrano. S jedne strane holivudske adaptacije i holivudsko transmedijalno pripovedanje imaju isti komercijalni cilj koji se ostvaruje kroz *eksploataciju likova ili fikcionalnog univerzuma* (Ibrus i Scolari 2012, 56), ali i na drugoj strani gde se nalazi publika koju zanima *život u određenom narativnom svetu* (Ibrus i Scolari 2012, 56), a ne naučno-teorijska isključivost u pojašnjenju određene tekstualne strategije.

Prema Skolarijevom mišljenju transmedijalno pripovedanje može da uključuje veliki skup bogatih tekstova koji se šire po različitim medijima i da pri tome grade univerzum sveta priče, i da kao celina budu smatrani transmedijalnim pripovedanjem, ali navodi i da tekstovi koji su skraćeni doprinose širenju univerzuma sveta priče kroz trejlere, podsećanje na prethodne epizode, ili *vebizode* između sezona serija ili u njihovim zimskim pauzama (Carlos Alberto Scolari 2009, 53). BBC je u više slučajeva koristio veb za proširenje sveta priče televizijskih serija npr. *Operativci* (2002-2011) ili *Šerlok* (2010-2017) u kojima je nizom fikcionih Internet stranica koje su pripadale likovima iz serije dopunjavao događaje između epizoda ili sezona. U Latinskoj Americi, fikcioni nalozi likova iz telenovela, korišćeni su na društvenim mrežama u istu svrhu.

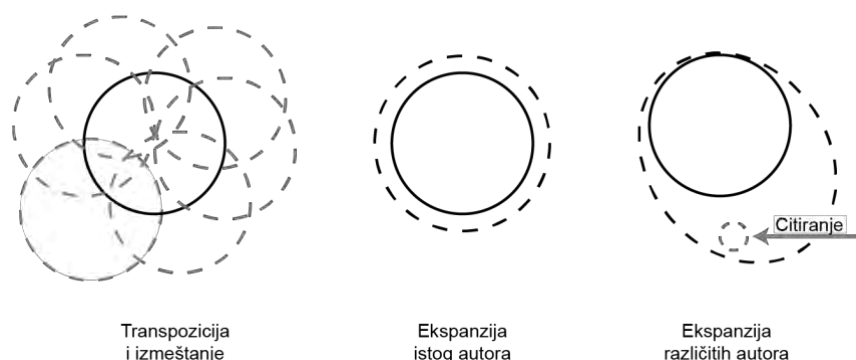
Rajan u više tekstova polemišući o transmedijalnom pripovedanju predlaže proučavanje šireg pojma – transfikcionalnost pozivajući se na Bibliju, kao osnovu svih kasnije ispričanih priča. Ona ukazuje na fikcione entitete koji migriraju iz jednog u drugi tekst, bilo da pripadaju jednom mediju ili različitim medijima. U okviru transfikcionalnosti, transmedijalno pripovedanje predstavlja jedan od mogućih načina migriranja određenih delova priče iz jednog u drugi medij.

---

<sup>55</sup> U inostranoj literaturi ovaj pojam se često naziva biblija (transmedijalnog sveta priče).

*Transmedijalno pripovedanje je posebna vrsta transfikcionalnosti – transfikcionalnosti koja nastaje kroz različite medije (Ryan 2013, 366).*

Naglašavajući da su načini na koji se likovi, događaji ili svet priče manifestuju u tekstu specifični svakom mediju što omogućava da medij razvija sebi svojstven naratološki diskurs strategija građenja likova, samim tim i događaja koji pokreću likovi, odnosno sveta koji ti likovi zauzimaju (Ryan 2013, 361–63).



Šema 2.1 - Metodi spajanja tekstova koji obrazuju transfikcionalnost (prema Ryan 2013, 368)

Po uzoru na Doleželovu tipologiju postmodernističkih prerada koje uključuju: transpoziciju<sup>56</sup>, ekspanziju<sup>57</sup> i izmeštanje<sup>58</sup> (Doležel 2008, 213–14), Rajan dodaje citiranje (dato u Šemi 2.1) koje podrazumeva elemente (najčešće objekte) jednog sveta priče u drugom svetu priče. Rajan naglašava da svrha citiranja nije potpuna integracija u drugi svet, već prikaz naglašene veze između dva sveta. Transmedijalno pripovedanje najčešće koristi ekspanziju, mnogo ređe izmeštanje, transpoziciju i citiranje. Ekspanzija prema Skolariju postoji u četiri oblika (Carlos Alberto Scolari 2009, 598): međuprostorne mikropriche koje obogaćuju dijegetički svet priče između već postojećih događaja glavne (makro) priče; paralelne priče glavnoj priči, koje mogu postati spinof tekstovi; periferne priče koje su imaju malo zajedničkog sa glavnom

<sup>56</sup> Transpozicija se odnosi na one tekstove koji se u novoj varijaciji smeštaju u drugačije vreme i/ili prostor.

<sup>57</sup> Ekspanzija ili ekstenzija širi svet priče, popunjavanjem praznina, konstruisanjem predistorije ili postistorije i sl.

<sup>58</sup> Izmeštanje stvara novu verziju sveta koja na neki način podriva ili negira legitimnost kanonskog primarnog sveta.

pričom, ali mogu postati spinof tekstovi i fan-fikcija koja ne poštuje zakonske norme franšize.

Izmeštanje i transpozicija promenom prostora, vremena, zapleta ili motivacije likova može bitno da naruši svet priče, dok citiranje može da ugrozi osećaj uranjanja mešanjem različitih dijegetičkih svetova (Ryan 2013, 366–67).

Transfiktionalnost treba da zadovolji sledeće kriterijume: da uključuje dva teksta; svetovi u tim tekstovima treba da budu odvojeni i istovremeno povezani; svet treba da bude delimično poznat publici; funkcija transfiktionalnosti jeste očuvanje osećanja uranjanja, a ne pojašnjavanje i *ogoljavanje* elemenata koji konstituišu transfiktioni svet (Ryan u Pier i Landa 2008, 388–92).

Kriterijumi koje navodi Rajan, predloženi su u opadajućem redosledu prema važnosti građenja transfiktionalnosti. Svetovi priče u transmedijalnom pripovedanju su transfiktioni zbog čega Rajan zaključuje da *prepričavanje predstavlja kičmu transmedije, a publika je voli jer omogućuje [...] da se priče [ponovo] prožive i ponovo posete mesta sveta na različite načine* (Ryan 2016, 4). U transmedijalnom pripovedanju, zahvaljujući ekspanziji sveta priče, a ne promenama [...] *svetovi priče ostaju konstantni jer imaju funkciju kontejnera koji čuvaju različite priče i njihove medije zajedno* (Ryan 2016, 5).

Svetovi koji predstavljaju kontejnere omogućavaju različitim likovima da se u njima kreću i započinju različite zaplete, Rajan ih naziva svetom s dominantnim zapletom; druga vrsta svetova su oni u kojima je dominantan svet (priče), gde je zamišljeni svet toliko bogat i prostran da zapleti služe više otkrivanju sveta u geografskom, biološkom, ali i sociološkom smislu (Ryan 2015, 5). Epska fantastika predstavlja dobar primer koji eksploatiše svetove priče u kojima je dominantan zaplet, ali i one u kojima je dominantan svet priče, o čemu će više reči biti u *Studiji slučaja*.

## 2.5. Svet priče

Polazna tačka ispitivanja stepena narativnosti *novomedijskih* tekstova, ali i mogućnosti *narativiteta* neknjiževnog teksta za Rajan i Hermana (David Herman) jeste semiološko-naratološko viđenje odnosa narativa i priče čiji je autor Bremond (Claude Bremond)<sup>59</sup>.

Zahvaljujući znatno češćoj upotrebi kompjutera, definicije narativa početkom krajem XX veka postaju otvorenije, a ujedno i manje precizne čime se širi obuhvat izučavanja naratologije. Zbog toga nove definicije narativa upravo definišu minimalne uslove koji određeni tekst treba da zadovolji kako bi bio klasifikovan kao narativni.

*[...] narativni tekst mora da stvori svet koji nastanjuju likovi i objekti, [... da] svet mora da pretrpi promene stanja koje pokreću neobični fizički događaji [... i da] mora da dopusti rekonstrukciju interpretativne mreže ciljeva, planova, kauzalnih odnosa i psihološke motivacije o događajima koji se pripovedaju (Ryan 2004, 8–9).*

Ovakva definicija, ipak, u procesu analize određenog teksta nije još uvek dovoljna da iz nje proistekne strukturisani analitički okvir za analizu novomedijskih tekstova, već se u zavisnosti od pravca i teorija pribegava uslozljavanju, menjanju ili odbacivanju nasleđene terminologije *klasične* naratologije uz primese kognitivne psihologije, informaciono-komunikacionih tehnologija i savremenih studija kulture objedinjuje postmodernistički pristup analizi iz različitih epoha, odnosno teorija s kraja XX i početka XXI veka.

Ipak, da bi naratološka analiza uopšte bila moguća potrebno je ponovo definisati narativ<sup>60</sup>. Ako se prihvati da narativi nisu sadržani samo u književnosti, pa i filmu, nove definicije narativa, moraju znatno šire da obuhvate korpus (novo)medijskih tekstova,

---

<sup>59</sup> *Bilo koja vrsta narativne poruke, bez obzira na proces izražavanja koju koristi, proizlazi iz istog pristupa na istom nivou. Neophodno je i dovoljno da pripoveda priču. Njena struktura je nezavisna od tehnika koje je podržavaju. Može se transponovati iz jednog u drugi medij bez gubljenja svojih suštinskih svojstava. Tema priče može poslužiti kao argument (predložak) za balet, ona iz romana može se preneti na scenu ili na platno, film se može ispričati onima koji ga nisu gledali. To su reči koje čitamo, to su slike koje vidimo, to su gestovi koje dešifrujemo, ali kroz njih, priča je ono što pratimo, i to može biti ista priča. (Bremond 1964, 4)*

<sup>60</sup> Narativ se ovde definiše prema definiciji Ženeta i O'Nilu iz Uvoda ovog rada.

jer se iz pobrojanih razloga (karakteristika računarskih sistema, nestabilnih ili nepostojećih narativnih agenata, otvorenih krajeva i različitih putanja priče) one moraju (u određenoj meri) osloboditi klasične naratologije. Rajan navodi minimalne uslove koje treba da zadovolji određeni iskaz koji *želi* da bude narativ:

*Narativ se tiče rešavanja problema. Narativ se tiče konflikta. Narativ se tiče interpersonalnih odnosa. Narativ se tiče ljudskog iskustva. Narativ se tiče prolaznosti postojanja. (Ryan 2007, 24)*

Ovaj spisak uslova, implicitno se zadržava na skoro svim osnovama klasičnih definicija. Rešavanje problema i nastanak konflikta zahtevaju likove, predstavljeni događaj (namerni ili spontani) se odigrao na određenom mestu, a za njega je vezano uzročno-posledično interpersonalno (životno) iskustvo svakog *recipijenta*, i na kraju za sve pobrojane uslove neophodno je vreme koje neumitno *iskustveno* protiče, nevezano od opisa u određenom medijskom tekstu.

Herman (Luc Herman) i Vervek (Bart Verveack) definišu narative kao *reprezentaciju smisleno povezanih događaja* (Herman i Verveack 2005, 13), na osnovu čega proizilazi da priča postoji, ukoliko postoje bilo kakve smislene veze. Na ovaj način se (in)direktno i u određenoj meri isključuju: vreme, prostor, narativni agenti, ali se dolazi do toga i da svaka *priča* (u najširem smislu) jeste pripovedna jer ona (najčešće) jeste smisleni događaj.

Zajedničko većini savremenih pristupa naratologiji jeste okret ka kognitivnom razumevanju *rada* narativa. Ovi pristupi baziraju se na čitanju i interpretaciji mentalnih stanja i mogućnosti stvaranja i razumevanja narativa. Kognitivnoj naratologiji je važno da razume načine na koje čitalac/gledalac/slušalac/igrač postaju interpretatori različitih znakovnih sistema u cilju shvatanja određenog sveta priče; naravno i dalje je važno kojim sredstvima to postižu, odnosno, kakvim sredstvima određena priča stvara značenje. Služeći se logikom kognitivne naratologije, može se reći da su i priča i diskurs reprezentacija, ali i da diskurs nije enkodiran u materijalnim znacima pripovednog iskaza.

*Priča je mentalna slika, kognitivna konstrukcija koja se tiče entiteta [subjekata] i odnosa između ovih entiteta. (Ryan 2006b, 7)*

Rajan predlaže dvojaku analizu novomedijskih tekstova kroz gradualne stepene narativnosti i moduse narativnosti. Polazište oba pristupa je narativnost u svom pojavnom obliku, s tim što se modusi narativnosti<sup>61</sup> odnose na čitav narativ odnosno i dublje strukture koje na početku nisu vidljive iz pripovednog iskaza.

Stepeni narativnosti tiču se i priče i diskursa. U kontekstu priče, Rajan se bavi obimom u kome određena priča zadovoljava definiciju priče kroz njenu mentalnu reprezentaciju, dok se u kontekstu diskursa meri važnost sadržaja priče unutar određenog teksta (naspram nenarativnih delova – najčešće komentara ili deskripcije).

Stepen narativnosti u određenoj priči, određen je trima semantičkim i jednoj formalno-pragmatičnoj dimenziji (Ryan 2006b, 8): prostorna dimenzija, vremenska dimenzija, mentalna dimenzija, formalno-pragmatična dimenzija. Ove dimenzije, biće objašnjene na primeru knjige *Beskrajna priča* (Ende 1979) i istoimene filmske adaptacije (Petersen 1984) koje je slična *Svetu leda i vatre*, odnosno *Igri prestola*.

Prostorna dimenzija narativnosti obuhvata svet nazvan Fantazija (Fantasia) čiji su stalni likovi stanovnici tog sveta (postojeće individue) Artej (Arteyu) i Detinja Carica (The Childlike Empress). Vremenska dimenzija ukazuje na to da je vreme u priči konkretno određeno i da dolazi do transformacije sveta zahvaljujući neočekivanom događaju, kada dečak Bastion (Bastion) dolazi u svet Fantazije. Mentalna dimenzija odnosi se na pokretanje događaja u ovom svetu, a oslanja se na činjenicu da individue u tom svetu misle i imaju emotivne reakcije na ono što se oko njih događa (npr. Ništavilo koje hoće da preuzme Fantaziju), ali i da su te individue zaslužne i imaju motivaciju za pokretanje određenih događaja (kada Artej pokušava da spase Fantaziju i Detinju caricu uz Bastionovu pomoć). Na kraju, formalno-pragmatična dimenzija, odnosi se na to da događaji moraju da vode ka zaključku, uz najmanje jedan zaplet koji objašnjava svet konkretne priče (Falkur kao Bastionov pomoćnik u borbi protiv

---

<sup>61</sup> Moduse narativnosti ne treba mešati sa modusima naracije koji se tiču kazivanja i pokazivanja (ili prikazivanja), a zajedno čine kategoriju načina odnosno tačke gledanja prema semiološkoj naratologiji (Prins 2011, 108). Takođe, ne treba ih mešati sa modusima naracije u filmu (klasična, umetnička, istorijsko-materijalistička, parametarska) prema klasifikaciji Bordvela (Bordwell 1985, xiii). Rajan predlaže moduse narativnosti koji se u određenoj meri mogu podvesti pod kategoriju društveno-semiotičke multimodalnosti.



Ništavila); konačno, priča treba da komunicira nešto što je važno recipijentu, poput sistema vrednosti i sl.

U slučaju stepena narativnosti određenog teksta, ne moraju sve dimenzije, a naročito ne svi pobrojani uslovi dimenzija da budu zadovoljeni, odnosno ne moraju sve dimenzije da imaju svoj pojavni oblik u tekstu već mogu ostati u diskursu.

Modusi narativnosti, predstavljaju sponu strukturalističke naratologije (Barthes Genette, Todorov, Bremond, Greimas) i kognitivne naratologije (Herman, Ryan, Stam). Pristup koji razvija Rajan, jeste u skladu sa analizom koja je specifična mediju, ali mediju koji nije izolovan od drugih (Hayles 2004, 69). Modus je *mentalna operacija* (Ryan 1992, 385) koja se čita iz narativne strukture, odnosno teksta:

*[...] modusi narativnosti predstavljaju različita tekstualna ostvarenja zapleta, [...] zahvaljujući kojima se tekst oslanja na narativnu strukturu [...] i prikazuje ovu strukturu kao koherentni model. [...] Studija modusa narativnosti polazi od [nivoa] teksta ka nivou priče, uzimajući da je problematično iz priče izvući značenje. [...] Studija modusa narativnosti ocenjuje ulogu priče u okviru čitavog teksta, uzimajući u razmatranje narativne i nenarativne elemente. (Ryan 1992, 369)*

Modusi narativnosti javljaju se u dvanaest (12) oblika, koji se razlikuju prema: kompleksnosti pripovednog iskaza, udelu mimeze i dijegeze u tekstu, temporalnosti, prostornosti i mere u kojoj poštuju kauzalnost i zaključak<sup>62</sup>.

---

<sup>62</sup> Jednostavni modus - odnosi se na dečje bajke i legende u kojima postoji samo jedan zaplet tokom cele priče, na primer: *Baš čelik* (narodna bajka); višestruki modus - odnosi se na one tekstove u kojima postoji više zapleta ali koji ni u jednom trenutku ne referišu jedni na druge već ostaju zatvoreni u istom svetu od početka do kraja, na primer: *Hiljadu i jedna noć* (zbirka arapskih narodnih bajki); kompleksni modus - odnosi se na one tekstove u kojima postoji više zapleta i koji su povezani jedan s drugim, a često se tiču jednog ili više likova koji predstavljaju zajednički imenilac u svakom od tih zapleta, na primer: *Alisa u zemlji čuda*; *Nedovršena priča*; *Skrivena mana* (film i knjiga, Paul Thomas/Tomas Pynchon); proliferacioni modus – odnosi se na one tekstove koji na makro nivou imaju jednu glavnu priču, ali na mikro nivou imaju takve zaplete koji beskonačno mogu da proširuju semantički univerzum teksta, na primer: *Igra prestola*; upleteni modus – odnosi se na TV sapunice, odnosno one tekstove koji nemaju makro nivo, a na mikro nivou imaju takve zaplete koji beskonačno mogu da proširuju semantički univerzum teksta, na primer: *Dinastija*; razuđeni modus – u tekstu su česta odstupanja od pripovedanja, jer su nenarativni elementi veoma važni, primer su klasični romani ruskih književnika, gde često dolazi do pauza u vremenu priče da bi se deskripcija određenog mesta ili nečija razmišljanja detaljno prenela čitaocu, na primer: *Zločin i kazna*; embrionalni modus – odnosi se na one tekstove u kojima se događaji dešavaju ali ne utiču na to da se svet priče menja, takvi događaji ne moraju biti uzročno-posledični, na

Zahvaljujući određenju stepena narativnosti na jednom ili oba nivoa (diskurs i priča), dolazi se do toga da tekst (ili korpus tekstova) predložen za analizu s lakoćom može dalje biti klasifikovan u moduse narativnosti čime se osigurava kontinuitet u širenju predmeta proučavanja naratologije na bilo koji pojavni oblik teksta koji ispunjava pobrojane minimalne kriterijume.

Marej (Janet Murray) navodi da kada sve *uspešne tehnologije pripovedanja postanu ,transparentne‘: izgubimo svest o mediju i ne vidimo ni štampu ni film, već samo moć priče* (Murray 1998, 26). Marej navod tri različita zadovoljstva u digitalnom okruženju: uranjanje/utonulost, operativnost<sup>63</sup> (ili efikasnost) i transformaciju, koje daju strukturu načinu na koji prilazimo digitalnom i unutrašnjem ustrojstvu (tog) digitalnog.

Cilj *dobrog* narativa jeste ostvarivanje stanja uranjanja, i zaključuje da se zbog ljudske želje za uranjanjem, naša pažnja prenosi na svet oko nas dok svojim umom pokušavamo da ojačamo svet fikcije, a ne kroz stalno preispitivanje tog sveta (Murray 1998, 110). Kako navodi Elsaesser, u slučaju filma uranjanje je posledica audio-vizuelnog stimulansa: kroz projekciju, poziciju gledalaca, perspektivu i fokalizaciju filmske naracije (Elsaesser i Hagener 2009, 68); dok se u slučaju kompjuterskih igara dodaje osećaj poštovanja pravila sveta igre, učenje o njemu i sigurnost u pokušajima ovladavanja ovim pravilima (Elsaesser 2002, 162). Efekat uranjanja, mešavina je medijskog teksta i ljudske mašte, a ne pasivno iskustvo, jer se od učesnika (recipijenta) očekuje da učestvuje u očuvanju i stvaranju tog sveta fikcije, kroz pamćenje i dobru percepciju (npr. u uvodnoj sceni u *Ratovima zvezda* (1977)). Ovo se ostvaruje kroz pojačano senzorno i kinestetičko iskustvo, subjektivne okularizacije prostorno-arhitektonskog ustrojstva galaksije. Upravo razrada *uranjanja*

---

primer u filmu *Izgubljeni u prevodu* (S. Coppola 2003); fundamentalni modus – ne postoji narator, već izraženi autor kroz dijaloško predstavljanje događaja, insistiranjem na mimezi (u klasičnoj naratološkoj podeli koja je nasuprot dijegezi) iz čega recipijent rekonstruiše priču, u šta sve ubrajaju svi predlošci za film, pozorište, TV serije; druga varijanta istog modusa je odsustvo autora, prenošenjem ličnih životnih iskustava nekome kroz sopstvene mentalne slike određenih događaja iz svakodnevice pojedinca koja se obavlja kroz razgovor; figurativni modus – odnosi se na tumačenje lirske poezije, kada se na osnovu nenarativnih, deskriptivnih, nagoveštaja u tekstu recipijent postavlja u ulogu naratora, na primer: *Veče na školju* (A. Šantić); antinarativni modus – odnosi se na one tekstove u kojima postoje likovi, događaji, svet priče, ali u nestabilnim odnosima koje recipijent ne može da sklopi u koherentnu celinu, na primer: *Hazarski rečnik* (M. Pavić); instrumentalni modus – predstavlja upliv narativa u nenarativni iskaz npr. u fundamentalni modus, odnosi se na evociranje uspomena i anegdota koje nisu direktno povezane sa nenarativnim iskazom koji je u toku, na primer u filmu i knjizi *Inherent Vice*; odloženi modus – odnosi se na novinske ili televizijske vesti, koje zbog direktnosti ili trajanja nisu u mogućnosti da sumiraju čitav događaj već (sa ili bez preistorije) izveštavaju o trenutnom stanju, a ne mogu da anticipiraju zaključak priče. (Marie-Laure Ryan 1992, 371–81; Prins 2011, 121–22).

<sup>63</sup> Operativnost/Efikasnost (prim. prev. en. *agency*).

sveta fikcije, jedan je od glavnih koncepata virtuelne ili pojačane realnosti<sup>64</sup> koja se i dalje razvija i popularizuje.

Operativnost se odnosi na osećaj koji je posledica korisničke interakcije s računarem kada iščekujemo odgovor sistema i zadovoljstvo koje dobijemo kao odgovor nakon interakcije s interfejsom, ovo svojstvo digitalnog okruženja nije moguće u narativima koji nisu zasnovani na video igrama (Murray 1998, 126–30).

Poslednje zadovoljstvo, transformacija, odnosi se na način na koji nas računar zavodi u narativnim okruženjima, omogućavajući da učesnik s lakoćom može biti bilo koji/kakav lik, oslobođen otelotvorenja i društvenih konstrukata realnog sveta (Murray 1998, 154).

Pojedini digitalni medijski sadržaji poput simulacija ili kompjuterskih igara koji uključuju interaktivnost, premda zadovoljavaju pojedine uslove stepena narativnosti (likove, promenu stanja, hronotop i sl.), često ne mogu zadovoljiti kriterijume modusa narativnosti. Rajan predlaže proveru svrsishodnosti započinjanja naratološke analize novih medija prema sledećim kriterijumima od kojih svaki, poput teksta, treba da zadovolji najmanje jedan, čime dokazuje svoju usklađenost s medijem u kojem se nalazi (Ryan 2005, 516): interaktivna i reaktivna priroda sistema; varijabilni prikazi; višestruki čulni i semiotički kanali; umrežavanje.

Izučavanje narativnosti u kompjuterskim igrama nastavak je i izučavanja narativnosti interaktivne fikcije – prvog žanra koji je nastao u skladu sa svojstvima novih medija (Phelan i Rabinowitz 2005, 517). Interaktivna fikcija evocira svet kroz vizuelni tekst i u isto vreme stvara simulaciju, koja trenutno (nasuprot narativu koji po definiciji opisuje prošle događaje) stvara različite putanje u skladu s napretkom kroz program. Koherentnost priče u interaktivnoj fikciji zasnovana je na uključivanju igrača – lika, u realnom i fiktivnom svetu prema određenim pravilima oba sveta. Prostorne, odnosno geografske karakteristike ovakvih svetova omogućavaju tzv. *mreže prolaska* – koje predstavljaju kontrolne tačke iz kojih igrač konstruiše mentalni prostor u kome se fikcija događa. Najčešće, ovakva fikcija funkcioniše po obrascima epske fantastike, gde igrač koji je u potrazi za rešenjem problema (unutar šablona heroj odlazi iz kuće – istražuje

---

<sup>64</sup> Preteča virtuelne realnosti koja se u svojim eksperimentalnim fazama još uvek najviše vezuje za čulo vida jesu tzv. 4D bioskopi u kojima se pored čula vida, stimulišu čulo dodira, mirisa itd.

svet i bori se za pravdu – vraća se kući) otvara brojne zaplete koji su svi deo glavnog narativa prema prethodno navedenom šablonu.

*Standardna narativna fikcija, koristi unificiranu tačku gledanja unutar sveta. Ali u interaktivnoj fikciji, neki iskazi naratora mogu se smatrati delom fikcionog sveta [...] a drugi [...], predstavljaju spoljašnji glas, glas sistema koji producira priču zajedno s igračem (Phelan i Rabinowitz 2005, 519).*

Ovo je posebno izraženo kada program želi da se obrati igraču: u igri to čini kroz njegov avatar, ali kada želi nešto da objasni o samom sistemu učešća u tom svetu, sistem tada koristi realan svet, a ne svet igre.

Poput interaktivne fikcije i kompjuterske igre su jedan od retkih kulturnih oblika koji potiču iz računara:

*[...] nastale su kao nezavisni kompjuterski programi (pre nego što su se pretvorili u kompleksne medijske produkcije koje su danas), a ne kao uspostavljen medij (poput filma) koji lagano prolazi kompjuterizaciju (Manovitch 2003, 18).*

Arset (Espen Aarseth), ludolog i teoretičar elektronske književnosti, gotovo u potpunosti isključuje naratološki pristup proučavanja kompjuterskih igara kroz klasične teorije ili post-teorije naratologije. Arset veruje da su kompjuterske igre posebna forma, čija je primarna funkcija zasnovana na igri i interakciji, a ne priči.

*Teorija narativa (često bazična i arhaična, na primer Aristotelova poetika) koristi se, izgleda, jer ne postoji ništa bolje, ne zato što odgovara dobro (i da, igre imaju početke, sredine i krajeve) (Aarseth 2004, 362)*

Naratološki pristup, *preti igrama kao inferiornoj narativnoj umetnosti* (Aarseth 2004, 362). Razlog je, kako Arset navodi, u tome što su kompjuterske igre najpre posmatrane iz najbližeg ugla - klasične književne naratologije koja je u njima videla

samo tekst, što je i bio pojavni oblik prvih računarskih igara. Zahvaljujući razvoju kompjutera, posledično i igara, s književne teorije došlo je do pomeranja na filmsku naratologiju i teoriju pozorišta (tj. studije performansa), u slučaju analize kompjuterskih igara.

Kompjuterske igre eksploatišu: serijalizovanu repeticiju akcije, različite nivoe, brza prebacivanja (a ne putovanja) u različite hronotope, magiju, sistem nagrade i kazne, tempo i interaktivnost. Kao važnu i presudnu karakteristiku kompjuterskih igara, ludolozi navode akciju - igranje, polazeći od činjenice da izuzetno popularne igre, među kojima i *Tetris* (Pajitnov 1984), ne sadrže nikakve narativne elemente. Umesto narativnosti u kompjuterskim igrama, Arset vidi *ergodičku*<sup>65</sup> funkciju koja opisuje *situaciju u kojoj sled događaja (putanja, sekvence, akcija, itd.) nastaje kroz netrivialne napore jednog ili više pojedinaca ili mehanizama* (Aarseth 1997, 94), u procesu kretanja kroz ostvarenu semiotičku sekvencu, koje nije moguće naći u postojećim teorijama čitanja tekstova (Aarseth 1997, 1).

Jul (Jesper Juul) komparativnom analizom filmova i romana s jedne strane, a kompjuterskih igara s druge pobraja razlike između ovih kategorija (Juul 2001, n.pag.). Jul naglašava usložnjavanje relativno *stabilnih* naratoloških jedinica filma i romana naspram *agregata* kompjuterskih igara. *Egzistente* filma/romana treba razumeti kao aktere ili bilo koje druge elemente setinga; s druge strane, u igrama *egzistenti* mogu biti varijabilni (što je znatno ređe u filmovima) i njihovo pojavljivanje može biti kontinualno, odnosno ciklično (neobjašnjivo u filmskoj realnosti neeksperimentalnih filmova). Događaji se najčešće prikazuju u uvodu ili na kraju kompjuterske igre, odnosno kat-scenama<sup>66</sup>, dok je simulacija *napretka* s različitim ishodima ono što je u igrama znatno češće. Sekvence događaja postoje ređe, najčešće su simulacije, dok u idealnom slučaju takva sekvenca predstavlja jedini put za igrača, ali teško ostvariv. Napredak kroz sekvence moguć je kroz sticanje različitih veština igranja. Na kraju, liku u filmu/romanu može odgovarati lik u kat-sceni ili u igri, odnosno avatar. Ipak, igra može da sadrži samo implicitnog lika, zapravo igrača čiji je jedini pojavni oblik predmet

---

<sup>65</sup> Egodičko dolazi od reči *ἔργον* (ergon) – rad, i reči *ὁδός* (hodos) – put.

<sup>66</sup> Kat-scena (eng. *cut-scene*) je vizuelna sekvenca u računarskoj igri koja nije interaktivna i tokom koje igranje prestaje. Kat-scene najčešće prikazuju razgovore između likova, pojašnjavaju motivaciju ili radnju, prikazuju nove elemente koji će se koristiti u nastavku igranja, naglašavaju emotivne reakcije likova u igri ili predviđaju buduće događaje. Tehnički, kat-scene mogu biti unapred napravljene kao video fajlovi ili mogu koristiti rendering same igre. Nekada umesto kompleksne grafike mogu sadržati samo tekst i zvuk.

ili nevidljiva sila, za šta ne postoji pandan u klasičnoj književnosti i neeksperimentalnom filmu. Takođe, u igrama je znatno teže podeliti vreme nego u npr. filmu, jer vreme diskursa i vreme priče često ne odgovara niti vremenskom rasponu u okruženju video igre, niti vremenu igranja te igre. Jul navodi da upravo interaktivna struktura digitalnog teksta, a naročito kompjuterskih igara onemogućuje uočavanje razlike između priče i diskursa, a najviše zbog vremenske komponente<sup>67</sup>.

*U igrama, dominantna vremenska relacija je između korisničkog vremena i vremena zapleta, a ne narativna između vremena priče i vremena diskursa (Eskelinen u Page i Thomas 2011, 29).*

Filmovi i romani su najčešće o ljudima, dok u razvoju video igara postoji dugi period gde nisu postojali likovi, odnosno jedini lik je bio igrač izvan igre (bez avatara ili bilo kakvog pojavnog oblika u igri, npr. fliperi). U tom slučaju ne dolazi ni do klasične identifikacije kao sa likovima u filmu, jer se ona uspostavlja na drugom – ergodičkom nivou.

*[...] igre zasnovane na filmovima, pokušavaju da izaberu nekoliko akcionih sekvenci koje se onda simuliraju u sekvence igranja - kao u Star Wars. Opisi likova i razvoj se ignorišu ili se događaju u kat-scenama [...] Kada se ide obrnutim pravcem iz igre u film, igra nije više igra, već predstavlja određenu sesiju igre, koju igraju određeni likovi sa određenim ishodom [...] (Juul 2001, n.pag.)*

---

<sup>67</sup> Prema Julu, vreme u kompjuterskim igrama deli se na: vreme igre kome delimično odgovara vreme diskursa i fikciono vreme kome delimično odgovara vreme priče. Fikciono vreme se razlikuje od vremena priče: jer ono nije predodređeno, igre se razvijaju sukcesivno hronološki, odluke igrača imaju uticaja na vreme igranja i svet fikcije (stoga je ovo vreme više povezano nego u slučaju vremena diskursa i priče u drugim medijima), apstraktne igre nemaju fikciono vreme jer imaju samo jedan nivo, igre imaju različite inkohherentne sveteve koje zbog toga nemaju koherentan vremenski sled (Juul 2011, 160). Mnoge kompjuterske igre sadrže ostatke ranijih iskustava igrača u narativima drugih medija, najčešće u odnosu na prostor, čime se svet igara približava narativnosti. Međutim, Arset i Jul navode da ovi elementi nisu dovoljni jer su to nenarativni i neludološki elementi koji ne utiču na naraciju i igranje (Aarseth i Juul u Page i Thomas 2011, 32). Takođe, u procesu igranja početak kat-scene, koja može biti narativna, predstavlja zaustavljanje simulacije kada nastupa pauza igranja, čemu je direktno suprotni pandan deskripcija u romanu kada nastaje pauza pripovedanja. Ovakva pauza, prema stavovima brojnih (klasičnih) naratologa, uopšte ne treba da bude predmet naratološke analize.

Arset na primeru jednostavnih kompjuterskih igara poput fudbalske simulacije, naglašava da ne postoje različiti nivoi pripovednog iskaza (deskripcija i naracija) već jedan – ergodički, dok u *Pac-Man*-u, postoje deskripcija i ergodički nivo, ali ponovo ne naracija (Aarseth 1997, 95)<sup>68</sup>.

Već pomenutim dihotomnim tipovima interaktivnosti internoj eksternoj, odnosno istraživačkoj i ontološkoj (po Rajan), delimično odgovaraju ergodičke karakteristike lične i bezlične perspektive, ali i istraživački i konfiguracijski pristup bazi podataka kod Arseta. U prvom slučaju ukazuje se na one slučajeve u kojima se i pored velikog broja mogućnosti ne menja sudbina sveta/igre, a drugi govori do različitih putanja i utiče na progres unutar sveta priče/igre.

*Igrač ide ka cilju koji je specificiran u igri kroz izvođenje serije pokreta koji determinišu sudbinu sveta igre. Ova sudbina je stvorena dramski, kroz igranje uloge, a manje kroz dijegezu, pripovedanjem. (Ryan 2004, 349)*

Iako Arset i Jul navode interaktivnost kao činjenični proces igranja, nasuprot pasivnosti praćenja filmskog ili književnog pripovednog iskaza; treba napomenuti da *softver odlučuje šta će se sledeće dogoditi u igri, generiše likove, prostore, scene u odnosu na to ponašanje* (Manovitch 2003, 18) – odnosno, igra jeste varijabilna, ali je istovremeno i determinisana pravilima sveta igre (ali i unapred programirana). Veoma lako, moguće je povući brojne paralele između koncepta sveta igre i sveta priče. U pokušaju odbrane naratološkog pristupa analize računarskih igara, Rajan navodi da se programeri softvera mogu postaviti u sličnu ravan s filmskim stvaraocima, a gledaoci i igrači zauzimaju relativno sličnu poziciju iz ugla kognitivne naratologije. Ovu paralelu povlači iz činjenice da i gledalačko i igračko iskustvo kada treba da se rekapituliraju, takav [...] *izveštaj tipično dobija oblik priče* (Ryan 2004, 349), odnosno

---

<sup>68</sup> Istraživanjem novih medija (interaktivne fikcije i računarskih igara), Rajan iz naratološkog ugla primenjuje pomenute gradualne pristupe utvrđivanja stepena narativnosti na osnovu kojih svaka igra može da postane predmet proučavanja kognitivne naratologije; igre imaju prostornu dimenziju (od dvodimenzionalne geometrijske *Tetrisa* pa do trodimenzionalne fikcione *Sveta Vorkrafta*), vremensku (od realnog vremena u sportskim igrama poput *NBA 2K18*, do periodičnog vremena u strategijama *World of Goo*, avanturama itd.), mentalnu (igrač ne mora biti predstavljen avатарom u svetu igre, ali ima uvid u svet putem interfejsa na osnovu koga se emotivno uključuje u igru) i na kraju formalno-pragmatičnu (igre vode napretku, teže kraju, odnosno rešavanju problema, iako simulacije poput *SimCity* ili *The Sims* mogu biti igrane beskonačno dugo bez dostizanja kraja, ali ipak uz konstantni napredak).

ovo iskustvo se najčešće svodi na pripovedanje, a ne interakciju i igru<sup>69</sup>. Takođe, *pasivnost* filmskog gledaoca može se jedino razumeti u pogledu nemogućnosti promene narativa, ali nikako iskustveno<sup>70</sup>.

Rajan navodi da digitalni tekst ima različite nivoe interaktivnosti koji mogu zadovoljiti različite čitaoce/gledaoce/igrače, ponekad je u pitanju reprezentacija priče odnosno spoljni sloj, a nekada interaktivnost ima uticaja na samu priču, odnosno dinamičnim procesom između korisnika i sistema dolazi do promene narativa (Ryan u Page i Thomas 2011, 37). Arset kritikuje tendenciju sveprisutne interaktivnosti, jer ona umanjuje prirodnu interakciju između ljudi; takođe, u njoj vidi i opasnost jer očekujući interaktivnost, korisnik s malo truda u sistemu vidi magično okruženje koje ga na kraju samo vodi kroz svet u kojem se sadržaj nalazi (Aarseth 1997, 48).

Istraživanje svetova priče, predstavlja svojevrсно pomeranje naratologije s *priče* na širi pojam *svet priče*<sup>71</sup>. Postoje dva glavna pristupa svetovima priče: jedan potiče iz analitičke filozofije koja je primenjena najpre u književnoj teoriji, a drugi iz kognitivnog pristupa naratologiji. Oba pristupa zasnovala su predmet analize na pisanim (književnim) tekstovima, iako zbog načina tumačenja zahvata i predmeta proučavanja savremene naratologije, oba omogućuju primenu na bilo koji tekst – roman, film, TV seriju, hipertekstualnu fikciju ili računarsku igru (odnosno na njene narativne delove).

Svetovi priče (ili šire - njihovi univerzumi), mogu biti sastavljeni iz više paralelnih dimenzija i svetova. Ukoliko svet fikcije sadrži više paralelnih dimenzija, verzija određenog događaja (ili serije događaja) i univerzuma, takav *multipluralni* svet fikcije može biti jednostavan za pripovedanje ukoliko se svetovi ne prepliću. Međutim, ukoliko bilo direktnim uplitanjem različitih narativnih putanja kroz interakciju likova ili jednostavnije, samo saznanjem likova o postojanju drugih dimenzija postoji određeni

---

<sup>69</sup> Deca često umesto pripovedanjem: film, ispričanu bajku ili računarsku igru, mogu otelotvoriti i oponašati igrom.

<sup>70</sup> Brojni teoretičari filma upućuju na aktivno učešće tokom gledalačkog iskustva, npr. kroz spektakl u filmu ili *fizički napad na čula* (Ndalianis 2000) ili *filmova mozgalica* (Elsaesser 2009). Ukoliko iznenađenje, spektakl ili razmišljanje o filmu ne mogu biti stavljeni na identičan nivo s interakcijom igranja u pogledu stepena narativnosti, kako je već rečeno, kroz ostvarivanje efekta uranjanja u imaginarni svet (igre/filma/TV programa /zabavnog parka) postiže se približno isti nivo uključivanja u tekst.

<sup>71</sup> U zavisnosti od naučnog pristupa, svet priče se naziva fikcionalnim svetom, svetom teksta, univerzumom priče - svi ovi pristupi dele u manjoj ili većoj analitičke alate, ali i predmet proučavanja. Osim ukoliko je od važnosti distinkcija u nazivanju ovih varijanti naratoloških pristupa, biće korišćen izvorni način, u drugim slučajevima u nastavku teksta biće tretirani kao svetovi priče.



stepen uplitanja stvaraju se *multiverzumski narativi* (Ryan 2006a, 656). Najčešća primena multiverzumskih narativa je u fantastici (naučnoj, epskoj itd.) i to u tri oblika: kroz istraživanje trans-svetova, alternativnih istorijskih okolnosti i putovanja kroz vreme (Ryan 2006a, 657–58). Ukoliko je svet zasnovan na jednom *hronotopu* (npr. *Igra prestola*), do pomeranja može dolaziti samo u mašti, snovima ili flešbekovima; ukoliko hronotop čine brojni trans-svetovi, tzv. *narativi crvotočine* putovanja između svetova se odvijaju kroz portale (npr. *Zemlja Čuda*, *Narnija*). Alternativni istorijski narativi stvaraju svetove koji na osnovu alternacija znanih istorijskih događaja ili dodavanja novih elemenata u istorijske činjenice dovode do promene istorije (npr. *Čovek u visokom dvorcu*, 2015-2019). Narativi putovanja kroz vreme otvaraju problem sleda okolnosti tzv. *paradoks dede* (npr. *Dark*, 2017), kada promena u prošlosti bitno utiče na sadašnjost gde jedino rešenje može biti u razdvajanju priče i istorije u priči u paralelne univerzume, ili kada priča ne otvara paralelne univerzume, putovanje kroz vreme trajno menja svet priče (npr. u *Međuzvezdani*, 2014).

### 2.5.1. Pripovedni svetovi

Kroz istraživanja narativne semantike, u okviru Praške škole, nastaje prvi pristup koji je zasnovan na ostvarenoj paraleli između Lajbnicove teorije *moćnih svetova* koja je nezavisna od procesa pripovedanja i izvedene teorije *pripovednih svetova* koja se odnosi na fikciju unutar određenog književnog teksta. Ovo referisanje, nije isto što i mimetičko prikazivanje, koje traži paralelu sa stvarnim svetom, već referisanje na jedan od mogućih svetova izvan stvarnog sveta koji je stvoren zatvoreno izvan našeg stvarnog sveta. Polazišna i uprošćena teorija mogućih svetova, bila bi: (naš) stvaran svet je jedinstven, a pored stvarnosti koju svakodnevno čulno opažamo postoji beskonačni broj alternativnih svetova koji bi mogli da izgledaju kao (naš) stvarni svet. Racionalno posmatrajući, ovi svetovi se razlikuju isključivo u ontološkom statusu jer stvaran svet fizički postoji, dok ostali svetovi nastaju mentalnim aktivnostima poput pripovedanja, mašte ili sanjarenja.

Drugi pristup teoriji mogućih svetova pripada Luisu (David Lewis). Za Luisa su svi mogući svetovi jednako stvarni (kao i stvarni svet), nevezano od toga da li bi analogno prethodnoj definiciji neki imao fizički-pojavnu stvarnost. Za Luisa, fizički domen

stvarnosti je jedino moguć iz ugla sveta koji na tu stvarnost gleda kao stvarnu, dok je ujedno ona samo moguća, a ne univerzalno početna stvarnost.

*Verujem u tezu pluraliteta svetova, ili modalnog realizma, koji zauzima stav da je naš [stvarni] svet jedan od mogućih. [...] Naš svet činimo mi i naše okruženje [...] Svetovi su kao udaljene planete; samo što je većina veća od planeta, i nisu udaljeni. Nisu ni blizu. Nisu na bilo kakvoj prostornoj udaljenosti odavde. Nisu daleko u prošlosti ni budućnosti, a ni blizu [...] Oni su izolovani: ne postoje prostorno-vremenske relacije između stvari koje pripadaju različitim svetovima. Niti bilo koji događaj u jednom svetu uzrokuje bilo šta u drugom. (Lewis 2001, 2)*

Stvarnost je indeksni pojam za Luisa, čija je referenca vezana za određenog govornika, a zavisi od svakog govornika ponaosob. Osnova teorije mogućih svetova je u ideji da *stvarno* nije zbir postojećeg već onog što se može zamisliti.

Eko (Umberto Eco) opisuje narativni tekst kao *mašinu za stvaranje mogućih svetova (koji čine fabula, likovi u fabuli i čitalac izvan fabule)* (Eco 1979, 246). Ipak, između mogućih svetova i pripovednih svetova fikcije ne treba povlačiti paralelu, jer u Lajbnicovoj logici, mogući svetovi ne smeju biti kontradiktorni, dok u fikciji to nije slučaj.

Doležel razvija Lajbnicov koncept mogućih svetova u moguće svetove fikcije u formi interpretativnog modela za artefakte *koji nastaju u estetskim delatnostima: poeziji i muzici, mitologiji i književnosti, slikarstvu i vajarstvu, teatru i plesu, filmu i televiziji [...]* (Doležel 2008, 26–27). Ipak, u svojoj studiji slučaja Doležel na osnovu književnih primera razvija svoju teoriju fikcionalnosti, koja će svoj multimedijalni oblik dobiti kroz rekonceptualizaciju, ali i pomeranje, u radu Rajan, kroz sveobuhvatni koncept *svet priče*. Doleželov pristup fikcionalnim svetovima književnosti kao posebnoj vrsti mogućih svetova, koje stvara *kreativna delatnost čovekovog uma i ruku* (Doležel 2008, 26) daje početni teorijski okvir za interpretaciju književnih pripovednih svetova.

Osnovna postavka jeste da fikcionalni svetovi *nisu podređeni težnji ka verovatnosti, istinitosti i verodostojnosti* (Doležel 2008, 31), a svaka nepotpunost u njima na strani čitaoca rekonstruiše se individualnim poimanjem stvarnog sveta.

*Ma koliko da su udaljeni od čina stvaranja sveta - istorijski, geografski ili kulturno - čitaoci su pozvani da posećuju i upotrebljavaju tu golemu biblioteku u kojoj se čuvaju imaginarni domeni. (Doležel 2008, 40)*

Fikcionalni svetovi nastaju direktno iz fikcionalnih tekstova, na osnovu piščeve imaginacije koja ih konstruiše. Podela tekstova na predstavljачke i konstruktivne, govori o razlici u referencijalnom domenu (stvarnom svetu). U ovoj tački se Doležel udaljuje od Luisove teorije mogućih svetova, jer semantički, a može se reći i semiotički, Doležel traži polazišnu tačku *naše* stvarnosti, a ne *individualne* (i čulno opažene) stvarnosti kao u slučaju teorije Luisa. Predstavljачki tekstovi podležu proveru u odnosu na referentni svet, dok konstruktivni tekstovi, odnosno fikcionalni svet u njima, ne podleže istinitosnom vrednovanju.

Za Doležela fikcioni svetovi predstavljaju širi okvir iz koga nastaju pripovedni svetovi. Pozicija fikcionih svetova je na strani pisca, takav svet je u trenutku nastanka različit, u manjoj ili većoj meri od stvarnosti, a konstruiše se piščevom maštom i promišljanjem. Da bi fikcioni svet *prešao* u pripovedni svet, neophodna je intervencija tekstem koji ima agente (stanja, sile prirode, likove i radnju). Fikcioni svet predstavlja filozofskologički koncept u okviru kojeg nastaje pripovedni svet za čiju je konstrukciju neophodan materijalno-pojavni oblik takvog sveta: tekst. Tada se pripovedni svet konstituiše i na strani čitaoca.

Objašnjavajući koncept fikcionalne semantike u pogledu potenciranja makrostrukturnog uvida u priču, Doležel zaključuje da *osnovni pojam u naratologiji nije "priča" nego "pripovedni svet", definisan u okviru tipologije mogućih svetova* (Doležel 2008, 43).

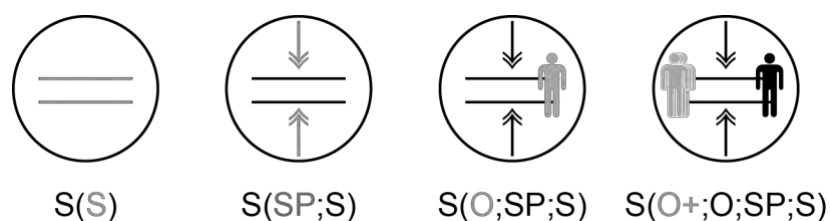
Ovo pomeranje na svet priče (u Doleželovoj terminologiji *pripovedni svet*), omogućava dalju podelu svetova, prema kompleksnosti i *potencijalu za pripovedanje*<sup>72</sup>. Doležel deli svetove u četiri kategorije, od koje svaka varijanta sveta zadržava karakteristike prethodnog, a one se dopunjuju novim agregatima (Doležel 2008, 43–44): osnovni svet jeste svet stanja *S(S)*, u kome nema događaja i ništa se ne menja, predstavlja

---

<sup>72</sup> Potencijal za pripovedanje ne treba razumeti kao pripovedni potencijal (eng. *reportability*) kakvim ga definiše Labov, jer njegov pojam predstavlja dihotomiju pripovedački nepodesnom delu teksta. Za Doležela svi delovi pripovednog teksta, imaju važnost u stvaranju pripovednog sveta.

svet ideja, logike; naredni stepen čine svetovi u kojima se pojavljuje sila prirode SP, čime se dolazi do  $S(SP;S)$ . Ovi svetovi, zahvaljujući uticaju prirode, stvaraju dinamičan svet (npr. diskurs prirodnih nauka – teorija Velikog praska); treći stepen čine svetovi koji pored sile prirode i opšteg stanja naseljavaju osobu, čime se dolazi do  $S(O,SP,S)$  strukture. Pored fizičkog boravka u svetu, što putem namera pojedinca iziskuje radnju (npr. borba pojedinca s prirodom ova struktura otvara pripovesti i mentalni život pojedinca – Robinson Kruso pre nailaska na Petka); četvrti, i najkompleksniji stepen čine svetovi sa više osoba S ( $O+;O;SP;S$ ) čime se podstiče interakcija i njen najčešći oblik među osobama – komunikacija.

U pogledu planiranja ili analize pripovednih svetova ova podklasifikacija (Šema 2.2), predstavlja prvu makrooperaciju koja definiše kategorije konstituenata koje će biti primljene, odnosno koje zauzimaju određeni svet (Doležel 2008, 124).



Šema 2.2 - Gradualni prikaz selekcije kompleksnosti pripovednih svetova i njihovog potencijala za pripovedanje (prema Doležel 2008, 125)

Zahvaljujući uvođenju pripovednog sveta, odnosno zbog pomeranja na *teoriju delanja*, Doležel veruje da se smanjuje rascep koji je bio karakterističan za klasičnu naratologiju, koja je priču razdvajala od likova, i čiji je glavni fokus bio na narativnim instancama, poput pripovedača, fokalizatora i sl.

Ukoliko je akter<sup>73</sup> taj koji pokreće delanje, ovom činu prethodi namera, koja dešavanja vuče u budućnost. Delanje je često asimetrično između osobe(a) i objekta(-ata) i predstavlja povezanost osobe sa svetom (Doležel 2008, 68); ono iz ugla mogućih svetova, pruža različite trajektorije i putanje aktera priče, gde za posledicu može imati unapređenje sveta ili njegovo uništenje. U vremenskom domenu delanje može biti trenutno i trajno, u zavisnosti od potrebnog vremena da se od početnog stanja stigne

<sup>73</sup> Fikcionalna semantika životinje ponekad tretira kao objekte koje čovek upotrebljava za ostvarenje vlastitih ciljeva, dok u drugom slučaju npr. basnama, životinje preuzimaju karakteristike ljudi i imaju namere koje im omogućavaju samostalno delanje.

do neke promene. Ako određena namera iziskuje sekvencu radnji, u pitanju je makro-radnja.

Da bi određeni događaj bio radnja, neophodno je da bude *namerni čin* (Davidson u Doležel 2008, 70), zato se u Doleželovoj tipologiji delanja *radnje* razlikuju od onih koje su posledica *sila prirode* i *slučajnosti*. Suprotno nameri stoje slučajnosti, jer one predstavljaju neuspešno delanje (koje može biti i srećno i nesrećno po aktera), a rezultat dešavanja mogu zadržati ili vratiti u prošlost.

Doležel načine delanja usmerava u pravcu patologije u četiri stepena. Prvi tip, racionalno delanje utvrđeno je motivacionim faktorima, impulsivno nagonima, akrtičko svesno pogrešno (kada svesna osoba bira loše rešenje usled nagona ili strasti), iracionalno gde je praktično rasuđivanje svedeno na minimum (ali gde i dalje postoji namera) i stanje bez ikakve intencije – ludilo, koje se izjednačava i sa prirodnim događajima na semantičkom nivou (Doležel 2008, 82–84).

U svetovima s više osoba od važnosti su dinamika okupljanja aktera, njihove veze, ali i delanje drugih grupa na njih u pogledu društvenih sila i društvenog poretka, ali i učestalih slučajnosti koje mogu neočekivano izmeniti tok priče (Herman i Vervaeck 2005, 86–107).

*[...] svaki stanovnik sveta sa više osoba prinuđen [je] da dela u okolnostima koje se iz njegove perspektive čine kompleksnim i nedokučivim, kao da su izvan domašaja njegove kontrole. No upravo je takav svet, koji se njegovim žiteljima čini haotičnim, najplodniji pripovedni svet. (Herman i Vervaeck 2005, 108–9).*

Kroz okupljanje likova, odnosno konstelaciju koja je organizovana na glavne i sporedne likove, razvija se interakcija i komunikacija, i to najčešće kroz prevagu moći određenih grupa. Društveni obrasci učvršćuju povezanost unutar grupa na osnovu osećanja pripadnosti određenoj ideologiji, religiji, rasi i sl. Ukoliko interakcija aktera ne vodi ka anticipiranom ili željenom ishodu, takav ishod posledica je slučajnosti.

Filozofi analitičke škole, Kripke (Saul Kripke), Hintika (Jaakko Hintikka), Rešer (Nicholas Rescher) i Luis razvijaju operatore koji ukazuju na moguće i nužno, a Doležel definiše dodatne sisteme uz ostavljanje prostora za dodatno proširenje ukoliko

bi se neki modalitet pokazao kao značajan za formiranje pripovednih svetova (dato u Tabeli 2.3).

Tabela 2.3 - Modalni sistemi i kvantifikatori fikcionalne semantike (Doležel 2008, 125)

| Operatori      |             |               |                  |              |
|----------------|-------------|---------------|------------------|--------------|
| Kvantifikatori | Aletički    | Deontički     | Aksiološki       | Epistemički  |
| E nekoliko     | M moguće    | P dozvoljeno  | G dobro          | K poznato    |
| -E nijedan     | -M nemoguće | -P zabranjeno | -G loše          | -K nepoznato |
| -E- svi        | -M- nužno   | -P- obavezno  | -G- indiferentno | -K- uverenje |

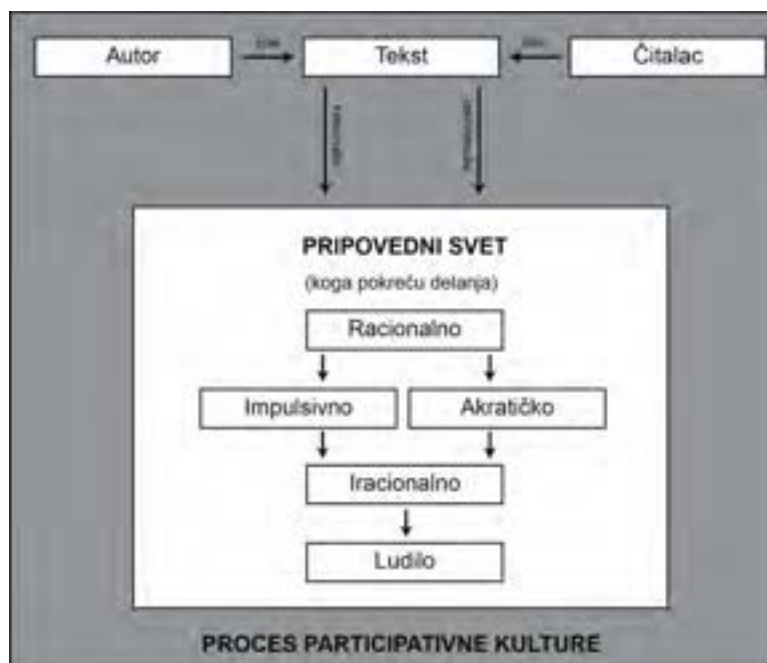
U semiologiji Ferdinanda de Sosira, intenzije odgovaraju označenom, a ekstenzije referenci, unutar tripartitnog odnosa označitelja, označenog i reference. Pošto se intenzija predstavlja teksturom teksta, čitaoci putem tumačenja ili parafraziranja dolaze do ekstenzionalne rekonstrukcije sveta koji sadrži događaje, likove, vreme ili prostor priče (Doležel 2008, 152).

Za Doležela u XX veku nastaju dva tipa transformacija klasičnog mita u moderni mit, kroz uklanjanje granice između prirodnog i natprirodnog domena, čime svet postaje jedinstven *hibridni svet* i drugi, kada granica ostaje, ali je jedan domen eksplicitno teksturom dat u tekstu, a drugi samo implicitno kroz specifične pripovedne tehnike na osnovu kojih se može u ekstenzionalnoj rekonstrukciji sveta zaključiti da sadrži još likova, skrivenih motiva i razlika (Doležel 2008, 197–98).

Na kraju, Doleželov šematski model književne komunikacije koja konstruiše pripovedni svet ujedno može predstavljati i model participativne kulture. Ovaj model za potrebe analize *Studije slučaja* može se proširiti načinima delanja unutar pripovednog sveta u sveobuhvatni model analize pripovednih svetova koji zbog uzajamnih odnosa autora, čitalaca (ali i /slušalaca/gladalaca/igrača) i teksta, zbog interaktivne i trenutne (re)konstrukcije na strani autora i čitalaca predstavlja i proces participativne kulture (predloženi sveobuhvatni model dat je u Šemi 2.3).

Pripovedni svetovi kakvim ih definiše Doležel, a naročito *delanja* koja pokreću takav svet biće korišćeni u analizi transmedijalnih tekstova *Svet leda i vatre/Igra prestola* u *Studiji slučaja*. Pojam *pripovedni svetovi*, koji Doležel uvodi u teoriju još 1979. godine (Doležel 1979, 193–94), nije vezan samo za narativni deo pripovesti već i za

deskripciju (koja doprinosi građenju sveta) neće biti korišćen u daljem radu<sup>74</sup>, a umesto njega biće korišćen širi pojam koji definiše Rajan – *svetovi priče* – koji se ne bavi posebno Doleželovim *delanjima*, ali ih i ne spori.



Šema 2.3 - Sveobuhvatni proces participativne kulture u konstrukciji pripovednih svetova, unutar koga su Doležalovi koncepti književne komunikacije i delanja unutar pripovednih svetova (prema Doležel 2008, 84,216)

### 2.5.2. Svetovi priče u teorijama medijske naratologije

Drugi pristup svetovima priče dolazi iz medijske naratologije, a odnosi se na širu primenu koncepta mogućih svetova, kroz tzv. medijski-svestan i medijski-otvoreni pristup problemu narativa. Ovaj pristup, svet priče postavlja kao univerzalni koncept proučavanja pripovednih odlika različitih umetničkih i medijskih tekstova, kako u odnosu na konkretan medij, tako i transmedijalni kada svet priče postaje univerzalan za različite tekstove. Medijski pristup, bavi se načinom na koji je svet priče formiran kroz recepciju (ili i interakciju) u svesti pojedinca, iz čega i sledi da su priče mentalni konstrukti, rezultati individualnog umnog odgovora na određeni tekst, život, a da su narativi izvedbe priče putem različitih medija. Kada slušalac/čitalac/gledalac/igrač

<sup>74</sup> Pojam *pripovedni svetovi*, dalje tokom rada biće korišćen isključivo ukoliko je neophodno napraviti razliku između srodnih pojmova.

uroni u fikciju, centar fikcije postaje privremeni stvarni svet, jer se s tim svetom slušalac/čitalac/gledalac/igrač identifikuje.

Za razliku od pripovednih svetova, *svetovi priče* su diskurzivni modeli koje slušalac/čitalac/gledalac/igrač treba da stvore u svojoj svesti da bi razumeli naraciju. Rajan definiše svetove priče kroz dve komponente: *statičnu koja prethodi priči i dinamičnu [...] koja prikazuje razvoj događaja* (Ryan 2013, 364). U statičnu komponentu ubrajaju se egzistenti koji nastanjuju određeni svet među kojima su i glavni junaci; nasleđe tog sveta; prostor sa topografskim odlikama; zakoni (prirode i društva). Dinamična komponenta zahteva događaje koji menjaju egzistente, ali i mentalne događaje i reakcije koji daju na važnosti prethodno navedenim fizičkim događajima.

Rajan navodi da tekst naspram sveta priče postoji u tri relacije (Ryan 2013, 365): jedan tekst odgovara jednom svetu priče (u interpretaciji dolazi do određenih razlika, ali se mogu smatrati istom konstrukcijom); jedan tekst odgovara većem broju svetova priče (npr. u kompjuterskim igrama više putanja otvara različite svetove); i više tekstova odgovara jednom svetu priče (npr. epska poezija o određenom heroju).

Koristeći se Doleževom terminologijom, može se reći da svetovi priče više odgovaraju pripovednim svetovima koje je moguće ekstenzionalno rekonstruisati. Svet priče može sadržati sve ono što se iz ljudske perspektive čini stvarnim: egzistenti (likovi i objekti značajni za zaplet); seting (prostor gde se egzistenti nalaze); zakoni fizike (šta može, a šta ne može da se dogodi); društvena pravila i vrednosti (obaveze likova); događaji (uzroci promena stanja); mentalni događaji (reakcije likova na doživljaje), ali i ono što je specifični ili zajednički plod mentalnih procesa, bilo da su u pitanju planovi, mašta ili snovi. Kada se za polazište uzme perspektiva stvarnosti, a svet priče za odredište, transponovanje u svet priče čini se kao putovanje, a slušaoci/čitaoci/gledaoci/igrači postaju putnici koji se iz svog sveta pomeraju u svet priče, nakon čega se, obogaćeni iskustvom iz priče, vraćaju u stvaran svet (Gerrig 1993, 10–11).

*Interpretatori narativa ne rekonstruišu sekvence događaja i grupe egzistenata [u priču], već maštom (emocijama i viscelarno) počinju da žive u svetu [...] koji] zajednički za narativne agente i interpreatore stvara smisao njihovih okolnosti i (inter)akcija. (Herman 2009b, 119)*



Udaljenost sveta priče od realnosti, kakva nam je poznata, Rajan naziva *principom minimalnog odlaska* (Ryan 1980, 406). Ovaj princip govori o uobičajenom načinu razmišljanja koji se zasniva na svakodnevnim spoznajama, ali i iskustvu udaljavanja od stečenih iskustava, samo koliko je neophodno da bi se razlike koje su upisane u konkretnom tekstu, u odnosu na stvarnost, razumele. Slikovito, Rajan ovo objašnjava na primeru:

*[...] kada neko kaže: „da konji imaju krila, mogli bi leteti“, mi tumačimo životinju koja ima sve atribute stvarnog konja, ali dodatno ima krila i može leteti. (Ryan 1980, 406)*

Zahvaljujući principu minimalnog odlaska, slušalac/čitalac/gledalac/igrač shvataju kompleksne reprezentacije sveta priče (koliko god da su udaljeni) kroz diskurs, jer priča uvek ima praznine koje je nemoguće precizirati u samom tekstu (Ryan 1980, 407). Od važnosti za razumevanje priče je pamćenje sveta priče koji omogućava da se događaji lakše anticipiraju, sintetizuju i tumače.

*Koristim pojam „svet priče“ da objasnim svet koji je evociran implicitno ali i eksplicitno narativom, bilo da je narativ u obliku štampanog teksta, filma, stripova, jezika znakova, svakodnevnih konverzacija, ili čak priče koja se zamišlja ali nikad nije konkretizovana [...] Svetovi priče su mentalni modeli situacija i događaja koji su ispričani [...]. (Herman 2009a, 72–73)*

Za Hermana moć narativa zasnovana je na stvaranju svetova koji neprimetno stvaraju osećaj uranjanja u određeni tekst (Herman 2009b, 119). Takođe, on ističe važnost svih oblika interpersonalne i medijske komunikacije u usmenom pripovedanju ili umetničko-medijskim tekstovima kao nosiocima elemenata za stvaranje sveta priče. Herman prihvata i princip minimalnog odlaska Rajan, kao jedne od mogućih načina referenciranja, odnosno stvaranja mentalne slike sveta priče, ali napominje da referenca ne mora biti u realnom svetu već i u drugim svetovima (drugih) priča zahvaljujući sličnim zapletima, prostorima, vremenu i na kraju žanru koji su

slušaocu/čitaocu/gledaocu/igraču već od ranije poznati (Herman 2009a, 82–85). Takva referenca ostvaruje se intratekstualnošću i intertekstualnošću.

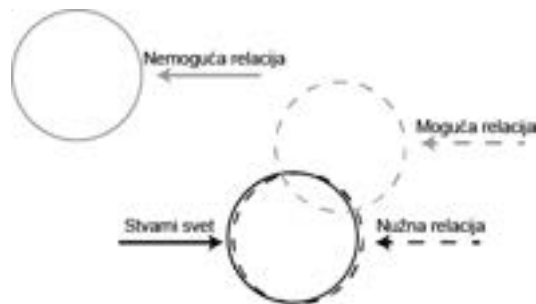
Od velike važnosti za sagledavanje i konstrukciju sveta priče na strani *recipijenta*, može biti uvod u priču: u romanima uvodno poglavlje (ili prolog); na filmu početni kadar za uspostavljanje prostora ili najavna špica (uključujući font i sl.); u kompjuterskoj igri *intro*; u radijskim formama, poput radio drame, ambijentalni zvuci, muzička podloga karakteristična za epohu ili geografski prostor i sl. U domenu tekstualnog pripovedanja (u užem smislu), koje se često potkrepljuje vizuelnim propovedanjem, tada za stvaranje sveta priče mogu biti važni omoti knjiga, optičkih medija (filmova, računarskih igara), ilustracija pored teksta; na ovaj način se čitaocu/gledaocu/igraču i pre upuštanja u narativ može stvoriti fragmentarno ispunjen svet priče zahvaljujući vizuelnim markerima koji objašnjavaju kontekst sveta priče.

Za razliku od Hermana, koji nastanak sveta priče vidi i u sekundarnim kanalima komunikacije, za Geriga (Richard Gerrig) od najvećeg značaja su kognitivne operacije koje stvaraju svet unutar konkretnog teksta odnosno osnovnog komunikacionog kanala pripovedanja koji predstavlja narativ (Gerrig 1993, 4–5). Pored principa minimalnog odlaska, Rajan u teoriju svetova priče uvodi i *relaciju dostupnosti* (Ryan 2006a, 645), oslanjajući se na Doleželov koncept fikcionih svetova, ova relacija govori o pojedinačnom, individualnom, stepenu interpretacije sveta priče. Ove relacije su naročito primenjive kada je svet priče zasnovan na više ontološki različitih svetova (intradijegetički) ali i kada svetovi priče različitih narativa (i u različitim medijima) dele segmente sveta priče ili celoviti intradijegetički svet priče.

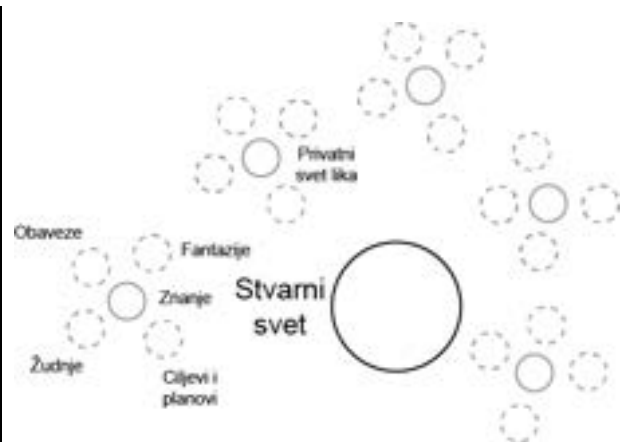
Rajan, takođe, na tragu zakona logike ove svetove smešta prema sličnosti sa *stvarnošću*, i na osnovu njih stvara tripartitni model (Šema 2.4) relacije dostupnosti: *nužna relacija* - ukoliko je svet priče istinit u svim različitim svetovima koje obuhvata (uključujući i stvarni svet); *moguća relacija* - ukoliko je svet priče istinit u nekim, ali ne svim svetovima koje priča obuhvata; i *nemoguća relacija* - ukoliko je svet priče kontradiktoran zakonima logike (Ryan 2006a, 644; 2015, 70–73).

Mogući svetovi priče su strukturisani poput solarnog sistema u čijem centru se nalazi *stvarni svet*, oko koga kruže mogući svetovi ali ne i stvarni svet (Ryan 2006a, 644). Semantički univerzum priče obuhvata sve moguće svetove čije je predstavljanje kroz

određeni tekst u većoj ili manjoj meri eksplicitno predstavljeno semiotičkim znacima (Šema 2.5).



Šema 2.4 - Model relacija dostupnosti (prema Ryan 2015, 73)



Šema 2.5 - Semantički univerzum priče(-a) (prema Ryan 2006a, 648)

Pristup svetu priče Rajan, podvlači znak jednakosti između interpretacije teksta i interpretacije svakodnevne interpersonalne komunikacije i akcije.

*Verujem da je najznačajniji [...] doprinos narativnoj teoriji pružanje kognitivnog modela narativnosti koji prevazilazi granice između fikcije i nefikcije (Ryan 2006a, 647).*

*Koncept sveta priče je znatno širi nego sveta fikcije zato što pokriva i faktualne i fiktivne priče, što znači priče koje se pripovedaju kao stvarne iz stvarnog sveta i priče koje stvaraju svoje imaginarne svetove [...] (Ryan 2014, 33)*

Zahvaljujući (o)poziciji koja se stvara između percepcije stvarnosti i svetova priče, teorija mogućih svetova omogućava stvaranje šema prepoznavanja šablona koji pojašnjavaju zasebno: fikciju, faksiju i stvarni život. Ukoliko se radi o određenom umetničko-medijskom tekstu, narator (u užem smislu ili neantropomorfni<sup>75</sup>) predstavlja

<sup>75</sup> Narator kod Godroa (André Gaudreault) i Ganninga (Tom Gunning), ubraja se u *neantropomorfne* teorije naracije (Daković 2014, 192) koje se s pojedinačnog naratora (ili narativne instance) pomeraju

svet priče, čak i u slučaju kada se radi o nepouzdanom naratoru, tada u određenoj meri zarad konstruisanja jasnog sveta priče, pouzdanost dolazi kroz druge narativne instance, fokalizaciju, likove ili opšti diskurs već upisan u tekst. Ukoliko se radi o nepripovedanom tekstu, slušalac/čitalac/gledalac koriste različite tehnike u cilju provere istinitosti datih informacija prema ličnim vrednosnim sudovima i logici.

Postoji više klasifikacija svetova priče prema poziciji koju zauzimaju u odnosu na stvarnost ili primarnu pripovest. Vert (Paul Werth) definiše svet priče kao svet teksta (referišući na tekst u užem smislu), u kome su *deiktički znakovi [ti] koji inicijalno definišu diskurs, naročito kroz deiktičke i referencijalne elemente koji se u njemu nalaze* (Werth 1999, 180). Takođe, Vert uvodi podsvetove priče koji se mogu klasifikovati prema vrsti: deiktički, psihološki i epistemički (Werth 1999, 216): deiktički svetovi se odnose na promene u vremenskom ili prostornim domenu, bilo kroz likove (sećanje) ili diskurs (premeštanje mesta radnje, ili vremena); psihološki podsvetovi se odnose na zasebne svetove priča konkretnih likova koji nisu oživljeni nekakvom radnjom ili akcijom (Werth 1999, 227); dok epistemički podsvetovi govore o odnosu istinitosti iskaza određenog lika i *realnosti* prikazane u tekstu – ovakvi podsvetovi se mogu čitaocu činiti nerealnim, istovremeno iz pozicije lika prikazuju stvarni svet.

Ponekad razlike između osnovnog sveta i podsveta stvaraju konflikte koji podstiču zaplet, jer kako Rajan navodi *svaka radnja koja proizilazi kao namera... ima za cilj sprečavanje potencijalnog razvoja određenih događaja, stoga je čini za sva vremena protivčinjeničnom, pa aktuelizuje drugi događaj* (Ryan u Herman, Jahn, i Ryan 2005, 448). Pošto svaki događaj, sprečava istovremeno odigravanje nekog drugog događaja (s istim akterima u istom prostoru i vremenu), nemogućnost alternative ima važnu ulogu u očuvanju određenih iščekivanja čitaoca/slušaoца/gledaoca/igrača.

Kada postoji jasna distinkcija između mogućeg sveta određenog lika i diskursa stvarnog sveta priče, u pitanju je mentalna reprezentacija lika koja može imati funkciju sećanja, anticipacije, mašte, halucinacija pa i ludila. Nekada se reprezentacije ovih svetova mešaju u toj meri da nije moguće izabrati jedan svet priče kao početni, a druge

---

ka složenim sistemima narativnih agenata, odnosno u slučaju Bordvela, i korak dalje ka naraciji bez naratora. Godro u kontekstu filma predlaže uvođenje instance fundamentalnog naratora, tj. *monstratora* kao najvišeg narativnog agenta (Gaudreault 2009, 67), koji pokazuje a ne pripoveda. Na osnovu tripartitne podele filmskog diskursa na: pro-filmsko, kadar i montažu, Tom Gunning zaključuje da ovi *činioci zajedno pričaju priču [... i da] čine filmskog naratora, iz čega sledi da [...] svaki narativni film ima filmskog naratora koji je otelotvoren kroz [filmski] diskurs* (Gunning u Braudy i Cohen 2009, 398)

kao virtualne ili paralelne (Allarth i Gymnich 2005, 27). U slučaju naratologije TV serija, klifhengeri otvaraju mogućnost anticipaciji pravca evolucije mogućnih svetova na strani publike. Ovakva anticipacija je u poslednjoj deceniji često služila kao podsticaj participativnoj fan-fikciji koja se ponekad transmedijalno vraćala do producenata čime su se svetovi priče obogaćivali narativnim sadržajem koji su osmislili gledaoci.

### 2.5.3. Prostor sveta priče

Prostor u bilo kojoj priči može biti naročito važan za uspostavljanje odnosa među likovima, ali i značajan element stvaranja sveta priče. Oprostovanje se može sprovesti kroz pripovedanje (knjige, filma, radio drame ili računarske igre), ali i direktno kroz dijalog likova, ali i odrednice poput: saluna, Mediterana, Pete avenije, guste magle, tropske šume, školskog dvorišta, zapuštene udaljene kuće, ili može biti imaginaran, poput portala za prolazak u drugu dimenziju, svemira, podzemnih svetova itd.

U naratologiji Ženeta i Barta, o prostoru se gotovo uopšte ne govori ili mu se ne pridaje značaj; tek Četmen (Seymour Chatman), Bal (Mieke Bal) i Rimon-Kenan<sup>76</sup> ukazuju na značaj prostora i događaja (odnosno likova koji su akteri događaja).

*[...] događaji se uvek negde odigravaju, bez obzira da li je to mesto koje poznajemo iz stvarnosti (Amsterdam) ili je to izmišljeno, nepostojeće mesto (Zemlja dembelija)... (Mike Bal 2000, 14)*

Postavljanjem analogije između vremena priče i vremena diskursa, Četmen ukazuje na prostor priče i prostor diskursa. Na filmu, za Četmena prostor priče je eksplicitno dvodimenzionalno prikazan filmskom slikom (koja je analogna trodimenzionalnoj stvarnosti), a implicitno onim što vide ili čuju likovi, ali ne i gledaoci (Chatman 1980, 96–97); s druge strane za Četmena svi verbalni narativi poseduju prostor diskursa, a ne priče, jer su mentalne konstrukcije izgleda likova, prostora i događaja individualne

---

<sup>76</sup> Rimon-Kenan slično kao Mike Bal kroz fokalizaciju upućuju na *mesto* (a ne prostor) kao važan element *moći* fokalizatora da prenese gledište čitaocu, kroz različite stepene uvida u konkretna mesta koja se spominju u pripovednom iskazu.

svakom čitaocu (Chatman 1980, 101–2). Ipak Četmen, se ne bavi graničnim slučajevima stripova ili ilustrovanih knjiga kada određene vizuelne reprezentacije upotpunjuju prostornu (individualnu) mentalnu (re)konstrukciju sveta priče, ali ni slučajevima kada tekst referiše na opšte-poznate lokacije koje su preuzete iz realnog sveta i prenete u svet fikcije<sup>77</sup>.

Za de Sertoa (Michel de Certeau), mesto predstavlja poredak, odnosno konfiguraciju elemenata i njihovih odnosa prema drugim elementima u blizini; dok prostor predstavlja vektore pokreta, ubrzanje i vremenske varijable, a čine ga neizostavno i nestatični elementi.

*Ukratko, prostor je mesto u upotrebi [praksi]. Stoga, ulicu geometrijski definiše urbano planiranje [mesto] koje se u prostor transformiše zahvaljujući pešacima. (de Certeau 1984, 117).*

Suprotnost između prostora i mesta može se razumeti kao odnos subjekata i objekata, odnosno tretiranje živog i neživog; uz priznavanje graničnih slučajeva u fikciji koji vrše pomeranje poput antropomorfizacije, odnosno deantropomorfizacije.

Na prostor u određenom tekstu, može se gledati dvojako, kao: objekat reprezentacije i funkcija okoline (ambijenta) u kojem se narativ razvija, ili *medij u kojem se narativ realizuje*. (Ryan, Foote, i Azaryahu 2016, 1)

Narativni prostor je fizički ambijent u kome se likovi kreću i u kome žive, a predstavlja jedan od preduslova za građenje sveta priče. Takođe, na problem prostora može se gledati i izvan dijegeze kroz poziciju ekstradijegetičkog naratora, ali i recipijenata. Prostor može imati više funkcija u određenom tekstu, može da iscrtava kontekst sveta ili da bude njegova referenca (npr. putopisi). Reference mogu biti opšte poznate lokacije koje referišu na važna istorijska mesta, ali ne moraju biti ograničena na faktualne narative, već mogu tražiti reference u mitovima i legendama. Kroz prostor se može utvrditi pozicija likova u odnosu na druge likove u određenoj sceni, ali prostor

---

<sup>77</sup> Klasični tekst podrazumeva jasno definisan prostor koji ima svoj centar i granice, s druge strane postmoderni tekst obuhvata različite nepovezane prostore koji nameću nasumično kretanje koje ne polazi od centra ka periferiji, već iz raznih tačaka.

može i da ukazuje na stvarnu poziciju, distancu ili pravac kretanja u stvarnom svetu ili svetu priče.

*Postoji bliska veza između prostora i osećaja za prostor, drugi se odnosi na emocionalne, emotivne veze i privrženost ljudi da stvore ili dožive određena mesta i ambijente u različitim odnosima, od mikronivoa kuće (ili čak sobe), do komšiluka, grada, države, ili nacije. (Ryan, Foote, i Azaryahu 2016, 7)*

Osećaj prostora objašnjava distinktivne karakteristike mesta koje nastaju iz čovekove svakodnevne upotrebe i iskustva. Za medijsku naratologiju, koja se zbog izučavanja prostora približava geografiji i kartografiji, značajne su prostorne jezičke metafore koje objašnjavaju protok vremena ili ukazuju na binarizme grupisanja ili udaljavanja: dobro i zlo, blizu i daleko, sloboda i ropstvo i sl.

*Značaj opozicija unutra-spolja, centralno-periferno, centrifugalno-centripetalno i drugih koje se u jeziku, ali i van njega [...] svoju relevantnost dokazuje time što postoji u mnogim kulturama i što često predstavlja bitan element jezika kulture jednog društva. (Savčić 2020, 45–46)*

Karakteristično ovim opozicijama je da često predstavljaju ekstreme koji su ograničeni *granicama*. Granice koje uspostavlja određeni tekst, pored očiglednog fizičkog ograničenja (npr. Berlinski zid u filmu *Špijun koji je došao sa hladnoće*, 1965), mogu biti upotpunjene društvenim granicama, bilo rasnim ili klasnim (npr. različite palube za bogate i siromašne u filmu *Titanik*, 1997), ontološkim granicama (npr. svet živih i svet mrtvih u filmu *Sabirni centar*, 1989) ili biološkim granicama (zombiji protiv ljudi u filmu *Noć živih mrtvaca*, 1968). Zahvaljujući uspostavljanju granica i zona koje nameću specifična pravila sveta priče, nedozvoljeni prelasci granica omogućavaju stvaranje zapleta. Funkcija granica jeste da zabrane prelazak iz jednog u drugi prostor, ali se granice konstruišu tako da budu delimično propustljive u cilju stvaranja mogućnosti za zaplet (Mike Bal 2000, 180–81). De Serto ovu popustljivost naziva *mostovima* koji omogućavaju spajanje i protive se otuđenosti (de Certeau 1984, 128).

*Kretanje zapleta, ili događaja, je prelazak te zabranjene granice koju uspostavlja struktura bez zapleta. Nije događaj ako se heroj kreće u prostoru koji mu je zadat. Zaplet uvek mora biti zasnovan na osnovnoj epizodi - prelasku topološke granice u prostornoj strukturi zapleta (Lotman u Ryan, Foote, i Azaryahu 2016, 36).*

Struktura prostornosti zapleta može se posmatrati kroz koncentrične krugove, gde krug najudaljeniji od centra samo pretpostavlja određene prostorne granice, dok unutrašnji krugovi koji su najbliži početnom krugu, jasnije prikazuju svet koji je metaforički ali i fizički podeljen granicama koje su date u određenom tekstu.

Rajan, Fut (Kenneth Foote) i Azarjahu (Maoz Azaryahu) preuzimaju poststrukturalističku podelu prostora kroz metafore *kontejnera* i *mreže* (Ryan, Foote, i Azaryahu 2016, 18,19,23,66,211): u prvom slučaju, prostor je ograničeni ambijent koji ograđuje lika; dok drugi, predstavlja dinamičke ambijente za kretanje lika koji ujedno utiču na njegovo oblikovanje. Zahvaljujući prostoru kao kontejneru, moguće je u tekstu, eksplicitno, dati prostorne odrednice koje upotpunjuju mentalnu sliku ambijenta u kome se događaji odigravaju, a s druge strane moguće je i implicitno, pozajmljivanjem lokacija iz geografije stvarnog sveta, evocirati opšte poznate predstave o lokacijama u njihovom (pop)kulturnom arhetipu. Ukoliko tekst implicitno referiše na Italiju, ona je sunčana, dok je London maglovit, Istočna Evropa je siromašna, a Zapadna bogata. Naravno, ovakvi klišeji mogu biti kontrapunktirani eksplicitnim dodavanjem drugih elemenata prostora, koji realni svet otvaraju svetu fikcije – tako se prostor fikcije umeće u prostor realnog sveta i bez dodatnih pojašnjenja podrazumevajući da je ostatak sveta ostao nepromenjen, s izuzetkom eksplicitno dodatno objašnjenih prostornih elemenata (koncept minimalnog odlaska). Kada se lokacije stvarnog sveta nalaze u mentalnim mapama čitaoca, na osnovu čitaočevih predznanja iz geografije, određene (fikcione) lokacije u tekstu mogu se nalaziti bilo gde u određenom realnom prostoru.



Rajan, Fut i Azaryahu predlažu podelu na pet nivoa narativnog prostora: 1. prostorni okvir, 2. seting, 3. prostor priče, 4. svet priče i 5. narativni univerzum<sup>78</sup> (Ryan, Foote, i Azaryahu 2016, 24–26).

Ovakva dijegetička gradualna podela uključuje intra- i ekstradijegetičke pozicije posmatranja narativnog prostora. Prostorni okvir predstavlja *neposredno okruženje likova* (Ryan, Foote, i Azaryahu 2016, 24), koje varira u zavisnosti od toga da li je njihovo kretanje statično ili dinamično. Kroz prostorni okvir ukazuju se eksplicitno ili implicitno i svi objekti/lokacije s kojima likovi dolaze u susret u okviru jednog ili više prostora. Seting predstavlja širu *društveno-istorijsko-geografsku kategoriju* (Ryan, Foote, i Azaryahu 2016, 24), odnosno prostor kao kontekst čime se jedna priča klasno, politički smešta u određenu prostornu celinu (npr. Sankt Petersburg pre izbijanja Oktobarske revolucije). Prostor priče ukazuje na sve lokacije koje su značajne za zaplet, bilo kroz delanje ili razmišljanje likova. Svet priče kao prostor predstavlja celokupni prostor koji slušalac/čitalac/gledalac/igrač dopunjuju maštom u odnosu na eksplicitne ili implicitne pojavne elemente prostora ili objekata u određenom tekstu. Ukoliko je svet priče blizak realnom svetu, on predstavlja geografski entitet koji se u neophodnoj meri dopunjuje elementima fikcije (npr. putovanje avionom iz Evrope u Severnu Ameriku podrazumeva preletanje Atlantika), dok u slučaju fikcionog prostora on se rekonstruiše u mašti na osnovu tekstualnih činjenica i dopunjuje individualno izvan ovih činjenica na mestima koja su nedorečena u određenom tekstu (npr. *Srednja zemlja* u *Gospodaru prstenova*). Najviši nivo narativnog prostora obuhvata univerzum sveta priče, koji predstavlja zbir svih svetova koji se u određenom svetu priče pominju, čak i ukoliko nemaju funkciju prostora na kome se odigravaju konkretni događaji, te uključuje: maštu, verovanja, želje, hipotetičko razmišljanje ili snove likova, ovaj zbir različitih prostora čini najviši nivo narativnog prostora u ovoj podeli.

Štancl (Franz Karl Stanzel) primećuje dva načina prostorne deskripcije u književnim tekstovima: perspektivizam i aperspektivizam. Perspektivizam predstavlja pogled na prostor koji dolazi iz tačke gledanja naratora ili lika koji vrši fokalizaciju, što dovodi do

---

<sup>78</sup> Umesto pojma *narativni univerzum*, zbog lakše gradacije nivoa, ali i sveobuhvatnosti podele prostora transmedijalnog korpusa teksta (u širem smislu) u nastavku teze koristiće se pojam *univerzum sveta priče*, jer se *transmedijalni svet* postavlja iznad *narativnog univerzuma* (kao šesti nivo) i obuhvata narativne i nenarativne elemente (detaljno objašnjenje dato u nastavku rada). Takođe, oprostoravanje nenarativnih elemenata teksta, korišćenjem predloženog pojma učinilo bi ovu podelu neadekvatnom, što autorima nije bio cilj ni namera, jer se u studiji *Narrative Space / Spatializing narrative* pozivaju na brojne nenarativne elemente u svojim primerima.

specifičnog načina deskripcije koja *ohrabruje čitaočevu iluziju direktnog i živopisnog prisustva u fikcionalnoj realnosti* (Stanzel 1986, 123), dok aperspektivna deskripcija opisuje prostor na način na koji nije moguće sagledati prostor kao jedinstveni entitet.

*Perspektivizam i aperspektivizam treba razumeti kao dva istorijska stilska trenda koja imaju jednaku književnu vrednost. [...] naročito [...] jer je na razvoj romana tokom proteklih sto godina uticalo otkrivanje perspektive kao dimenzije književne prezentacije. (Stanzel 1986, 123)*

Kada se perspektivizam i aperspektivizam prenesu na neknjiževni domen, moguće je napraviti labavu paralelu u kognitivnim strategijama kretanja ljudi kroz prostor: strategiju ture i strategiju karte (Linde i Labov u Ryan, Foote, i Azaryahu 2016, 27). Strategija ture predstavlja postepeno kretanje kroz prostor od ulaza do izlaza, češće zastupljena u usmenom pripovedanju, ali i u računarskim igrama i filmu.

*Nailazimo na strukturu ture kada god priča prati put usamljenog heroja: u epskim narativima (nasuprot dramskim narativima, koji se fokusiraju na mrežu ljudskih odnosa) [...] u većini računarskih igara, i naravno u putopisima. Tura bi mogla biti jedna od najstarijih oblika narativa (stranac priča o svojim putovanjima, prema Odiseji, to je omiljeni vid zabave usmenih kultura)... (Ryan, Foote, i Azaryahu 2016, 31–32)*

Strategija karte, koja je češća u romanima objašnjava prostor iz centra ka periferiji, ali i parcijalno (naglim premeštanjem na različite lokacije). Na ovaj način umesto da teži linearnosti u prikazivanju prostora, narativna instanca daje uvid u mikro-celine iz kojih je tek na posletku moguće stvaranje kognitivne mape koja odgovara geografskoj mapi prostora fikcije ili faksije. De Serto zaključuje da je razlika između strategija ture i mape, razlika između simboličkog i antropološkog razumevanja prostora (de Certeau 1984, 119).

Kada prostor predstavlja specifičnu odliku zapleta, u određenom žanru, epohi ili dinamici koja je u vezi s prethodno pobrojanim; može se podeliti na: ontološki, arhitektonski, emocionalni ili strateški. U faksiji ontološki i arhitektonski prostori služe

pravljenu paralela ili distinkcija između života u gradu i života na selu; pozicije kolonizatora i kolonizovanih; karakteristični prostori (vile naspram trošnih kuća) mogu ukazivati na bogatstvo, siromaštvo ili na društvenu i rodnu segregaciju kao posledicu običaja ili zakona (pozicija žena u hrišćanskim crkvama). Emocionalni prostori vezuju za se mesta koja likovi drže u sećanju, a u kojima su u interakciji s drugima likovima provodili vreme (kuća ili domovina). U romanima XX veka, emotivni prostori često imaju funkciju dezorijentacije odnosno lavirinta gde lik/narator/čitalac nema koherentan pojam prostora, premda i takav prostor ima emocionalni značaj. Strateški prostori predstavljaju dinamično uporište razvoju budućih zapleta (mogu biti specifični i u arhitektonskom smislu) i najčešće nemaju emotivnu vrednost za likove.

*Kontrast između strateškog i emotivnog prostora ima snažno uporište u razlici između prostora i mesta. Dok se emocije najčešće poistovećuju sa određenim lokacijama u prostoru [mestima], umesto shvatanju prostora u celosti, strateško planiranje se odnosi na pokret, a pokret zahteva prostorno proširenje. (Ryan, Foote, i Azaryahu 2016, 41)*

U fikciji ontološka podela kreće najčešće od prostora koji prikazuje realni svet, dok njenu suprotnost predstavlja neka vrsta svetog sveta ili sekundarni svet<sup>79</sup>, u kome žive natprirodna bića. Za ovakve prostore veoma je važan *most* (najčešće je u pitanju portal) između ovih svetova, koji predstavlja mesto koje prolaskom i zadržavanjem lika(-ova) može postati novi arhitektonski ili strateški fiktioni prostor (npr. *Holodek* u *Zvezdanim stazama*).

Beleženje prostora nejezičkim sredstvima u pisanoj i vizuelnoj komunikaciji moguće je ilustracijama ili geografskim kartama.

Kada se govori o geografskim kartama realnog sveta, teorija kartografije<sup>80</sup> problematizuje reprezentaciju geografske karte najpre iz pozicije moći vladajućih

---

<sup>79</sup> Tolkin sekundarnim svetom naziva svaki svet koji nastaje umetničkom intervencijom, za razliku od primarnog sveta, odnosno realnog sveta u kome živimo. (Martin 2019, 208–9)

<sup>80</sup> Teoretičar kartografije Harli (J. B. Harley), kartografiju definiše kao *korpus teoretskih i praktičnih znanja koje stvaraoci karata koriste za konstrukciju karata kao specifičnog načina vizuelne reprezentacije* (Harley 2002, 153) i dodaje da su brojni teoretičari vizuelnih komunikacija pogrešno polazili od pretpostavke da su geografske karte *realnost, nasuprot umetnosti i slikarstvu* (Harley 2002, 154).

klasa, koja se ogleda u izboru pogleda (npr. Evropa/Amerika u sredini geografske karte), projekcije (npr. Merkatorova naspram Robinsonove, u kojoj su zemlje severne Evrope i severa Amerike neproporcionalno veće u odnosu na Afriku), izostavljanja detalja (npr. cenzure u vojne svrhe), preimenovanja toposa u doba kolonijalnih osvajanja (davanja evropskih naziva teritorijama u Americi) ili danas, u doba digitalnih mapa, promenjive nazive teritorija prema lokaciji osobe koja koristi mapu za topose ili teritorije na koje pretenduju dve ili više strana (u konfliktu).

*Najveća moć karte, kao reprezentacije društvene geografije je što funkcioniše pod maskom naizgled neutralne nauke. Ona skriva i negira društvene dimenzije, ali im istovremeno daje legitimitet. Kako god da je gledamo [kartu] pravila društva dolaze na površinu. Ona nas uveravaju da su karte makar jednako slika društvenog poretka koliko su i premeravanja pojavnih objekata sveta. (Harley 2002, 159)*

Edni (Matthew H. Edney) kritikuje studije kulture koje geografske karte nasuprot tekstu vide kao liberalni i demokratski<sup>81</sup> oblik reprezentacije [u kojem] korisnici mogu slobodno da odaberu početnu tačku i prate sopstvene putanje [... i] samostalno da dođu do zaključaka (Edney 1996, 187), i zaključuje da:

*[Savremene...] karte nisu „same po sebi“ mimetički i funkcionalni alati, već ih takvima vidi naša kultura [... činjenica je] da smo realni agenti u kreiranju karata i u korišćenju karata mi, ljudi. (Edney 1996, 188)*

Geografske karte u Srednjem veku i u doba Renesanse, su korišćene kao dopuna putopisima koji su u deskripciji koristili strategiju ture. U književnosti one su služile kao potpora književnom tekstu (npr. u *Božanstvenoj komediji* Dantea Aligijerija, odnosno prikaz pakla, čistilišta i raja) (Padrón 2007, 260–62).

---

<sup>81</sup> Edni naročito kritikuje Delezov (Gilles Deleuze) i Gatarijev (Félix Guattari) stav koji geografske karte vide kao *acentrične*, jer u tome prenebregavaju autorski rad koji im je prethodio (Edney 1996, 187), kroz izbor pogleda, projekcije, detalja ili naziva toposa.

*Karte imaginarnih svetova oduševljavaju. Skreću pažnju. Otkrivaju istine. Šapuću tajne. Uznemiruju. Uveravaju. (Padrón 2007, 256)*

*Svaki žanr poseduje svoj prostor, stoga i svaki prostor poseduje svoj žanr koga definiše prostorna distribucija kroz [geografsku] kartu koja mu je jedinstvena. (Moretti 1999, 35)*

U XIX i XX veku, narativi s jakim uporištem u prostoru počinju da koriste geografske karte kao dopunu pripovednom iskazu u cilju stvaranja celokupnog čitalačkog iskustva, naročito za prikaz strateških prostora. Ulazak karata u književnost ima za cilj da u najvećoj meri upotrebi ova dva vida komunikacije (tura nasuprot mapi) koristeći specifična komunikaciona sredstva u cilju stvaranja koherentnog sveta priče.

Glavne primese teorije kartografije u pogledu verodostojnosti, pristrasnosti ili namerne nepreciznosti u tekstovima fikcije od manjeg su značaja, jer su geografske karte u pripovestima zaokružene fikcijom priče. Ipak, moguća dva nivoa (ne)istinosti karata (naročito onih koje su preuzete iz realnog sveta i koje su potom prilagođene narativu i unete u pripovest) otvaraju mogućnost stvaranja skrivenih ideoloških i društvenih okvira koje čitalac/slušalac/gledalac/igrač uzimaju kao datost. Ukoliko se govori o geografskim kartama koje vrše reprezentacije sekundarnih svetova, njihova moguća neistinost/nepreciznost predstavlja narativno sredstvo za građenje sapsensa.

Uključivanjem karata koje izgledaju kao realna dokumenta naglašavaju se lažne tvrdnje o istini koju izriče tekst. Pseudo-ontološka potpora geografskih karata u fikcionom tekstu omogućuje pseudo-objektivni pogled na određeni deo neke regije, ostrvo, kontinent ili čitav svet (Ryan, Foote, i Azaryahu 2016, 57). Sve ove reprezentacije prostora najčešće predstavljaju rekonstrukciju koja je samo zasnovana na književnom tekstu jer on najčešće ne sadrži u dovoljnoj meri precizno opisan svet koji se crtanjem karte samo prenosi u vizuelni oblik. Zbog toga je deo procesa stvaranja karti (na osnovu određenog teksta) kreativan, maštovit i subjektivan jer se tiče lične interpretacije sveta fikcije (Padrón 2007, 265) koji se na taj način prenosi iz strategije ture u kartu.

Postoji više vrsta karata koje se vezuju za određeni tekst: geografske karte prostornog konteksta teksta - odnose se na mesto nastanka književnog teksta koji ima potporu u realnom svetu, tada se na osnovu realnog sveta i sveta fikcije na koji referiše autor

(narator) iscrtavaju trajektorije koje treba da objasne kreativni proces pisanja, ali i način prenošenja iskustava iz realnog sveta u svet fikcije; kulturni pejzaži - odnose se na mesta na kojima su se u književnosti odigrali različiti događaji kod različitih pisaca u fikciji ali i njihovim životima, ove karte komparativnom analizom dolaze do intertekstualnog povezivanja različitih autora, ali i mesta zapleta koje u svesti čitalaca konstruišu svojevrsni intertekstualni meta-svet fikcije/fakcije; karte prostornog oblika nisu geografske, već dijagrami formalnih relacija među narativnim elementima, najpoznatiji su na primer Gremasov kvadrat, Venov (John Venn) dijagram ili mape hiperlinkovanja, čija je upotreba u književnosti ređa (izuzev u hipertekstualnoj fikciji), ali se koriste kao analitičko sredstvo ili podsetnik u stvaranju sveobuhvatnog uvida u svet priče; karte narativnog prostora ili sveta priče najčešći su oblik koje stvaraju autori (a ne kritičar ili čitalac), one predstavljaju deo knjige (ili priče) i imaju funkciju stvaranja koherentnog sveta fikcije, utemeljenog u pseudo-realnosti. One predstavljaju vrstu vizuelnog podsetnika čitaocima u cilju lakšeg razumevanja narativa sa velikim brojem zapleta, lokacija ili likova – njihova najčešća upotreba je u epici i fantastici.

Sa stanovišta naratološke analize, najznačajnije su karte narativnih prostora, koje se dele na ekstradijegetičke i intradijegetičke. Ekstradijegetičke karte mogu biti prilog osnovnom tekstu priče gde svest aktanata o postojanju takvih mapa ne postoji, niti narator referiše na njih. Druga vrsta ekstradijegetičkih karata predstavlja one mape koje stvara neko od aktanata ali ne postoji njihova opšta prihvaćenost od strane drugih aktanata ili naratora na višem nivou priče. Razlog neprihvatanja ovih ekstradijegetičkih karti može biti u njihovoj nepreciznosti, nepouzdanosti aktanta koji je izrađuje ili nepostojanju znanja od strane drugih aktanata o njihovom postojanju (npr. Guliverove mape u *Guliverovim putovanjima*, Džontana Svifta) (Ryan, Foote, i Azaryahu 2016, 50–52). Intradijegetičke karte predstavljaju opšteprihvaćenu geografsku činjenicu na nivou sveta priče, bilo da ih određeni tekst direktno koristi, ili se nalaze kao dodatak tekstu.

*Karte koje prate romane J.R.R. Tolkina su najpoznatije [...] dopadljive su delom jer čine da Srednja zemlja postane opipljiva [...] omogućavaju nam da zamišljamo da su one same konstitutivni artefakti Srednje zemlje. (Padrón 2007, 272)*

Kada se karte uporede sa ilustracijama, njihova prednost je u drugačijoj perspektivi. Za razliku od ilustracija čija ograničena dubina onemogućava praćenje paralelnih događaja, karte imaju prednost jer više prostora mogu prikazati simultano<sup>82</sup>.

Naročito pogodna pripovedačka praksa, koja je u vezi s prostorom, ali i kartografijom, jeste smeštanje sveta priče na ostrvo. Padron (Ricardo Padrón) navodi da je *ostrvo jasno omeđeno i istrgnuto iz ostatka sveta*, što dovodi do toga da *nema nepoznatu zemlju, živahne komšije, neutvrđene ili porozne granice* (Padrón 2007, 265).

S druge strane kontinenti iako omeđeni morima (okeanima) predstavljaju znatno veću teritoriju na kojoj su smeštene različite zemlje i narodi. Postojanje drugih zemalja i naroda ne mora nužno biti poznato svim stanovnicima određenog kontinenta, naročito ako su jedni od drugih znatno udaljeni ili razdvojeni fizičkom preprekom. U domenu naučne fantastike, kontinentu može odgovarati galaksija. Geografska udaljenost često anticipira *nepoznato* – pretnju ili avanturu. Različiti egzistenti određenog sveta, ili *komšije*, kako ih naziva Padron, mogu predstavljati stalnu pretnju društvenom poretku susedne zemlje, a ukoliko je takva pretnja nepoznata, stvaraju se široki i kompleksni epski zapleti čije rešavanje uključuje istraživanje nepoznatih delova sveta. Velike i/ili neistražene zemlje posledično imaju (u manjoj ili većoj meri) porozne granice. Ovakve granice predstavljaju konstantnu opasnost, iz njih se s lakoćom stvarju zapleti koji se odnose na migracije, ratove ili istraživačke pohode. Zbog toga, epska fantastika često eksploatiše ove prakse združeno jer one služe uspostavljanju sigurnosti naspram konstantnoj pretnji.

*Kako navodi Ričard Bartl [Richard Bartle], pionir u dizajnu virtuelnih svetova, ljudi pristupaju igranju onlajn igara zato što su zainteresovani za društvenu interakciju, uspeh, osvajanje i kontrolu, ili istraživanje [...] najsrećniji su kod izazova koji postepeno otkrivaju svet. (Padrón 2007, 276).*

---

<sup>82</sup> Dodatnu vrednost u savremenim svetovima priče ima digitalna kartografija u službi fikcije, jer za razliku od klasične kartografije, koja je fiksirana trenutkom objave, digitalna kartografija omogućava interakciju s korisnikom kao i drugim bazama podataka koje mogu biti stalno izmenjive. Čime se čitaocu/gledaocu/igraču omogućava pronalaženje dodatnih informacija u zavisnosti od lokacije ili vremena pristupa mapi. Ovakav oblik transmedijalnog proširenja najčešću primenu ima u kompjuterskim igrama.

#### 2.5.4. Transmedijalni sveti

Herman, ispitujući argumente za i protiv transponovanja priče u drugi medij, zaključuje da je narativnost gradualna, a ne binarna, te da su *priče oblikovane ali ne i determinisane njihovim prezentacionim formatima* (Herman 2004, 47). U postupku analize usmenih i pisanih tekstova, u cilju stvaranja transmedijalnog pristupa naratologiji, Herman predlaže pet strategija kodiranja koje se koriste za stvaranje strukture svetova priče koje evociraju usmeni i pismeni narativi (Herman 2004, 60–66): 1. procesi i učesnici; 2. stanja, događaji i radnje; 3. vremenski sled; 4. prostorna konfiguracija i 5. odlike deiktičkih znakova<sup>83</sup>.

Herman navodi da svaka individua u tekstu ima svoju funkciju koju interpretator narativa prepoznaje u okviru okolnosti koje se odigravaju u svetu priče.

*[Um...] je mnogo efikasniji da zapamti nedovršenu verziju datog narativa i zatim ga u bljescima iznese kada je potrebno, nego da zatrpa svoju memoriju s velikim brojem detalja i logičke armature. Ono što ostaje i što je uključeno u tim slikama zavisi od pojedinačnog interpretatora. (Ryan 2004, 12)*

U praksi transmedijalnog pripovedanja prisutan je stav da transmedijalni narativ zahteva najpre pažljivo planiranje transmedijalnog sveta u kome se priča odvija, a potom osmišljavanje priče, zbog čega *svet priče postaje topološka konstanta svih podtekstova transmedijalne celine* (Saldre i Torop u Ibrus i Scolari 2012, 27). Zahvaljujući ovom pristupu u planiranju transmedijalnih priča, oprostovanje transmedijalnog sveta omogućava uključivanje različitih vrsta medijskih tekstova (uključujući i igre), bez problema koji sa sobom povlači primena narativnih teorija na

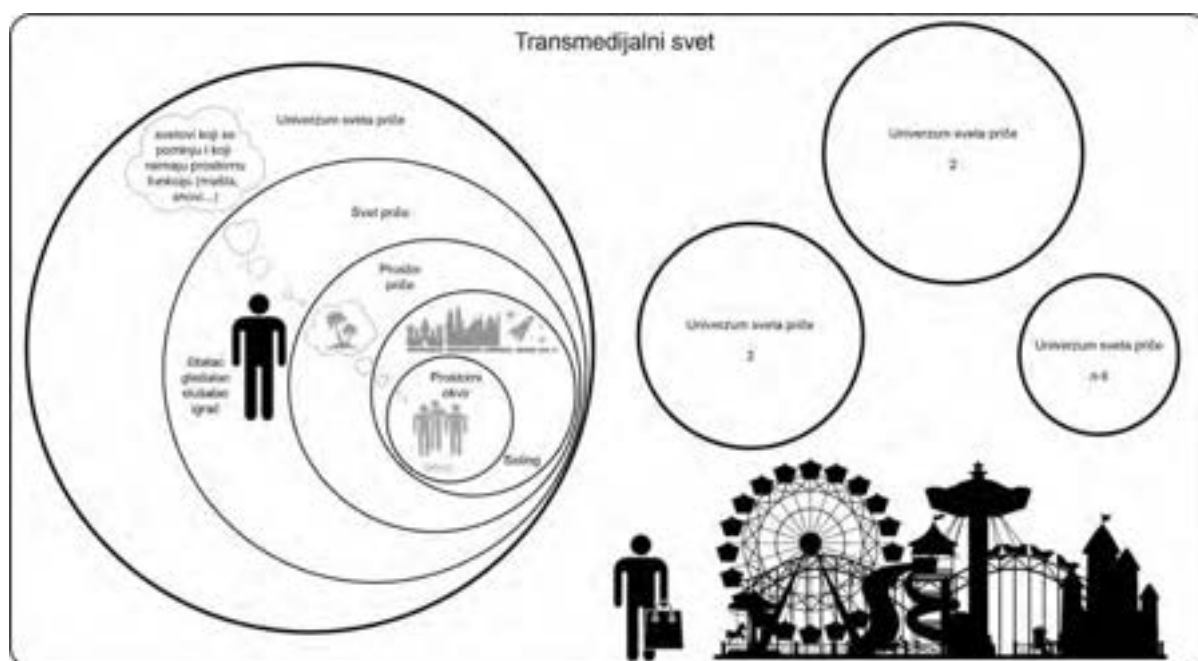
---

<sup>83</sup> Poredeći prisutnost ovih strategija, u slučaju vremenskog ređanja Herman zaključuje da su u književnom pripovedanju hronološke i kauzalne relacije najčešće posledica žanra, navodeći da epske avanture zahtevaju precizno određene sekvence događaja, slično usmenom pripovedanju koje retko koristi mogućnosti pomeranja događaja. U pogledu prostorne konfiguracije, ističe se važnost stvaranja *mapa* sveta priče koje učesnike u priči postavljaju u odnose i mapiraju trajektorije narativnih putanja. Slično kao u vremenskoj strategiji i ovde je pisani narativ u mogućnosti, zahvaljujući čestoj upotrebi glagolskih odrednica za stanje pokreta, da detaljno i precizno eksploatiše prostorne reference. Poslednju strategiju čine odlike deiktičkog znaka u kojima kroz prostorne deiktičke znakove, izraze (i gestove) *ovde*, *tamo*, usmeni pripovedač s većom lakoćom priču može smestiti priču u kontekst praveći paralelu između sveta priče i realnog sveta zahvaljujući informacijama kojima raspolaže i *živoj* interakciji s interpretatorom.



računarske igre, robu široke potrošnje ili tematske i zabavne parkove. Igranje igara, osećaj uranjanja u atrakcije tematskog parka, najčešće nije pripovedanje, ali predstavlja efekte koji proizilaze iz osmišljenog sveta priče.

*Transmedijalni svetovi su apstraktni sistemi sadržaja iz kojih se repertoar fikcionih priča i likova aktuelizuje ili širi kroz različite medijske oblike. Ono što je specifično za transmedijalni svet je da publika i dizajneri dele mentalnu sliku „svetovnosti“<sup>84</sup> (broj distinktivnih osobina njegovih univerzuma). Ideja specifične svetovnosti sveta uglavnom dolazi iz prve verzije gde je svet prikazan, ali može biti elaborirana ili promenjena tokom vremena. Često svet ima kult (fanova) koji ga prate kroz različite medije. (Klastrup i Tosca 2004, n.pag.)*



Šema 2.6 - Transmedijalni svet i univerzumi svetova priče

Definicija koju daju Klastrup (Lisbeth Klastrup) i Tosca (Susana Tosca) postavlja transmedijalni svet kao najviši stepen prostorno-vremenskog-sećajnog konstrukta (iznad nivoa univerzuma sveta priče), koji u sebe uključuje narativne i nenarativne elemente, zabavni park ili sajber-prostor (dato u Šemi 2.6). Tako grupa tekstova (u

<sup>84</sup> Svetovnost (prim. prev. en. *worldness*)

najširem smislu), koje nastanjuje određeni lik, nevezano od medija, zakonskih normi (deo franšize ili fan-fikcije) čini transmedijalni svet ukoliko zadovoljava ponavljanje zakonitosti osnovnog sveta ili ga dopunjuje ekstenzijom.

Najčešće, spajanje dva sveta u grupu svetova koja obrazuje transmedijalni svet, ostvaruje se putem transnarrativnih likova ili geografskog povezivanja. Zahvaljujući likovima, moguće je lakše spajanje različitih geografskih entiteta, a s druge strane zahvaljujući istoj geografiji moguće je spajanje različitih transmedijalnih likova u istom geografskom području. Saldre (Maarja Saldre) i Torop (Peeter Torop), naglašavaju da je pojam prostora najvažniji koncept za istraživanje tekstualnih i medijskih aspekata transmedijalnosti i transmedijalnog pripovedanja (Saldre i Torop u Ibrus i Scolari 2012, 26).

Gudman (Nelson Goodman) predlaže pet strategija u građenju sveta, pri čemu svaki svet potiče od nekog prethodnog sveta: sastavljanje i raspadanje - govori o ciklusu koji integriše i deli svetove u delove (podsvetove), koji omogućavaju njihovo ponovo kombinovanje u novim tekstovima; težina - predstavlja karakteristike sveta koje su od veće važnosti u jednom svetu, a istovremeno nevažne u drugom svetu; ređanje - odnosi se na grupisanje objekata koji čine određeni svet, a koji sa sobom nose kontekste koje treba razumeti; brisanje i dopunjavanje – omogućuju pročišćavanje i dopunu teksta u cilju građenja sveta na osnovu relevantnih elemenata; i na kraju deformacija - govori o ponovnom oblikovanju ili menjanju sveta koji zavisi od tačke gledanja na svet nekog od likova ili onoga ko čita tekst (Goodman 1978, 6–17).

Građenje sveta u transmedijalnim projektima znači plansku raspodelu strategija koje mogu biti primenjene na narativni i nenarativni deo transmedijalnog korpusa teksta. Kada se strategije upotrebe na ovaj način, svet transmedijalne priče može se preneti iz televizijske serije u društvenu igru, zabavni park i kompjutersku igru. Igranje kompjuterskih igara, kao što je ranije bilo reči, ne mora da ima naratološke osobine, ali skoro uvek uključuje stvaranje sveta.

Klastrup i Toska, navode da transmedijalni svet treba da ima samo jednu verziju etosa, toposa i mitosa (Klastrup i Tosca 2004, n.pag.): etos predstavlja znanja koja su potrebna u cilju spoznaje načina na koji likovi treba/mogu da se ponašaju u datom svetu; topos predstavlja znanja o geografiji sveta, koja su najčešće vezana za jedno vreme, ali i vremena neposredno pre i nakon centralnog događaja, uz poznavanje

fizičkih osobina takvog sveta; i mitos, koji predstavlja znanja o predistoriji sveta koja su jedinstvena i specifična tom transmedijalnom svetu, bez kojih nije moguće razumevanje i interpretiranje događaja u datom svetu.

Transmedijalni svetovi priče obuhvataju sve tekstove koji su kroz procese prevođenja i remedijacije naratološki, znakovno ili kulturološki proširili osnovni tekst, uzimajući u obzir osnovni tekst i ne menjajući drugostepene tekstove u delovima koji dovode do promene etosa, toposa ili mitosa.

*Proces prevođenja [...] je [glavni] princip građenja transmedijalnog teksta, bilo da je tekst zamišljen transmedijalni, proširen u transmediju ili se kroz sećanje u kulturi danas ubraja kao transmedijalni (Saldre i Torop u Ibrus i Scolari 2012, 32).*

Izdvajaju se tri načina stvaranja transmedijalnih svetova priče, prema različitim teorijskim pravcima koji definišu šta transmedijalno pripovedanje o čemu je bilo reči ranije u potpoglavlju *Transmedijalno pripovedanje*.

U prvom slučaju, kod transmedijalnih svetova priče koji su osmišljeni unapred (prema pravilima transmedijalnog pripovedanja Dženkinsa), u fazi stvaranja prvog teksta strateški se oblikuju likovi, mesta, prostor, zapleti i način željene recepcije teksta (u skladu s medijem) u cilju stvaranja jedinstvenog homogenog transmedijalnog sveta koji uključuje različite stepene interaktivnosti unutar teksta, ali i sa tekstom, kao i vremensko pozicioniranje drugostepenih tekstova u cilju poštovanja mitosa transmedijalne priče. U ovom slučaju etos nije potrebno prilagođavati, već se on prirodno transponuje u novi medij čime se u svakom  $n$ -tostepenom tekstu poštuju zakonitosti primarnog teksta. Ukoliko je prvostepeni tekst literarni, a  $n$ -tostepeni npr. film, televizijska serija, kompjuterska igra ili strip, dolazi do procesa vizuelizacije koji zahteva pažljivo prenošenje deiktičkih znakova toposa u odnose koji se mogu vizuelno prikazati, ali koji zadržavaju logiku i zakonitosti prvog teksta.

Kada se pojam transmedijalnog pripovedanja šire shvati (prema pravilima Skolarija ili Dejne) nepoštovanje etosa, toposa i mitosa primarnog teksta dovodi do nepoštovanja kanona, čime dolazi do mogućnosti da  $n$ -tostepeni tekst naiđe na osudu fanova (npr.

serija *Igra prestola* u odnosu na serijal knjiga *Zemlja leda i vatre*), ali i zakonskih konsekvenci nosioca prava osnovne franšize u odnosu na fan-fikciju.

Na kraju, poslednji slučaj transmedijalnog pripovedanja odnosi se na tekstove koji se danas ubrajaju u transmedijalne zahvaljujući ekranizaciji, a čiji autori ni na koji način nisu učestovali u građenju *n*-tostepenih tekstova. U ovom slučaju sećanja čitaoca/gledaoca/slušaoća/igrača na brojne adaptacije ili ekranizacije, zajedno stvaraju kulturološki okvir, kolektivno sećanje na sve interpretacije koje su uronjene u sećanje određene generacije, a koja zahteva poštovanje sveta priče osnovnog teksta (serijal knjiga i filmska trilogija *Gospodar prstenova*), ili sveta priče najpopularnijeg teksta (odnos filma *Čarobnjak iz Oza* i dalja proširenja transmedijalnog sveta priče, u odnosu na originalnu knjigu *Čudesni čarobnjak iz Oza*). Dakle, neočuvanje transmedijalnog sveta priče dolazi kao posledica smene generacija ili uzimanja *n*-tostepenog teksta za novi kanonski tekst od strane nosioca autorskih prava ili fanova.

#### 2.5.5. Likovi u svetu priče

Likovi savremenih svetova priče (naročito masivnih narativa fantastike i fantazije) sve su ređe jednodimenzionalni i u manjoj meri su podložni stereotipizaciji zahvaljujući narativnim linijama koje se protežu tokom više epizoda/sezona/ciklusa/delova čime se grade dinamični, višedimenzionalni likovi.

Studija Propa (Владимир Пропп) *Morfologija bajke*, preteča je mnogih naratoloških okvira za analizu teksta XX veka. Zahvaljujući njoj uočene su promenjive i nepromenjive strukture unutar ruskih bajki, gde je prepoznata trideset i jedna nepromenljiva funkcija i sedam kategorija dramskih likova<sup>85</sup> koji se dele se prema efektu (delokruzima) koji imaju u bajci. Nakon nebrojenih pokušaja prilagođavanja ove studije različitim tekstovima (koji nisu ruske bajke), Prop navodi da njegova morfologija može biti primenjena na mitove o Perseju, Tezeju ili Argonautima (Čapo 2008, 232)

---

<sup>85</sup> Dramski likovi u ruskim narodnim bajkama: 1. junak (muškarac, teži da povrati ekvilibrijum), 2. protivnik (junaka), 3. pošiljaoc (šalje junaka na put da povrati ekvilibrijum), 4. darivaoc (daruje junaku nešto što će mu olakšati borbu), 5. pomoćnik (pomaže junaku u pohodu), 6. Careva ćerka (žrtva protivnika koju junak treba da spase), 7. lažni junak (najpre je uz junaka, ali se okreće protiv njega i pokušava da zauzme njegovo mesto) (Prop 2012).

ne navodeći druge vrste teksta. Upravo nepromenljive strukture čine predmet brojnih kasnijih analiza sa akcentom na zaplete, a u manjoj meri na njihove pokretače.

Levi-Stros (Claude Lévi-Strauss) zamera Propu sam predmet njegove studije i umesto njih predlaže sinhronijsku i dijahronijsku analizu mita. Levi-Stros, u okvirima strukturalističke antropologije, predlaže drugačiji model analize dubljih ili osnovnih narativnih struktura na osnovu proučavanja mita, (Stam 1992, 20) zahvaljujući kojima omogućava čitanje indijanskih mitova i žanrova. Levi-Stros navodi da se mit i pored usmenog prenošenja, za razliku od poezije ne uništava u takvom procesu jer se *miteme* u tom procesu ne narušavaju. Miteme predstavljaju veliku, sastavnu jedinicu svakog mita, a njihovo prepoznavanje prilikom analize mita treba preko binarnih operacija da ukaže na dubinsku strukturu određenog mita.

*Svaka mitema se, stoga, može opisati kao „grupa odnosa“ i te grupe dobijaju značenje tek kada se kombinuju s drugim grupama (Čapo 2008, 260).*

One u sistemu i korelaciji s drugim mitemama stvaraju značenja kroz binarizme<sup>86</sup>. Za izučavanje mitova, Levi-Stros predlaže dijahronijsko (sintagmatsko) i sinhronijsko (paradigmatsko) čitanje, u kojima je potrebno pronaći sve varijacije pojedinačnog mita, naglašavajući da suština nije u *stilu, ni u obliku pripovedanja, niti u sintaksi, već u priči koja je ispričana u mitu* (Stros u zbirci Grupa urednika 1973, 1:245). Levi-Strosov model uglavnom teži paradigmatskom čitanju, zanemarujući redosled u priči, ujedno dajući značaj uparivanju opozitnih elemenata unutar određenog teksta.

Todorov (Цветан Тодоров), umesto klasične aristotelovske tripartitne podele strukture dramskog teksta, uvodi pet faza transformacije narativa koje mogu biti primenjene na gotovo bilo koji pripovedni tekst (u širem smislu), (Todorov 1971, 39): ekvilibrijum; prepreka; prepoznavanje prepreke; pokušaj prevazilaženja prepreke; ponovno uspostavljanje ekvilibrijuma. U klasičnim narativima središnje faze se mogu ponavljati više puta, a da u skladu s distinktivnim karakteristikama žanra, neke mogu da nedostaju (npr. drama - bez prva dva; horor - bez poslednje faze).

---

<sup>86</sup> Uobičajeni binarizmi: dobar/loš, ljubav/mržnja, civilizacija/divljina, dan/noć, belci/crnici itd.

Delimično slično Levi-Strosu, ali ipak s naglašenom ulogom pokretača zapleta, a uvidom u zaplet mitova, sredinom XX veka, Kembel (Joseph Campbell) u studiji *Heroj s hiljadu lica*, stvara analitički okvir prema arhetipovima Junga (Carl Jung) koji omogućuje svođenje svih ikada ispričanih priča na *jednu te istu priču*, koje *stalno [imaju] novi(h) oblik(a)*, i kako zaključuje - *zadivljujuće postojani oblik* (Campbell 2007, 29). Kembel ukazuje na monomit - standardnu mitološku pustolovinu heroja.

*Standardni put mitološke avanture heroja jeste uveličavanje one formule predstavljene u ritualima prelaska... (Kembel u Vogler 2020, 14)*

Njegov obrazac koji čine tzv. rituali prelaska, mogu se iskazati u tri faze: *razdvajanje-inicijacija-povratak*, a zajedno te faze mogu se nazvati *središnjom česticom monomita* (Campbell 2007, 54). Ove tri faze, dalje su podeljene u sedamnaest pododeljaka u kojoj svaka iskazuje (pred)određenu putanju heroja, a koja ujedno predstavlja univerzalne zaplete na putu koji *svaki* heroj treba da pređe.

*Heroj se otiskuje iz sveta svakodnevice u područje natprirodnih čuda, tu sreće mitske sile i izvojuje odlučujuću pobedu, heroj se vraća iz tajanstvene avanture, s moći da podari nešto dobro svojim saplemenicima. (Kembel u Vogler 2020, 14)*

Vogler (Christopher Vogler) prilagođava Kembelov koncept monomita holivudskoj produkciji zabave (dato u Tabeli 2.4). U svojoj studiji *Piščevo putovanje*, Vogler se umesto obreda prolaza, vraća podeli na činove, i to: *odvajanje, spuštanje, inicijaciju i povratak [...] sa jasnih dvanaest faza kroz koje prolazi heroj* (Vogler 2020, 17). Voglerova studija primenjena je u *Studiji slučaja* na specifičnu poziciju heroja u transmedijalnim tekstovima *Svet leda i vatre/Igra prestola*.

Ukoliko bi trebalo prostorno podeliti faze kroz koje heroj prolazi, većinu čine one koje su smeštene u tzv. *specijalni svet*<sup>87</sup>, koji najčešće predstavlja heroju nepoznati prostor

---

<sup>87</sup> Pojmovi *specijalni svet* i *osnovni svet* su dijegetički pojmovi i ne treba ih mešati sa prethodno pobrojanim pojmovima pripovedni svet, sekundarni svet, svet priče ili transmedijalni svet, koji su izvedeni iz teorije mogućih svetova.

koji će postati mesto konflikta sa antagonistima ili drugim silama. Ipak, početak puta heroja ali i njegov kraj nalazi se u tzv. *običnom svetu* sa kojim se najpre upoznaju čitalac/gledalac/slušalac/igrač.

Tabela 2.4 - Komparativna tabela puta heroja Voglera i Kembela (Vogler 2020, 56)

| Piščevo putovanje  | Heroj sa hiljadu lica   |
|--|---|
| <p>PRVI ČIN</p> <p>Običan svet<br/>Poziv na pustolovinu<br/>Odbijanje poziva<br/>Susret sa mentorom<br/>Prelazak preko prvog praga</p> | <p>ODLAZAK, RASTANAK</p> <p>Svet obične svakodnevice<br/>Zov pustolovine<br/>Odupiranje pozivu<br/>Natprirodna pomoć<br/>Prelazak preko prvog praga<br/>Kitova utroba</p>     |
| <p>DRUGI ČIN</p> <p>Iskušenja, saveznici i neprijatelji<br/>Pristupanje najdubljoj pećini<br/>Sudbonosno iskušenje</p> <p>Nagrada</p>  | <p>SPUŠTANJE U AKCIJU, INICIJACIJA, PRODIRANJE</p> <p>Put iskušenja</p> <p>Susret s boginjom<br/>Žena kao iskušiteljica<br/>Izmiranje s ocem<br/>Apoteoza<br/>Najviši dar</p> |
| <p>TREĆI ČIN</p> <p>Put povratka</p> <p>Uskrsnuće<br/>Povratak s eliksirom</p>   | <p>POVRATAK</p> <p>Odbijanje povratka<br/>Magični beg<br/>Pomoć spolja<br/>Prelaženje praga povratka<br/>Povratak<br/>Gospodar dva sveta<br/>Sloboda da se živi</p>           |

Ovaj univerzalni okvir herojevog puta, može se primeniti na fantastiku ili fantaziju, ali i druge žanrove fikcije u kojima je herojski podvig pojedinca, bilo da je u pitanju heroj ili heroína, ili grupe, centralni deo priče. Umesto prostornog izmeštanja ili borbe dobra i zla, put heroja može biti i introspektivan – *putovanje uma, srca i duha* (Vogler 2020, 57).

Običan svet, predstavlja početni svet priče i iz perspektive heroja deluje uobičajeno – bilo da je u pitanju svet sa fantastičnim elementima ili svet priče koji je bliži stvarnosti. Tako na primer, svet može biti fikcioni London s početka XX veka, u seriji *Njegova mračna tkanja* (2019) u kojoj heroína Lajra Belakva počinje svoju avanturu. Neophodni korak, jeste *poziv na pustolovinu*, npr. kada Hari Poter biva pozvan u školu za čarobnjake, a čemu se protive njegovi tetka i teča u filmu *Hari Poter i Kamen mudrosti* (2001). Heroj najčešće *odbija poziv*, u seriji *Točak vremena* (2021) čarobnica Moraina Damodred više puta ubeđuje heroja Randa al'Tora da ode iz sela u kome je odrastao

jer bi ostanak ugrozio njegovu porodicu koja bi bila kolateralna šteta napada *troloka* na njega. Nakon prihvatanja poziva, heroj dobija važan savet mentora, a neretko i čarobni predmet koji će mu koristiti u daljoj avanturi, tako čarobnjak Baltazar uči Dejva magiji i daje mu magični prsten u filmu *Čarobnjakov šegrt (2010)*. U ovom trenutku heroj dolazi do i *prelazi preko prvog praga*, što ga dovodi u specijalni svet, npr. dolazak u kuću u kojoj se nalazi orman/portal u filmu *Letopisi Namije: Lav, veštica i orman (2005)*. Sada se heroj, kada je u specijalnom svetu, *susreće s iskušenjima, saveznicima i neprijateljima*, a često u ovoj fazi heroj dolazi školu ili kamp gde se dodatno uči potrebnim veštinama za nastavak avanture, tako se Persi Džekson s drugim polubogovima uči borilačkim veštinama u filmu *Persi Džekson i kradljivac munje (2010)*. Jedna od ključnih faza je *pristupanje u najdublju pećinu*, ona je neretko topografski naglašeno mesto, koje deli trenutno bezbedan deo sveta od onog u kome vladaju neprijatelji. U ovoj fazi heroj se neretko zadrži da bi se dodatno pripremio za ulazak u ovaj svet – u filmu *Veliki zid (2016)*, Vilijama dodatno obučavaju na zidu za borbu, neposredno pre napada mitskih čudovišta *taotie*, koja su pretnja čovečanstvu. Glavna borba dobra i zla, kritičan trenutak, odnosno *sudbonosno iskušenje*, vreme je kada se čini da heroja napušta sreća i kada se bori za sopstveni život, npr. Frodo, na korak od bacanja prstena u vulkan, kreće u borbu sa Golumom, ali i samim sobom u filmu *Gospodar prstenova: Povratak kralja (2003)*. Po okončanju borbe, heroj dobija, *nagradu*, koja ne mora nužno da bude materijalna. Tako u filmu *Igre gladi (2012)*, Katnis Everdin postaje slobodna, ne mora više da se takmiči u borbama i ulazi u romantičnu vezu sa momkom. Kada se čini da je sve gotovo i heroj kreće na *put povratka* u običan svet, iznenada počinje nova opasnost koja često rezultira poterom, tako npr. Indijana Džouns i nakon prve pobede mora ponovo da se susretne za antagonistima u poznatoj sceni potere u pustinji u filmu *Indijana Džouns i otimači izgubljenog kovčega (1981)*. Pretposlednja faza, *uskrснуće*, čini se kao ponovljena etapa *sudbonosnog iskušenja*, tada se heroj ponovo bori za život, naizgled i umire, na primer Piter Kvil u *Čuvarima galaksije (2014)*, kada se žrtvuje otimajući magični kamen iz ruku antagoniste. Poslednja faza, *povratak s eliksirom*, ne mora biti vraćanje u običan svet s određenim predmetom, već često to može biti pouka za nastavak života u običnom svetu, tako se u filmu *Džumandži: Dobrodošli u džunglu (2017)* grupa srednjoškolaca iz specijalnog sveta u kome su morali da pobede u kompjuterskoj igri Džumandži, vraća normalnom životu uništavajući igru čime osiguravaju da niko ne



bude uvučen u specijalni svet, a njihov život se nesmetano nastavlja u običnom svetu (Vogler 2020, 60–72).

Takođe, značajan pristup karakterizaciji, jeste, kako sâm autor Fraj (Northrop Frye) navodi, kroz arhetipsku i anagogijsku kritiku. On arhetipe vidi kao simbole, često slike, koji se prepoznaju kao elementi ukupnog iskustva čitaoca koji se ostvaruju kroz najčešće korišćene elemente priče koji se pojavljuju kao šabloni u većem broju tekstova. Fraj u klasifikaciji književnih fikcija, govori o *moći junaka da deluje* (Fraj 2007, 43) kao presudnim elementima zapleta<sup>88</sup>. Ovi junaci funkcionišu u četiri vrste narativa koji uporište imaju u mitovima proleća, leta, jeseni i zime (Fraj 2007, 193–287)<sup>89</sup>.

Zahvaljujući pojavi fleksi-narativa<sup>90</sup>, koji svojom obimnošću omogućavaju duže vreme za građenje likova, savremeni likovi imaju detaljno opisanu prošlost, a primetna je njihova promena motivacije tokom progresije narativa, kao i sazrevanje koje ne mora biti u skladu sa očekivanjima publike. Ova promena najočiglednija je na primeru likova televizijskih serija. Mojsi (Dominique Moïsi) objašnjava da serije u poslednje dve decenije doživljavaju kulturnu revoluciju, odnosno da svojim društvenim značajem i efektom zamenjuju feljtone XIX veka, kao i da njihovi scenaristi postaju najbolji analitičari društva, ako ne i futurolozi (Mojsi 2016, 10–11). Likovi televizijskih serija sve ređe se obrazuju prema binarnim suprotnostima (dobar/loš, pametan/glup, vredan/lenj)<sup>91</sup>, a dopunjuju se eksploatacijom različitih identiteta i poljuljanih moralnih

---

<sup>88</sup> Fraj stvara klasifikaciju junaka prema uvidu u evropsku književnost i to hronološki (Fraj 2007, 43–45): superioran po ‚vrsti‘ – kada je junak božansko biće oko koga se gradi mit (npr. mitovi o Posejdonu); superioran po ‚stepenu‘ u odnosu na druge ljude i sredinu – tzv. junak romanse, čija se dela veličaju, a događaji odigravaju u svetu u kome su zakoni prirode donekle ukinuti, oko čega se grade legende i narodne priče (npr. srpska epska poezija o Kraljeviću Marku); superioran po ‚stepenu‘ u odnosu na druge ljude, ali ne i sredinu – tzv. junak vođa, koji je superioran u odnosu na slične sebi u realnom svetu, oko njega se gradi epika i tragedija (npr. Džejsms Bond); isti kao drugi – predstavlja svakog od nas, i zapravo nije *junak* užem smislu, već glavni lik; inferioran – ponovo može biti svako od nas, ali je najčešće neko na koga gledamo s visine, jer je nejak, neinteligentan ili potlačen (npr. Petko u *Robinsonu Krusu*).

<sup>89</sup> Svakom od ovih mitova odgovara određeni žanr: mit proleća, vezuje za komediju, rađanje heroja, njegovo oživljavanje ili uskrснуće; mit leta predstavlja romanse, jer one najčešće kulminiraju neakvim trijumfom, a često i brakom; mit jeseni upućuje na tragedije gde uviđa pogibija ili propast junaka; i na kraju mit zime koji se vezuje za ironiju i satiru – predstavlja ruganje prethodnim žanrovima – u njima junak biva poražen.

<sup>90</sup> Robin Nelson navodi da su fleksi-narativi (en. *flexi-narrative*) *dominantni oblik TV drame danas hibrid serija i serijala koji teži formi sapunica* (Nelson 200, 111).

<sup>91</sup> Teme koje televizijske serije s početka XXI veka obrađuju, nekada su refleksija društvenog dijaloga o određenoj temi, a neretko one anticipiraju društveni problem u nastanku ili ga prepoznaju, apostrofiraju i problematizuju čime se u vrši mobilizacija znatno šire populacije, ali i osnažuje pojedinac. Poznate teme, društvene pravde, prava pojedinca i morala, sve su kompleksniji, jer i sporedni likovi u

načela u cilju familijarizacije publike s *drugosti* (eng. *otherness*) koja već duži niz godina postoji na filmu, ali i lakšem stvaranju zapleta. Ova poljuljana moralna načela dovode do toga da *nagle promene situacija [... kao gledaoci...] ne doživljavamo kao čudne plodove previše bune mašte scenarista [...] već kao gotovo ulepšani transkript konfuzije koja vlada [našim] svetom* (Mojsi 2016, 39). Takođe, LGBT likovi<sup>92</sup> postaju sve češći učesnici savremenih svetova priče, premda su još uvek neretko svedeni na rodne i kulturne stereotipe, odnosno heteroseksualnu matricu (Casey i ostali 2007, 43). Dženkins podseća da su temelji moderne fan-fikcije, koja je jedan od konstituentata participativne kulture, nastali na osnovu izmišljene ljubavne veze Spoka (Spock) i Kirka (Kirk) u *Zvezdanim stazama* što predstavlja prvi primer tzv. *tekstualne lovokrađe* (prim. prev. eng. *textual poaching*) - aproprijacije delova originalnog teksta u službi stvaranja novih tekstova - u konkretnom slučaju žanra *sleš fikcije*<sup>93</sup> (Jenkins 2003, 180). U *Studiji slučaja* biće više reči o LGBT likovima, čije pojavljivanje predstavlja svojevrsnu inovaciju statusa heroja/heroine u tekstovima epske fantastike.

U svetovima priče naučne ili epske fantastike likovi se mogu multiplikovati (pojavljivati u više paralelnih dimenzija, ili istovremeno u više prostora/vremena ili menjati telo i u skladu s tim delimično identitet) čime se dodatno produbljuju i omogućavaju lako pokretanje novih zapleta.

Pojava istih likova u različitim pričama nije novina, kao ni njihova pojava u različitim medijima. Pošto se svet priče konstruiše u procesu naracije, *pri čemu likovi oblikuju deo označiteljskih struktura koje motivišu i determinišu narativnu komunikaciju* (Jannidis 2009, 16), multiplikacija svetova priče i stvaranje univerzuma sveta priče, pa i transmedijalnih svetova daje određene karakteristike koje transmedijalne likove razlikuje od *monomedijalnih* likova.

---

televizijskim serijama dobijaju dovoljno vremena da budu višedimenzionalni, tako gledaoci i prema antagonistima i protagonistima imaju određeni stepen identifikacije.

<sup>92</sup> Uvođenjem marginalizovanih i često manjinskih grupa u zaplete (LGBT, različite rase, osobe sa posebnim potrebama, itd.), stvaraju se određene identitetske matrice koje publici služe u procesu (samo)identifikacije.

<sup>93</sup> Naziv sleš (eng. *slash*) fikcije označava žanr fan-fikcije koji produbljuje prijateljsku vezu dva muška lika u intimnu gej vezu. Naziv dolazi od engleskog naziva za kosu crtu, koja je pisana između početnih slova likova čija se veza produbljuje fan-fikcijom. Prvi primer sleš fikcije je veza Kirka i Spoka koja je označavana K/S. Današnja sleš fikcija u većoj meri je ograničena na određene likove u pojedinim serijama, a manje na produbljivanje celokupnih zapleta TV serija, jer trenutno najgledanije serije u većoj meri eksploatišu LGBT likove u različitim zapletima, koji u manjoj ili većoj meri odgovaraju stereotipnom prikazivanju koje je bilo karakteristično za ranije tekstove.

Ukoliko se lik pojavljuje u različitim pričama zbog kojih postaje bolje izgrađen i motivisan u svojim delima, reč je o *transnarrativnom liku* (Wolf 2012, 66). Transnarrativni likovi povezuju svetove priče zahvaljujući pojavljivanju u različitim pričama, koje neretko dele iste objekte i lokacije koji dodatno povezuju takve svetove zbog čega dolazi do dodatnog usloznavanja i produblivanja ovakvih likova. Kada se više likova iz jedne priče, nađe u drugoj, zajedno sa njima, najčešće dolazi do rasta sveta priče, a posledično i čitavog univerzuma sveta priče, a na strani čitaoca/slušaoaca/gledaoca/igrača postepeno se grade očekivanja koja su zasnovana na prethodnim saznanjima o tom liku u prethodnoj priči.

Zahvaljujući pojavljivanju u različitim pričama transnarrativni likovi fikcije, čine se stvarnijim nego likovi koji se pojavljuju samo u jednom svetu priče. Ovakve priče najčešće obrazuju cikluse koji dovode do toga da delanja likova u pričama, ukoliko su dodatno zasnovana na istorijskim ličnostima doprinose građenju *mitologizacije* (npr. priče o kralju Arturu u Engleskoj).

Mentalna dimenzija likova omogućava da među različitim pričama isti likovi, zahvaljujući svojim sećanjima koja su zasnovana na prethodnim iskustvima, imaju predstavu o sebi kao pojedincu. U kontekstu likova, ukoliko se ne govori o pomeranju iz usmenog u pisano pripovedanje, već o promeni u grupi (ne)narrativnih medija, dolazi se do pojma – *transtekstualni lik*.

Lik se opisuje kao transmedijalni kada prelazi iz priče u priču i iz medija u medij. Pri ovom prelasku lik ne mora nužno sa sobom da *povlači* čitav svet priče i inkorporira ga u drugi, premda je to često slučaj.

*[...] transmedijalne priče nisu zasnovane na pojedinim likovima ili specifičnim zapletima već na kompleksnim svetovima fikcije koji sadrže veliki broj povezanih likova i njihovih priča. (Jenkins 2007, n.pag.)*

Transmedijalni lik Konana varvarina deli herojske podvige među različitim medijskim platformama, ali je priča o njegovom detinjstvu (setting i prostor priče) drugačija u zavisnosti od medija u kome se (priča) pripoveda. U filmu *Konan varvarin* (1982), Konan odrasta kao siročić, prodat je u roblje, dok u originalnoj priči Roberta Haurda, Konan potiče iz Kimerije odakle odlazi samovoljno u potrazi za srećom sa 19 godina.

Premda je Konanov svet priče različit u detinjstvu, on u kasnijem dobu svog života deli iste topose, običaje i zakonitosti u različitim medijima i pričama.

Lik *Harija Potera* nastanjuje svet priče koji je isti (ili u najvećoj mogućoj meri isti) u slučaju knjige i filmova čime se omogućuje da ekranizacija doprinese i dopuni svet priče zahvaljujući vizuelizaciji.

Bertetti razlikuje transmedijalne likove prema načinu na koji njihovo delanje u narativu utiče na događaje (dato u Tabeli 2.5): likovi koji su zasnovani na jednom sledu događaja i likovi koji su zasnovani na više različitih sledova događaja (Bertetti 2014, 2350).

U prvom slučaju, priče (intramedijalne ili transmedijalne) referišu na jedinstven, logičan, sled događaja gde svaki tekst prikazuje zaplete koji ne moraju nužno biti hronološki, ali su logični unutar određenog univerzuma sveta priče.

Tabela 2.5 - Nivoi identiteta i varijacija (Bertetti 2014, 2537)

| Varijacije u fikcionom identitetu        |                                    | likovi koji su zasnovani na jednom sledu događaja                   | likovi koji su zasnovani na više različitih sledova događaja       |
|--|------------------------------------|---|--|
|  |                                    | bez varijacija  | varijacije aktanata<br>modalne varijacije<br>aksiološke varijacije |
| Varijacije u egzistencijalnom identitetu | Varijacije u relacionom identitetu | glumačke varijacije<br>prostorne varijacije<br>vremenske varijacije |  |
|  | Varijacije u osobenom identitetu   | tematske varijacije<br>figurativne varijacije                       |  |

U ovu kategoriju ubrajaju se likovi koji prema Dženkinsonovoj definiciji transmedijalnog pripovedanja ravnomerno popunjavaju različite svetove priča u cilju stvaranja koherentnog univerzuma sveta priče. Likovi mogu u većoj ili manjoj meri biti povezani sa svetom priče i drugim likovima, što može dodatno ograničavati (npr. Doroti u zemlji Oz, ili Hari Poter u Hogvortsu) ili širiti svet priče (npr. kada u stripovima i fan-fikciji Spajdermen dolazi u Gotham Siti, odnosno u svet Betmena).

Određeni identiteti likova predstavljaju konstantu, premda istovremeno likovi mogu zauzimati različite društvene uloge zbog čega razvijaju raznovrsne identitete (npr. običan građanin danju, a superheroj noću). U slučaju transmedijalnog pripovedanja identiteti likova su najčešće nepromenjivi u ovom smislu, jer bi njihova prekomerna složenost dovela do problema u kontinuitetu stvaranja univerzuma sveta priče u različitim medijima. U pojedinim slučajevima bazični identitet lika ostaje konstantan u

različitim narativima, a glumac koji ga tumači dodaje nove slojeve u matricu koji ne ugrožavaju osnovni identitet (npr. lik Betmena). Premda dolazi do ovakvih promena, dijegetički svet priče ostaje uglavnom nepromenjen.

Vremenski (dis)kontinuitet omogućava različite narativne strategije prikazivanja i (samo)spoznaje likova. U slučaju transmedijalnog pripovedanja, vreme osnovnog teksta, narativa, najčešće je linearno, dok su transmedijalni nastavci (ekstenzije) koje stvaraju nove svete priče unutar istog univerzuma sveta priče u diskontinuitetu. Strategijom predstavljanja lika kroz vremenski diskontinuitet otvara se mogućnost menjanja lika prema potrebi stvaranja zapleta distinktivnih karakteristika specifičnih medija i tekstova. Makro struktura i početni tekst, oblikuju osnovni identitet lika, dok mikro strukture u fazi planiranja transmedijalnog narativa ostavljaju praznine u cilju kasnije dopune za potrebe transmedijalnog pripovedanja.

Najpogodniji likovi za transmedijalno pripovedanje su oni čije poreklo nije sigurno, ali imaju jaku motivaciju koja je prikazana u trenutnim događajima u priči. Ovakva karakterizacija, omogućava transmedijalne ekstenzije u rizomskoj strukturi pri čemu dopune narativa iz istorije lika posledično dovode do širenja sveta priče, kroz različite zaplete, ali i nove likove koji omogućavaju transmedijalno prenošenje iz jednog u drugi medij. Upravo likovi s jakom motivacijom karakteristični su za epsku fantastiku.

## 3. Epska fantastika

### 3.1. Žanr

Od Aristotelove klasifikacije književnosti i podele na tragediju, komediju i epsko pesništvo do danas, žanr<sup>94</sup> je nebrojeno puta redefinisano u književnosti, muzici, filmu i drugim umetnički i medijskim tekstovima. U zavisnosti od teorije, određeni žanrovi mogu se proglašavati za podžanrove prema tehnici, stilu, temama i sl. Nekada, međutim, funkcije, stilske odrednice, teme, ali i tehnike dobijaju karakteristike nečega što se čini osobinom žanra.

Kritika i teorija, ali i *prosečni* čitalac/slušalac/gledalac/igrač imaju različite poglede na pojam i suštinu žanra.

*Žanr je, čini se, koncept „otvorene-teksture“, a žanrovi se tretiraju kao nestalne [fuzzy] kategorije, koje ne definišu ni neophodni ni dovoljni uslovi, kao ni fiksne granice (Bordwell 1991, 147–48).*

Todorov problemu izučavanja književnog žanra, pristupa iz tri ugla: opravdanost izbora i (ne)moguća sveobuhvatnost uzorka tekstova za određivanje žanra, nivo opštosti žanrovske podele; estetički problem – žanr nije presudan u estetskoj kvalifikaciji dela, već je to njegova jedinstvenost (Todorov 1987, 7–9).

Bordvel (govoreći o filmu) navodi da se žanr u najvećoj meri povezuje sa *očekivanjima* publike, dok Nil (Steve Neale) naglašava da žanr ne predstavlja sistem, već *proces sistematizacije* teksta (Neale 1980, 50).

Bordvel i Stam navode da se grupisanje određenih filmova može izvršiti prema periodu, reditelju, glumcu, tehnici, strukturi, ideologiji, temi, budžetu, lokaciji, seksualnoj orijentaciji (Stam 2000b, 14). Sva ova grupisanja služe najpre kao polazišta

---

<sup>94</sup> Pojam žanr sličan je pojmovima rod i jedinka u biologiji, gde prvi objašnjava evoluciju, život i ponašanje vrsta koje pripadaju tom rodu, dok jedinka ima individualna svojstva koja ne menjaju stavove o vrsti ili rodu u celosti. Ipak, u umetnosti, određeni tekst treba da utiče na promenu, dotadašnju predstavu, jer u protivnom, kao kopija, biva delo masovne proizvodnje. Todorov zaključuje da bi *samo masovna književnost (detektivske priče, romani-feljtoni, science-fiction itd.) ispunjavala zahteve pojma žanra...* (Todorov 1987, 11), te bi paralele s biološkim klasifikacijama trebalo izbegavati.

kritici da uspostavi referentni okvir u kojem će najčešće poređenjem i dedukcijom analizirati određeni tekst.

*... ne priznavati postojanje žanrova znači smatrati da književno delo nema nikakvih veza sa već postojećim delima. Upravo žanrovi predstavljaju spojeve preko kojih se uspostavlja odnos [dela] sa svetom književnosti. (Todorov 1987, 11)*

Šta pripada određenom žanru, a šta ne, često je posledica kulturnog konsenzusa o kriterijumima koje umetničko-medijski tekst treba da ispuni kako bi bio podveden pod određeni žanr. Najčešće definicije žanra zasnovane su na činjenici da postoje sličnosti u sadržaju ili formi koje određeni tekstovi dele ili za koje se veruje da bi trebalo da ih poseduju. Takođe, karakteristike određenog žanra nisu uvek svojstvene samo jednom žanru.

Žanr se može posmatrati kroz željeni i pretpostavljeni stav publike o nekom medijskom tekstu (poštovanje kanona); stilu i tehnikama koji se koriste tokom produkcije određenog teksta; temi teksta, koja uključuje narativnu strukturu. Neretko, žanr se određuje prema temi, što Stam naziva *najslabijim kriterijumom generičkog grupisanja* (Stam 2000b, 14), jer ne uzima u obzir način (kako?) obrade neke teme. Analiza žanra određenog narativa često se zasniva na ispitivanju funkcija (Prop i ruski formalisti), tj. određenih radnji ili osobina koje likovi u određenim formacijama ispunjavaju što često šablonski stvara priču (Butler 2002, 340).

Altman (Rick Altman) u kontekstu filma, a klasifikujući tendencije u teoriji žanra, primećuje da se žanrovi neretko tretiraju *aistorijski* kao Platonove kategorije koje ne dodiruje protok vremena, ali da je primetno u pojedinim teorijama da *žanrovi nisu homogeni kako ovaj sinhronijski pristup nalaže* (Altman 1984, 8). Tako *Ratovi zvezda*, ako se uzme u obzir istorijska razlika ipak ne pripadaju vesternu iako dele neke njegove karakteristike: pojam teritorija i granica, pustinje, bitke, oružje, plaćene ubice.

Sinhronijsko i dijahronijsko čitanje žanra, predstavlja jedan od pristupa, pored njih, Altman primećuje ritualistički i ideološki pristup žanru. Prvi se odnosi na teorije Levi-Strosa koje navode da je odnos publike prema filmu - ritual, a da filmska industrija samo želi da udovolji njenim željama, tj. autorstvo određenog filma nije na strani

produkcije već publike. S druge strane ideološki pristup naglašava problem reprezentacije, koji društvene i političke interese nameće Holivudu, a (Hollywood) dalje publici. Francuski semiolozi, razlikuju semantički i sintaktički pristup žanru. U prvom slučaju reč je o elementima koji grade određeni žanr, u drugom, o strukturi koja nameće izbor tih gradivnih elemenata.

Altman navodi da:

*[...] semantički pristup ima malo snage objašnjavanja, [ali] primenjiv je na velikom broju filmova. Nasuprot tome, sintaktički pristup se predaje širokoj primeni u zamenu za mogućnost da odeli specifične žanrovske strukture koje nose značenje. (Altman 1984, 11)*

Altman veruje da kombinacija ova dva pristupa, ujedno, predstavlja i najbolji pristup studijama žanra.

*[...] žanrovi nastaju na jedan od dva osnovna načina: ili kao relativno stabilni skupovi semantičkih datosti koji se razvijaju kroz sintaktičke eksperimente u koherentne i čvrste sintakse, ili se već postojeća sintaksa prilagođava novom skupu semantičkih elemenata. (Altman 1984, 12)*

Semantički pristup utvrđivanja žanra odnosi se na priču, likove, seting; dok se sintaktički pristup odnosi na utvrđivanje onih elemenata žanra koji govore o načinu reprezentacije događaja: tretman narativnih linija i zapleta. Iz ovoga sledi da u semantičkom smislu nema razlike u žanru naučne fantastike na filmu i u televizijskoj seriji, ali se zbog načina reprezentacije mogu uvideti razlike na sintaktičkom nivou. Ove razlike (u slučaju poređenja filma i televizijskih serija) odnose se na specifičnosti svakog od ovih medija, a još su izražajnije u slučaju transmedijalnog pripovedanja. Razlike između ova dva pristupa, zapravo su razlike između nivoa na kome se posmatra određeni tekst.

Pripadnost određenom kanonu, u velikoj meri određuje način razvijanja radnje, tako u naučnoj fantastici super heroj, npr. Supermen uvek pobeđuje ali je publici važniji način prikazivanja događaja, odnosno kako pobeđuje. Altman zaključuje da filmska



industrija još uvek proizvodi filmove prema strogim definicijama određenog žanra jer na taj način zadovoljava osnovne ljudske potrebe.

Savremeni pristupi određivanja žanra zasnivaju se na utvrđivanju: kontradikcija, sličnosti i odnosa prototipskih tekstova.

*[...] žanr, kao prototipska kategorija, ne traži striktno poštovanje, već omogućava inovacije i unošenje ličnog stila. (Daković 1994, 23)*

Kontradikcija nastaje kao posledica repeticije i razlike koje zajedno u relaciji stvaraju žanr. Razlike u žanru doprinose njegovom građenju, a repeticije prepoznavanju. Prema ovoj teoriji bez relacije ova dva činioca promene ne bi bile shvaćene kao promene već kao zasebni žanrovi, a isključivo ponavljanje ne bi bilo zanimljivo publici (Neale 1980, 48–50).

Koncept objedinjujućih sličnosti među tekstovima ukazuje na teorije koje navode da jedan tekst ne može sadržati sve karakteristike žanra.

Poslednji pristup ukazuje na prototipske karakteristike određenih tekstova, koji u većoj meri nego drugi (slični tekstovi) predstavljaju primer određenog žanra. Govoreći o književnim žanrovima ova dva koncepta prepoznaje Todorov uzimajući za centralnu osobinu njihovu kompleksnost deleći ih na elementarne i složene žanrove. Prvi tip žanrova obeležen *[je] prisustvom ili odsustvom samo jednog strukturalnog obeležja, a drugi prisustvom ili odsustvom spoja tih obeležja* (Todorov 1987, 25).

Već pomenuti načini vođenja narativnih linija u televizijskim serijama i serijalima, fleksi-narativi, doveli su do usložnjavanja, variranja i tzv. hibridizacije<sup>95</sup> ili mešanja<sup>96</sup> žanrova na televiziji. Ovaj proces uočljiv je na filmu još u vreme Novog Holivuda, a njegovi počeci u književnosti pripisuju se Vernu (Jules Verne), inspirisani industrijskom

---

<sup>95</sup> *Hibridizacija se sve češće odvija između žanrova igranog, dokumentarnog i rijaliti programa [... u televizijskim serijama se] zbog potencijalno neograničenog broja nastavaka mogu mnogo više varirati mešati, hibridizovati različiti žanr[ovi nego u slučaju filma]...* (Milovanović 2019, 87)

<sup>96</sup> Zbog konotacije sa biologijom u kojoj hibrid predstavlja ograničeno ukrštanje dve vrste, Mitel (Jason Mittell) predlaže da se pojmovi hibrid ili hibridizacija ne upotrebljavaju u kontekstu žanra, ni kulture uopšte. Mitel veruje da je pojam mešanje žanrova (eng. prim. pr. *genre mixing*) bolje rešenje jer ukazuje na proces, a ne na stanje (Mittell 2004, 154).

revolucijom, koji je stvorio hibridni žanr fikcije, naučni roman koji podrazumeva: *edukativnu bajku brzog tempa koja je teško začinjena naučnim didaktizmom, uz mešanje jednakih delova drame, humora i "osećaja za čudo", uz veliki prstohvat pozitivističke ideologije Sen Simona* (Evans u Bould i ostali 2009, 17).

Mitel kroz primer parodija i mešanja žanrova na televiziji, ukazuje da upravo takve prakse osnažuju žanrove jer se brojne karakteristike različitih žanrova na semantičkom planu izvlače na površinu teksta. Ovo je suprotno stanovište u odnosu na većinu postmodernističkih čitanja hibridizacije/mešanja, koja ukazuju da popuštanjem granica između žanrova dolazi do destabilizacije žanrovskih kategorija, odnosno, da ukoliko više žanrova počinje da deli iste karakteristike ne postoji više opravdanost za njihovu samostalnu kategorizaciju i postojanje. Pozivajući se na dijahronijsku analizu žanra Altmana, Mitel veruje da mešanje žanrova ima moć da *aktivira generičke kategorije na način na koji čisti žanrovski tekstovi retko mogu* (Mittell 2004, 155). Oba teoretičara veruju da mešanje žanrova predstavlja proces kroz koji se stvaraju novi žanrovi, a stari transformišu i redefinišu, čime postaju još vidljiviji jer se na taj način konvencije bolje manifestuju i lakše uočavaju.

*Žanrovi funkcionišu unutar kulturnih praksi koje su na nivou svesnog i eksplicitnog, ne ispod površine [...] mešanje žanrova donosi žanrovske prakse na površinu, čineći jasnim konvencije i pretpostavke grupisanim unutar pojedinih kategorija kroz jukstaponiranje ili suprotstavljanje komplementarnih žanrova. (Mittell 2004, 157)*

Mitel navodi da je najčešći oblik mešanja žanrova fuzija, koja na nivou teksta omogućava da se jednostavnim dodavanjem karakteristika različitih žanrova priča sama odvija. U zavisnosti od količine primesa određenog žanra; ponekad u pitanju je ravnomerni uticaj, ponekad je lako uočiti osnovni žanr dok dodatni koji vrši fuziju služi produblivanju narativa (Mittell 2004, 155–57).

Mešanje žanrova u oblasti kompjuterskih igara postalo je takođe često. Najpre je opšti razvoj kompjuterskih tehnologija omogućio veći stepen fotorealizma, kvalitetniji zvuk i kompleksniji *game-play*. Ipak, žanrovi računarskih igara najpre se odnose na *game-play*, odnosno ugao i način na koji se igra određena kompjuterska igra. Upliv

nekompjuterskih žanrova u kompjuterske igre, poput naučne fantastike, trilera ili vesterna, najčešće se odnosi seting ili druge karakteristične elemente, opštu ikonografiju, muziku i slično (Krzywinska i MacCallum-Stewart u Bould i ostali 2009, 354).

### 3.2. Fantastika i epska fantastika<sup>97</sup>

Rečnik srpskohrvatskoga književnog jezika pojam *fantazija* definiše kao sposobnost živog, slikovitog predstavljanja, stvaranja, izmišljanja, mašte, imaginacije, ali i kao zamisao i fikciju; *fantastika* je *ono što je stvoreno fantazijom, što je izmišljeno, čudnovato, nestvarno*; dok pojam *fikcija* definiše kao izmišljenu stvar, izmišljeni događaj, zamisao ili lažnu pretpostavku. Pojam fantastika dolazi iz latinske reči *phantasticus*, a ona iz grčke reči *φανταστικό* (imaginacija), koja ima poreklo iz reči *φανταζω* (učiniti vidljivim). Iz ove etimologije čini se da su sva književna dela fantazije jer sva imaginacija potpada u domen fantastike. Međutim, kroz vreme, pojavom književnih žanrova i razvojem teorija žanra značenja su se dodatno diferencirala.

Žanr naučna fantastika u zapadnom svetu naziva se naučna fikcija (eng. *science-fiction*, fr. *la science-fiction*, šp. *ciencia ficción*), dok je pod uticajem ruske književne teorije u istočnoj Evropi, pa i u našoj zemlji prihvaćen oblik *naučna fantastika* (ru. *научная фантастика*, polj. *fantastyka naukowa*). S druge strane, *epska fantastika* se u drugim jezicima naziva visoka fantazija ili epska fantazija (eng. *high fantasy*, *epic fantasy*, šp. *alta fantasía*, ru. *высокое фэнтези* ili *эпическое фэнтези*), nasuprot njoj stoji niska fantastika (terminologija je tabelarno data u Tabeli 3.1).

Tabela 3.1 - Komparativna tabela naziva bliskih fantaziji u srpskom, engleskom, francuskom i ruskom jeziku

| srpski jezik      | engleski jezik               | francuski jezik                    | ruski jezik        |
|-------------------|------------------------------|------------------------------------|--------------------|
| fantastika        | fantasy                      | fantasie                           | фантази            |
| epska fantastika  | high fantasy<br>epic fantasy | high fantasy<br>(fantaisie élevée) | эпическое фэнтези  |
| niska fantastika  | low fantasy                  | low fantasy<br>(fantaisie faible)  | низкая фантазия    |
| naučna fantastika | science fiction              | la science-fiction                 | научная фантастика |

Pojedine klasifikacije podžanrova fantastike, epsku fantastiku razlikuju od visoke fantastike u tome što epska podrazumeva detaljno opisane bitke velikih razmera, dok u visokoj to ne mora da bude slučaj. U ovom radu neće biti napravljena razlika između ova dva tipa fantastike, odnosno biće tretirani kao jedan podžanr zbog činjenice da sadržajno ne postoji razlika, odnosno razlika je uočljiva na kvantitetu ili subjektivnom doživljaju značaja navedenih elemenata određenom tekstu.

<sup>97</sup> U radu će biti korišćen uobičajeni pojam epska fantastika, umesto pojma epska fantazija, koji bolje objašnjava genealogiju pravca.

Zbog toga što je jezički povučena analogija sa naučnom fantastikom na jezičkom nivou, može se zaključiti da su epska i naučna fantastika, podžanrovi fantastike, što nije slučaj (dato u Tabeli 3.2).

Tabela 3.2 – Prikaz genealogije žanrova i pojedinih podžanrova fantastike i naučne fantastike

| jezik           | srpski                 | engleski                | jezik           | srpski                | engleski             |
|-----------------|------------------------|-------------------------|-----------------|-----------------------|----------------------|
| žanr            | naučna fantastika      | science-fiction         | žanr            | fantastika            | fantasy              |
| Tematska podela | invazija vanzemaljaca  | alien invasion          | Tematska podela | promenjena istorija   | alternate history    |
|                 | apokalipsa             | apocalyptic             |                 | komična fantastika    | comic fantasy        |
|                 | veštačka inteligencija | artificial intelligence |                 | savremena fantastika  | contemporary fantasy |
|                 | kolonizacija           | colonization            |                 | mračna fantastika     | dark fantasy         |
|                 | sajberpank             | cyberpunk               |                 | erotska fantastika    | erotic fantasy       |
|                 | distopija              | dystopia                |                 | bajkovita fantastika  | fairytale fantasy    |
|                 | tvrda NF               | hard SF                 |                 | herojska fantastika   | heroic fantasy       |
|                 | utopija                | utopia                  |                 | istorijska fantastika | historical fantasy   |
|                 | besmrtnost             | immortality             |                 | magični realizam      | magic realism        |
|                 | vojna NF               | military SF             |                 | mitska fantastika     | mythic fiction       |
|                 | nanotehnologije        | nanotechnology          |                 | romantična fantastika | romantic fantasy     |
|                 | bliska budućnost       | near-future             |                 | mačevi i čarobnjaci   | sword and sorcery    |
|                 | roboti/androidi        | robots/androids         |                 | urbana fantastika     | urban fantasy        |
|                 | naučna fantazija       | science-fantasy         |                 | (visoka fantastika)   | high fantasy         |
|                 | istraživanje svemira   | space exploration       |                 | epska fantastika      | (epic fantasy)       |
|                 | svemirska opera        | space opera             |                 | niska fantastika      | low fantasy          |
|                 | putovanje kroz vreme   | time travel             |                 |                       |                      |
|                 | virtuelna realnost     | virtual reality         |                 |                       |                      |

Ovaj etimološki i terminološki uvod važan je zbog daljeg razumevanja razlika koje nastaju u prevođenju zapadnih teorija na srpski jezik, ali najpre u značenju. U ovom radu biće korišćeni pojmovi koji su karakteristični za domaće govorno područje.

### 3.2.1. Književnost

*Jedna od najvećih prepreka u uspostavljanju [fantazije kao žanra] je činjenica da oni koji neće ili ne mogu da čitaju fantaziju smatraju da su superiorniji od nas... Neverovatna popularnost pojedinih tekstova fantazije čini da oni koji su slepi [na fantaziju] budu još više ozlojeđeni. (Attebery 2014, 12)*

U određenju pojma fantastičnog razlikuju se dva pristupa u kojima prvi govori o poziciji čitaoca/slušaoaca/gledaoca/igrača naspram teksta, a drugi o poziciji lika (unutar teksta) pred kojim je nešto stvarno, a nešto imaginarno.

Todorov veruje da književni tekst koji se svrstava u fantastiku treba da ispuni tri uslova, od kojih drugi uslov nije obavezan (Todorov 1987, 35–37):

1. čitalac treba da bude neodlučan između onog što se u tekstu predstavlja za prirodno i natprirodno, kao i odnosa između ova dva;
2. neodlučnost može da oseća i lik(ovi);
3. čitalac treba da odbaci *alegorijsko* i *pesničko*.

Ukoliko su zakoni stvarnosti u tekstu takvi da pružaju *racionalno* objašnjenje pojava tekst pripada žanru čudnog, a ukoliko je neophodno prihvatiti nove zakone prirode govori se o žanru čudesnog. Fantastično se *smešta na granici između dva žanra* pre nego što je *samostalni žanr* (Todorov 1987, 46).

U Šemi 3.1 predstavljeni su slučajevi u kojima je različiti stepen verovatnosti prikazanog sveta u odnosu na realnost. Gledajući sleva-nadesno, svetovi od čudnog, postaju čudesni. Čisto čudan svet može imati racionalno objašnjenje naposljetku, dok čisto čudesni svet obuhvata natprirodne činjenice koje ne izazivaju same po sebi pažnju ni čitalaca ni likova, tj. uzimaju se za datost u određenom tekstu. Todorovljev opis fantastike odnosi se na one priče koje se nalaze na ivici između prirodnog i natprirodnog razrešenja.



Šema 3.1 - Podžanrovi fantastičnog (Todorov 1987, 49)

Najstariji poznati primeri usmenog pripovedanja, mitovi i legende, priče iz Starog i Novog zaveta u sebi sadrže elemente fantastičnog. Brojni običaji širom sveta, predanja i narodna književnost imaju u sebi elemente fantastičnog. Neretko i heroji narodne književnosti poseduju takve osobine, te pored borbe s neprijateljom u ljudskom obliku, suparnici su im često monstrumi i natprirodna bića u neobičnom (natprirodnom) okruženju, ako ne i u čudesnom svetu.

U poređenju sa fikcijom<sup>98</sup>, fantastiku odlikuju centralne postavke u tekstu koje su neistinite, takođe, fantastika sadrži znatno više fikcionalnih elemenata od fikcije. Razlika između fikcije i fantastike najočiglednija je na primeru setinga. U tekstovima fantastike opisana mesta, dostupna su kroz magiju; s druge strane mesta fikcije (premda mogu biti izmišljena) čine se dostupnim iz realnog sveta. Volters zaključuje da je izjednačavanje fantastike i fikcije pogrešno, jer *kada se susretnemo s fantastikom [...] svesni smo da ona prikazuje niz događaja koji se prema zakonima zdrave logike ne mogu dogoditi u stvarnosti* (Walters 2011, 1–2).

Mendleson (Farah Mendlesohn) i Džejms (Edward James) navode da se fantastika i naučna fantastika razlikuju po tome što se prva bavi *nemogućim i neobjašnjivim*, dok naučna fantastika *gleda na sve kao moguće za objasniti* (Mendlesohn i James 2009, 3).

U uvodu knjige *Stories about Stories*, Ateberi navodi da fantastiku čine *bajke Oskara Vajlda, [...] basne [...] Franca Kafke, gluposti Luisa Kerola, duboki smisao Ursule K. Le Gvin, kosmička paranoja H.P. Lovkrafta i filozofska razigranost Itala Kalivina [... pa sve do] Tolkina* (Attebery 2014, 11). Prema njegovoj ranijoj definiciji fantastika kao žanr predstavlja *sredinu između modusa i formule* (Attebery 1992, 10). Iako ne eksplicitno, Todorovljevo objašnjenje pojma fantastičnog govori o modusu. Problem u definisanju fantastike kao žanra, dolazi iz potrebe da se uvede razlika između narodnih priča ili dečjih bajki, s druge strane analizirajući savremene narative fantastike lako je povući paralele između mitova, legendi i folklora. Ateberi zaključuje da je fantastika izuzetno razigran žanr, ali ne i neozbiljan, jer zahteva veliki stepen uključivanja čitaoca u narativ, kroz čitanje simbola koji se tokom teksta predstavljaju.

*Tekst fantastike je samo-koherentni narativ. Kada se [fantastika] nalazi u ovom svetu, pripoveda o nemogućem u svetu iz našeg ugla, kada je smeštana u drugom svetu, taj drugi svet će biti nemoguć, iako priče u tom svetu mogu biti moguće pod sopstvenim uslovima. (Sandner 2004, 311)*

---

<sup>98</sup> Fikcija u ovom radu uključuje i naučnu fantastiku (žanr), ali isključuje druge oblike fantastike (epsku fantastiku, nisku fantastiku, herojsku fantastiku i sl).

Stav teorije je da fantastika nije postojala pre doba prosvetiteljstva jer su u ranijoj književnosti realni i fantastični elementi harmonično koegzistirali, zbog čega fantastika ranije nije mogla da bude proglašena za žanr (Stableford 2009, xl–xlvii). Premda književna dela: *Bura* (Šekspir 1611), *Guliverova putovanja* (Swift 1726), *Majstor i Margarita* (Bulgakov 1967) ili *Sto godina samoće* (Markes 1967) sadrže značajne elemente fantastike, ona se u knjižarama neće naći pored dela Tolkina i Martina. Stejblford (Brian Stableford) u knjizi *The A to Z of Fantasy Literature* iznosi stav da je uzrok površnog i potcenjivačkog pristupa fantastici, činjenica da se većina čitalaca s njom upoznaje tokom odrastanja, a neposredno nakon *rastanka* od bajki.

*Fantastika je sposobnost kojom simulakra razumnih objekata ponovo proizvodi u umu, proces imaginacije. (Stableford 2009, xxxvii).*

Ateberi veruje da su svi žanrovi *fazi* skupovi, koji se ne određuju prema jasnim granicama već prema stepenu sličnosti elemenata iz skupa; u slučaju fantastične književnosti treba poći od početnog teksta i njegovih srodnih tekstova (Attebery 2014, 78) i na osnovu toga napraviti dalju klasifikaciju. Za centralni tekst savremene fantastike na osnovu koga se povlače sve razlike u pogledu podžanrova odnosno pripadajućih elemenata fazi skupa, Ateberi uzima Tolkinovog *Gospodara prstenova*, na osnovu izuzetne popularnosti i stava publike (Attebery 2014, 12,22,79).

Fantastika ima oblik popularne eskapističke književnosti koja u svojoj formi sadrži: čarobnjake, zmajevе, magične mačeve, s pričom koja je donekle predvidiva jer teži pobedi dobra nad zlom, i iako ne nužno (za većinu) srećan kraj. U pogledu modusa, ona uključuje savremene ideje o znakovnim sistemima i značenjima koja uključuju nemimetičke forme poput epa, folklora, romanse i mita (Sandner 2004, 194).

Tolkinov koncept eukatastrofe<sup>99</sup> prema Ateberijevom mišljenju je jedan od obeležja fantastike, premda diskatastrofa<sup>100</sup> nije nemoguća tokom priče (Attebery 1992, 75). Tolikin navodi da priča fantastike treba da sadrži: povratak, beg i utehu.

---

<sup>99</sup> Eukatastrofa (en. *eucatastrophe*) predstavlja iznenadni preokret i pobjedu protagoniste u priči.

<sup>100</sup> Diskatastrofa (en. *dyscatastrophe*) predstavlja neuspjeh i tugu.



Visoka ili epska fantastika predstavlja najčešći oblik fantastike u književnosti. Prvi put visoku fantastiku definiše Lojd (Alexander Lloyd) u eseju *High Fantasy and Heroic Romance*, 1971. godine; nešto kasnije pod imenom epska fantastika pojavljuje se u uvodu knjige *Fantasy Literature: A Core Collection and Reference Guide* iz 1979. godine Keneta J. Zahorskianda (Kenneth J. Zahorskiand) ) i Roberta H. Bojera (Robert H. Boyerd). Osnovna načela u oba pristupa fantastici jesu da se ona smešta u svet koji ne postoji (sekundarni svet) umesto u stvarni (primarni) svet. Epska fantastika slična je epu, jer su glavne teme herojska dela koja su smeštena u davna vremena, s jasnim udaljavanjem od normi savremenog života. Međutim, imaginarna mesta se u epskoj fantastici nazivaju tako da ne mogu direktno biti povezana sa stvarnošću. Dodatna komponenta fantastičnog u epskoj fantastici čini da je ona još dalja realnom svetu i životu u njemu u poređenju s tradicionalnim epom. Epska književnost tradicionalno dolazi iz usmenih predanja ili u obliku poezije, ali i drame i lirske književnosti; ona govori o nekom događaju ili ličnosti u ratnim sukobima ili podvizima. Najpoznatiji epovi *Ilijada i odiseja*, *Saga o Nibelunzima*, *Mahabharata*, ili u domaćoj književnosti teme bitke na Kosovu polju, Kraljeviću Marku prikazuju hronološki sled događaja u cilju pamćenja važnih događaja za određeni narod, istorijski period. Razlika između fantastike i epske fantastike jeste u tome što se prva bavi fikcijom, a potonja uvek fikcijom u prošlosti.

Nasuprot epskoj fantastici, nalazi se tzv. *niska fantastika* koja je smeštena u stvarnom svetu koji zaokupljaju čudesni elementi – ovo uzrokuje da se priče niske fantastike približavaju hororu ili komediji prilikom mešanja žanrova.

Detaljnija klasifikacija fantastike, dolazi iz načina na koji se svet priče uspostavlja (dato u Šemi 3.2), Mendleson prepoznaje četiri kategorije (Mendlesohn 2008, 23–37): fantastiku portalnog traganja; fantastiku uranjanja; fantastiku upada; liminalnu fantastiku i hibridnu fantastiku kao kombinaciju prethodne četiri kategorije.

Fantastika portalnog traganja predstavlja oblik priča u kojima je sekundarni svet dostupan prolaskom kroz neki portal iz realnog (primarnog) sveta. U ovom slučaju prolaskom kroz takav portal (npr. ormar u *Hronikama Narnije*, *ogledalo* u *Alisi u zemlji čuda*), junak polazi u traganje za nečim, dok čitalac zajedno sa junakom saznaje zakonitosti sekundarnog sveta, vidi/čuje/doživljava isto što junak.



Šema 3.2 - Šematski prikaz tipova fantastike prema pripadnosti svetu u kome se priča razvija

Fantastika uranjanja u potpunosti se nalazi u sekundarnom svetu, predstavlja simulakrum realnog sveta koji čitaoci otkrivaju od početka, nekada uz glavnog junaka, a nekada iz više perspektiva (npr. *Gospodar prstenova* ili *Igra prestola*). Pravila ovakvog sveta su uglavnom poznata likovima iz dijegeze (što zavisi od njihovog obrazovanja) i likovi ih prema stepenu realizma (u poređenju s našim svetom) ne dovode u pitanje u kontekstu njihove verodostojnosti.

Fantastika upada najčešće se odnosi se na priče u kojima u realni svet dolazi do upliva čudesnih bića ili pravila što izaziva haos i promenu ustrojstva realnog sveta (npr. *Hari Potter*). Likovi, kao i čitalac, svesni su da čudesne stvari menjaju pravila sveta i doživljavaju ih kao iznenađenje, nekada i šok.

Liminalna fantastika je najređi oblik, u potpunosti je suprotna fantastici portalnog traganja, gde elementi fantastike upadaju u realni svet, ali tako da niko ne dovodi u pitanje njihovo postojanje niti predstavljaju iznenađenje za čitaoce.

Poslednji tip, hibridna fantastika (Mendison je naziva neregularnom fantastikom), odnosi se na one tipove koji kombinovanjem elemenata, primenjuju različita pravila u prethodno pobrojana četiri tipa. U ovim svetovima dolazi do čestih promena zakonitosti sveta fikcije, zbog čega se menjaju i pozicije pogleda na stvarnost likova, ali i čitaoca.

Prema pobrojanoj klasifikaciji u epsku fantastiku se ubrajaju: fantastika uranjanja i portalnog traganja (ukoliko se nalazi u sekundarnom svetu), niska fantastika se odnosi na liminalnu fantastiku i fantastiku portalnog traganja (delovi priče u primarnom svetu).

Epsku fantastiku, ukoliko se uzme za podžanr fantastike, teško je definisati jer se zasniva na opšteprihvaćenom stavu fanova, donekle i kritike, da je njen arhetip Tolkinov *Gospodar prstenova*. Dakle, ovaj tekst uzme kao žanrovski arhetip, prototip ili *kalup*, on ne može samostalno uspostaviti konvenciju žanra već samo jednu od varijacija fantastike kao žanra, odnosno podžanr.

*...nema nikakve potrebe da jedno delo verno otelovljuje svoj žanr, postoji samo takva mogućnost. (Todorov 1987, 26)*

S druge strane, mnogi tekstovi epske fantastike doživeli su popularnost prilikom ekranizacije na početku XXI veka, čime je proširena baza fanova fantastične epske književnosti, zbog čega su se konvencije žanra iz *Gospodara prstenova* ili *Hobita*, zahvaljujući velikoj bazi fanova koji prepoznaju konvencije ovih tekstova u *Letopisima Narnije* ili *Igri prestola* čime se daje pretpostavka da ukoliko ne zaseban žanr, epska fantastika jeste podžanr fantastike, kada se sama fantastika *uzima* za žanr, a ne karakteristiku.

Epska fantastika spada u izuzetno konzervativne podžanrove jer se zasniva na očuvanju ili ponovnom uspostavljanju početnog stanja (u najvećoj mogućoj meri) pre otpočinjanja zapleta.

### **3.2.2. Odnos mita, epa i fantastike**

*[...] mit definišemo u odnosu na to šta mit nije, prvo mu se suprotstavlja stvarnost (mit je fikcija), a drugo racionalnost (mit je apsurdan). (Vernant 1996, 203)*

Istraživanja mitova često su se fokusirala na društveni značaj i funkciju, kao i njihovu (ne)promenljivost u vremenu u (ne)određenoj kulturi. Naročito u prvoj polovini XX veka, od mitskih opisa očekivalo se da su ozbiljni, da uključuju fikciju, a da *kroz fantastiku govore o stvarima koje su esencijalne* (Vernant 1996, 219) za ljudsku

egzistenciju i ljudsko iskustvo. Od Rolana Barata, koji je koncept mita<sup>101</sup> u *Mitologijama*, proširio na tada savremenu popularnu kulturu u Francuskoj, teorije mita, u tradicionalnom smislu, nisu dalje razvijane. Danas se izučavanje mitologije ne zasniva na savremenim teorijama mita, već se kroz interdisciplinarni pristup i brojne naučne pravce, karakteristične za drugu polovinu XX veka, dolazi do teorijskog okvira koji se još uvek služi antropološkim, književnim, ali i kulturnim izučavanjem mitova.

*Mit je povezan sa kontinuitetom značenja: prenos iz generacije u generaciju karakteristika ideologije ili sistema verovanja i vrednosti, otelotvoreno u kontinuiranom rastućem skupu narativne fikcije i jezika simbola. Žanr se odnosi na kontinuitet formi: istrajnost i razvoj iz generacije u generaciju, ili specifične načine pričanja ili prenošenja priča, stvaranjem simbola, strukturiranjem sistema reprezentacije. Koncept mita usredsređuje našu pažnju na način na koji naša materijalna i društvena istorija oblikuju našu produkciju kulture. (Slotkin 1990, 1)*

Mitologija predstavlja zbirke sakupljenih priča određenih kultura, koje su najčešće objašnjavale način nastanka sveta, sâm početak, ali i ukazivale na društveno prihvatljive i neprihvatljive odnose koji su imali za cilj obrazovanje novih generacija. Takođe, mitovi su služili građenju religija i izvesno je da su nastajali uporedo s (religijskim) ritualima, iz čega se zaključuje da su u određenoj meri ljudi verovali u mitove svojih društava, kao što su verovali ritualima i na kraju, dominantnoj religiji. Funkcija mitova bila je povezivanje ljudi unutar određene kulture, *da reši protivrečnosti u kulturi* (Levi-Stros u Čapo 2008, 267), kroz objašnjenje zajedničkog sveta koji nastanjuju ljudi i mitska bića i na kraju, značenja koja su se koristila u građenju međuljudskih odnosa. Priča postaje mit kada je određeno *društvo prihvati i [...] učestvuje u njenom prenošenju* (Čapo 2008, 162).

Prema društvenoj važnosti mit se može smatrati pripovešću s najvećom društvenom važnošću, iza koga su legende, a tek na kraju bajke. Analogno tome, aktanti koji

---

<sup>101</sup> Za Barta, *mit je sistem komunikacije, odnosno poruka. Ovo onemogućuje da se mit razume kao objekat, koncept ili ideja; to je modus značenja; forma. Kasnije, možemo dodati ovoj formi istorijska ograničenja, način upotrebe i uvesti društvo ponovo u njega [...]* (Barthes 1972, 107).

donose zaplete u mitovima su pretežno bogovi (ili polu-božanstva), u legendama heroji, a u bajkama najčešće obični ljudi.

Vilijam Bascom kroz nekoliko kategorija naglašava koje su glavne distinkcije mita, legendi i bajki (dato u Tabeli 3.3).

Tabela 3.3 - Karakteristike medija i medijskih praksi ili procesa u kojima se one ispoljavaju (Bascom 1965, 5)

| forma   | verovanje | vreme           | prostor                          | vrsta              | likovi         |
|---------|-----------|-----------------|----------------------------------|--------------------|----------------|
| mit     | činjenica | davna prošlost  | drugačiji svet, drugi ili raniji | sakralni           | bića           |
| legenda | činjenica | skora prošlost  | svet sličan današnjem            | sakralni i profani | ljudi          |
| bajka   | fikcija   | bilo koje vreme | bilo koji                        | profani            | ljudi ili bića |

Savremene teorije mita, poput one Čapa (Eric Csapo), da je mit *bilo šta što je rečeno, što se prima i prenosi s verom u njegov društveni značaj* (Čapo 2008, 326), omogućavaju znatno slobodnije čitanje i shvatanje mitologije. Tako određena priča, koja nastaje u savremenom dobu, koja počinje da se širi jer se *veruje* u svet koji je okružuje, i koja je važna određenoj društvenoj grupi, postaje savremeni mit. Tada se može zaključiti da masivni i zasićeni narativi epske fantastike s bogatim svetovima priče, imaju znatno više zajedničko s mitom, nego s npr. horor franšizom. Kako je već rečeno, za narative epske fantastike karakteristični su fanovi, koji postaju verni *čuvari istine* određenog sveta priče, kanona, mitologije.

Tradicionalni mit, nastao kao usmeno predanje, ali i njegova pripadajuća mitologija smatraju se proizvodom kultura, a epska fantastika i svetovi priče koji ih okružuju mogu se smatrati svojevrsnim globalnim *brendom* koji je u vezi s mitom kao proizvodom specifične kulture. Moguće je predvideti da bi bez reklamiranja, ulaganja u ekstenzije i širenje sveta priče atraktivnost takvog brenda opadala, jer on nema specifičnu genezu nastanka koja se uočava u genealogiji tradicionalnih mitova, već često, marketinški dobijenu dodatnu vrednost koja stvara savremenu mitologiju, odnosno da bi bez daljeg produblivanja društvenog značaja, vrednost nekog teksta epske fantastike vremenom opala, a i njegova mitološka važnost.

Ipak, kako je *bezvremenost [...] ono što označavaju mitovi* (Čapo 2008, 279) jedna od glavnih distinkcija mita, teško je predvideti da li će transmedijalni narativi uspeti da se

odupru vremenitim *čitanjima* u budućnosti. Ako se u vremenskoj liniji gleda na svet u priči epske fantastike, on je izrazito temporalan, dok je svet priče s refleksijama koje ovaj svet ima u savremenim društvima i vrednostima tih društava, intemporalan.

Na nivou sveta u priči, mit i epsku fantastiku udaljavaju to što savremena fantazija ima tendenciju da bude bliska istoriji (svakako izmišljenoj), a ne postojećim mitovima (Stableford 2009, xli).

S druge strane fantastika je znatno šira i zapravo nije vremenski povezana sa našim svetom, ne mora da opisuje određeno (pravo) društvo, niti da ima značenja koja koriste u građenju međuljudskih odnosa. Mitovi su najpre bili plod usmenog pripovedanja, dok je fantastika od svojih početaka bila književna forma. Ipak i mit na svom nastanku vodi poreklo od individualnog stvaranja, a da bi prešao u mit, treba upravo da dobije kolektivno autorstvo prenošenjem. Zbog čega *razlika između individualnih tvorevina i mitova koje zajednica priznaje kao mitove nije u prirodi nego u stepenu* (Stros 2011, 635). Ono što sprečava tekstove epske fantastike da slobodno pređu u kolektivno autorstvo su između ostalog i autorska prava.

*Sva individualna dela su mogući mitovi, ali upravo njihovo usvajanje na kolektivan način aktualizuje u slučaju potrebe njihov „mitizam“ (Stros 2011, 635).*

Pojedine mitologije mogu tokom vremena izgubiti na značaju, dok dela fantastike i naučne fantastike danas postaju svojevrzne mitologije određenim grupama ljudi<sup>102</sup> (koje nisu vezane društveno-geografski). Može se reći da ljudi veruju (ili su verovali) u mitologiju, dok u fantastiku ljudi žele da veruju iako znaju da nije istinita.

*Fantazija, kao književni oblik, predstavlja način spajanja mitova i svetova koji oni stvaraju. (Attebery 2014, 24)*

---

<sup>102</sup> Početkom XXI veka nemali broj ljudi se širom sveta, u znak protesta, na popisima stanovništva izjašnjavao kao Džedaji (prema glavnim likovima i načinu njihovog života u franšizi *Ratovi zvezda*).

U epskoj fantastici *Gospodar prstenova*, moguće je prepoznati delove keltskih mitova i nordijske mitologije, ali i srednjovekovnih priča o čarobnjacima.

*Za razliku od mita, fantazija govori bez kulturnog autoriteta. Pretenduje da bude samo igra, jednostavna zabava [...] priču o njenom postanku kao modernom žanru, najbolje je objasniti kao suprotnosti istoriji mita. Kada nastane, moderna fantastika menja istoriju unazad [...] (Attebery 2014, 54).*

*Fundamentalna odlika fantastike je da govori o stvarima koje ne samo da se nisu dogodile, već nisu ni mogle da se dogode. (Attebery 2014, 16)*

Međutim, Ateberi naglašava da za razliku od mitova koji od nas traže da verujemo, suštinski fantastika je fikcionalna, u čemu jeste njena sloboda, da kroz simboliku, piscu, omogući društvenu kritiku (vidljivo u *Gospodaru prstenova* i *Pesmi leda i vatre*) (Attebery 2014, 188), s druge strane mitski elementi koji postoje u delima fantastike imaju za cilj pružanje osećanja dubljeg značenja teksta.

Epska književnost, kao ni mit, danas nije usmena već je samo zasnovana na usmenoj pripovesti, čije su brojne varijante koje su postojale tokom vremena svedene na jednu verziju koja je zapisivanjem fiksirana od daljih transformacija.

U engleskom govornom području, odakle i potiče naziv za epsku fantastiku, reč epski ima i šire značenje, koje ukazuje na obimne narativne u različitim medijima.

*Domet, opseg, grandioznost definišu šta se može opisati kao epsko. Ovaj aspekt antičkog i klasičnog epa postao je najznačajnija karakteristika koja [danas] definiše [epsko] (Innes 2013, 2).*

Antički epovi podeljeni su episodije koje, u poređenju s tragedijom obuhvataju znatno duži vremenski period i posledično veći broj episodija. Savremena epska fantastika pokušava da oponaša vremenski raspon antičkih epova, smeštajući ih u fikcioni srednji vek, a episodije se, u zavisnosti od vrste teksta, transformišu u serijale knjiga, sezone serije ili delove filma. Epska fantastika nastoji da se po obimu, a kroz dijegezu po značaju, a potom i narativu približi srednjovekovnoj epskoj književnosti o herojstvu.

Kako navodi Koen (Walter Cohen) u srednjovekovnoj epskoj književnosti centralni konflikti su bili ređe o *ubeđenjima heroja da se bore i umru [...] za više ciljeve, a češće su se ticali [...] tragične borbe za očuvanje bilo kakve zajednice, bilo od neprijatelja ili natprirodnog sveta* (Cohen 2017, 119). Obe teme prisutne su u *Gospodaru prstenova* i *Pesmi leda i vatre*, s tim što je potonja ona koja pokreće glavni zaplet. Napad na zajednicu (porodicu, grad, kraljevstvo ili čitav poznati svet u priči), zbog koga heroj ili grupa *mora da reaguje*, najčešća je tema svih tekstova epske fantastike.

### 3.2.3. Film i drugi mediji

Osnovne razlike značenja pojma fantastika u književnosti i na filmu, jesu u tome što se u okvirima književnih teorija, ili teorija žanra unutar književnosti, govori o narativu, dok teorije filma pored narativa, nekada govore i o tehničko-tehnološkim, proizvodnim i distinktivnim karakteristikama filmskog medija, kao i odnosa publike prema njemu u službi prikazivanja događaja na fantastičan (filmski) način. Odnosno, u ovom smislu reč je o načinu na koji se određeni medijski sadržaj čita.

*Film, koji je na početku proglašen medijem najpogodnijim za reprezentaciju stvarnosti, takođe je mesto oslobođenja publike. Publici je predstavljen svet fantastike i često uznemirujućih atrakcija. Film je imao moć da prikaže neverovatno i neverodostojno. On može da zaustavi, vrati, uspori ili ubrza vreme; objekti mogu da nestanu, lete ili se promene. Film je ponudio bizarne perspektive, na primer panoramski pogled od 360°, ali i da manipuliše svojom publikom kroz niz tehničkih trikova. (Popple i Kember u Walters 2011, 32)*

Popple (Simon Popple) i Kember (Joe Kember) navode da sama projekcija niza pokretnih slika predstavlja *fantastično*, odnosno da se realnost filma uzima isuviše zdravo za gotovo jer sve pobrojane tehnike vrše reviziju stvarnosti, stvarajući fantaziju sveta u kome živimo.

Kada je reč o filmu i televiziji, fantastika/fantazija/fikcija je najčešće nalazila potporu u adaptaciji književnih dela poput *Hiljadu i jedne noći* (nepoznato), *Čudesnog čarobnjaka iz Oza* (1900), *Hronika Narnije* (1950-1956), *Gospodara prstenova* (1954-



1955), *Pesme leda i vatre* (1996-) ili *Hari Potera* (1997-). Takođe, mnoge bajke Hansa Kristijana Andersena (Hans Christian Andersen) koje u sebi imaju elemente fantastike ekranizovane su u obliku animiranih ili igranih filmova.

Lukas (George Lucas) i Spilberg (Steven Spielberg) doveli su do velikog razvoja filmova naučne fantastike kasnih 70-ih i početkom 80-ih godina XX veka filmovima *Ratovi zvezda* (1977) i *E. T. Vanzemaljac* (1982). Pomenuti filmovi predstavljaju prekretnicu u eksploataciji naučne fantastike kao veoma profitabilnog pravca, jer su oba nakon prikazivanja bili filmovi sa najvećom zaradom u SAD. Naročito Lukasovi *Ratovi zvezda*, otvorili su Holivudu vrata u eksploataciji nefilmskih ekstenzija, poput igračkaka, kostima, igara, kompjuterskih igara, zabavnih parkova itd. Nakon ovoga, utemeljen je put holivudskoj produkciji blokbestera krajem XX i na početku XXI veka koji poseduju osobine fantastičnog.

Ipak, tendencija produkcije naučne fantastike nije ono što je istorijski gledano obeležilo holivudske franšize XXI veka, već pomeranje sa naučne fantastike na epsku fantastiku zahvaljujući ekranizaciji *npr. Gospodara prstenova i Hronika Narnije* čemu je u mnogome doprineo razvoj digitalnih tehnologija<sup>103</sup> u sferi 3D animacije i specijalnih vizuelnih efekata, ali i eksploataciji mogućnosti koje pruža Internet marketing i participativne Internet prakse. Ipak između *Ratova zvezda* i *Gospodara prstenova*, moguće je podvući neke paralele jer oba narativa u fokusu imaju herojski pohod, magiju, čudovišta i spiritualne savetnike koji se vraćaju iz mrtvih. Filmovi epske fantastike u smislu eksploatacije atrakcije na platnu, predstavljaju nastavak razvoja filma koji je započeo još u doba nemog filma: *Nemoguće putovanje* (1904), *Kabinet doktora Kaligarija* (1920) ili *Nosferatu – Simfonija užasa* (1922). Čini se da je efekat atrakcije (Ganing), kako i na počecima filma, tako i danas neraskidivo vezan za fantastiku i naučnu fantastiku. Udeo fantastike u današnjoj holivudskoj produkciji direktna je posledica mogućnosti koje su se stvorile zahvaljujući digitalizaciji filma (unutar filmske dijegeze) i pratećih industrija (Keller i Stratyner 2007, 1–2). Zajedničko

---

<sup>103</sup> Prekomerna upotreba digitalnih vizuelnih efekata, može dovesti do toga da priča unutar filma bude pomerena u drugi plan. Ovakve primere najlakše je naći među filmovima naučne fantastike kada su digitalni vizuelni efekti spektakl za sebe i kada se tehnološkom superiornošću (kojoj je nedostižni cilj još viši stepen fotorealizma u odnosu na prethodni blokbuster), sakriva slab narativ. U svojim počecima njihova upotreba u određenim žanrovima predstavljala je sama po sebi spektakl bez visokih estetskih kriterijuma, dok su se tehnološkim razvojem digitalni vizuelni efekti upustili u stvaranje realnosti realnije i izrazitije od svakodnevice, ulazeći u najrazličitije žanrove neprimetno (McClellan 2007, n.pag.).

ranoj filmskoj fantastici i današnjoj jesu teme: neverovatna putovanja, halucinacije, zla bića, neumorni heroji, strašna čudovišta, alternativni svetovi i sl.

Volters (James Walters) navodi da filmovi sa detektivima i akcionim herojima (npr. agent 007) ulaze u domen fantastike kroz tretman pripovednog iskaza, sveopštog načina reprezentacije i skoro nadljudske nadmoći protagoniste (Walters 2011, 21–23). Pojedini teoretičari govore o fantastici kada se likovi igranih filmova zamenjuju u potpunosti kompjuterski generisanim likovima koji, najčešće, samo kao referencu imaju živog čoveka koji služi kao pomoćno sredstvo u praćenju pokreta<sup>104</sup>. Koristeći se terminologijom Todorova, filmska fikcija u ovom slučaju šeta po osi od čudnog do čudesnog. Ali, treba da napomenuti da ovi elementi najčešće jesu smešteni u okviru naučne fantastike.

*Fantastika kao žanr (bilo u književnosti, filmu ili umetnosti) kroz istoriju je bio odbacivan, ovo se tek od skora lagano menja. Premda su modernisti i postmodernisti prihvatili da tekstovi imaju nelinearni narativ i lingvističke eksperimente, čini se mnogi od njih ne žele da prihvate tekstove koji imaju paranormalne prstenove, zmajeve i patuljke. Magija je naravno prihvatljiva, ali samo ukoliko se nalazi u okvirima racionalnog setinga. Stoga, magični realizam veoma hvali akademski establišment. Magičnu fantaziju najčešće ne. (Keller i Stratyner 2007, 1)*

Volters navodi da problem, izvesno, nije u žanru, već u priči ili načinu reprezentacije pripovednog iskaza, uzimajući za primer *Čarobnjaka iz Oza* (Fleming, 1939) koje je akademska zajednica mnogo puta koristila u brojnim analizama narativa ili žanra, pored činjenice da pripadaju fantastici jer je [...] *ključno da se posledice i implikacije fantastičnog u filmu shvataju ozbiljno* (Walters 2011, 29). Volters objašnjava da elementi fantastike moraju biti tretirani tako da priča bude dosledna u pogledu verovatnosti, ako se ti fantastični elementi uzmu kao datost u određenom svetu priče. U priči je važan, iz ugla autora i čitaoca, alternativni mogući svet, ali na nivou pisanog ugovora, govornik i slušalac komuniciraju šta je za njih stvarni svet. Svaki narativni

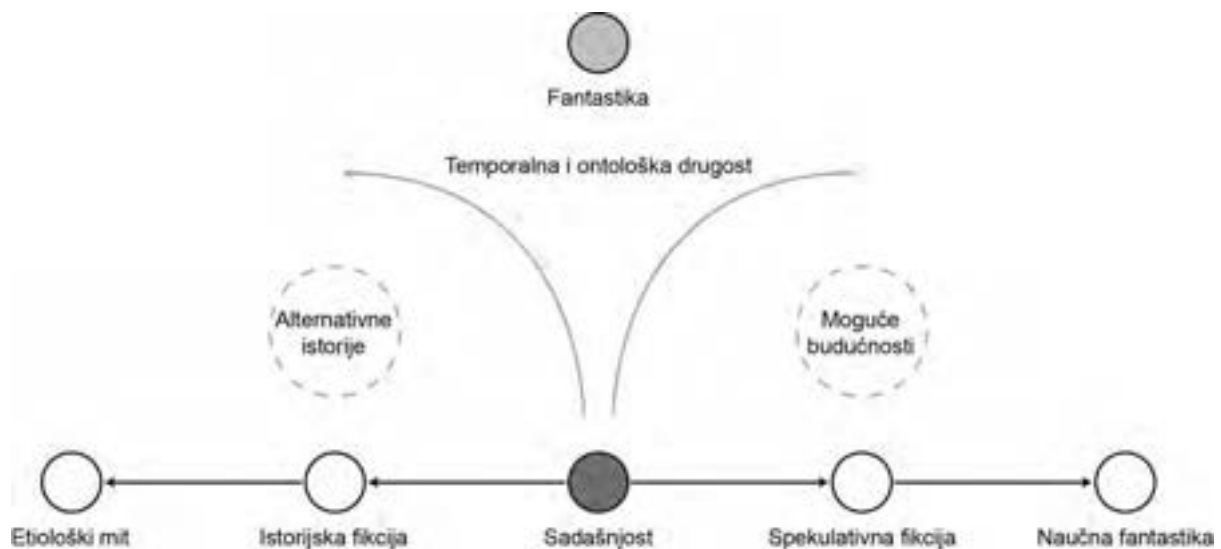
---

<sup>104</sup> Praćenje pokreta (eng. *motion tracking*) predstavlja tehniku prikupljanja podataka o kretanju ili mimici određenog subjekta u cilju dodavanja slojeva 2D ili 3D grafike u cilju animiranja super heroja, životinja i sl. (Attebery 2014, 12)

tekst čiji narator ne halucinira pretpostavlja nivo na kome govornik pripoveda priču kao istinitu činjenicu, a ne kao besmislicu.

*[...] fantastični svetovi su [...] ontološki drugačiji od [...] stvarnog sveta i našeg iskustva...] pozicionirani su na određenoj blizini ili udaljenosti od tog sveta, oni [zahvaljujući tome] evociraju osećaj neobičnosti, čuđenja i numinoznosti[...]* (Martin 2019, 210)

Martin (Thomas L. Martin) navodi da se temporalna i ontološka drugost svetova priče iz pozicije sadašnjosti, može kretati u dve ose: u pravcu budućnosti (naučna fantastika, mogući budući svet sličan ili bitno drugačiji od stvarnog) i prošlosti (mitovi, alternativne istorije); odnosno od fikcije, smeštene u primarnom svetu do fantastike koja je smeštena u sekundarni svet.



Šema 3.3 - Tipologija svetova priče u odnosu na temporalnu blizinu i udaljenost u odnosu na čitaćevo poimanje stvarnosti (prema Martin 2019, 207)

Problem istine slično objašnjava i Vilson (George M. Wilson) koji smatra da u klasičnoj filmskoj naraciji makrostruktura obezbeđuje sveobuhvatnu verodostojnost, u smislu načina na koji se kadrovi smenjuju, jer se očekuje da oni prikažu događaje koji gledano spolja imaju zadovoljavajuću internu koherentnost (Wilson 1988, 40–41). U filmovima fantastike/naučne fantastike važno je da se uspostavi koherentnost sveta priče, ali i

da omogući da se kroz maštu prošire granice publike u pogledu prihvatanja fantastičnih svetova priče i svih elemenata koji čine takav svet. Volters navodi da koherentnost unutar filma zavisi od odnosa unutar filmova koja nose značenja, kroz *sveobuhvatni stil koji nije nametljiv ili asertivan* (Walters 2011, 115).

#### **3.2.4. Prostor-vreme fantastike**

U tekstovima fantastike prostor-vreme predstavlja važan činilac u uspostavljanju zapleta.

U fantastici upada, prostor realnog sveta obogaćuje se i pokreće zahvaljujući činjenici da ga iznenada nastanjuju magična bića ili nadrealni likovi (ili efekti njihovog suživota sa *normalnim* likovima). Ukoliko prostor prikazuje poznate lokacije iz svakodnevnog života upad čudesnog predstavlja kontrapunkt koji dodatno nameće stvaranje zapleta. Prelazak utvrđene prostorne granice primarnog (realnog) sveta unosi zaplete koji bez takvog prelaska nisu bili mogući. Probijanje granica donosi promenu opšteg ustrojstva sveta priče odnosno dovodi do širenja univerzuma sveta priče.

U fantastici portalnog traganja, mostovi između primarnog i sekundarnog sveta vrše funkciju zaštite poretka oba sveta. Ipak, zahvaljujući mostu (portalu), prelazak likova iz jednog u drugi svet neizostavno menja ustrojstvo drugog sveta, najpre do stanja haosa, a naposljetku, bilo kada se likovi vrate u svoje svetove ili neposredno pre toga, do uspostavljanja ekvilibrijuma koji je postojao ranije.

Svi tipovi fantastike, koriste prostorne strategije sa ontološkim podelama, bilo da se one nalaze između primarnog i sekundarnog sveta, ili unutar ovih svetova.

Ukoliko je priča u potpunosti smeštena u sekundarni svet, komponenta vremena naročito je važna. Kako ne postoji iznenadni prelazak *mosta* koji unosi kaos, događaji osmišljeni prema pravilima takvog sveta, a prelasci granica ograničeni su geografijom takvog sekundarnog sveta. U slučaju liminalne fantastike, prostor ima najmanju važnost jer se primarni svet u koji je neprimetno ušlo magično biće ne menja pod uticajem elemenata fantastike već se odvija u skladu sa drugim strategijama zapleta. Ponekad liminalna fantastika ima postmoderni pristup prostoru, odnosno takva fantastika predstavlja decentralizovani prostor koji služi samo kao polazište u izgradnji zapleta, bez jasnih referenci koje prostoru daju distinktivno naratološko značenje.

Prostor i mesto najvažniji su u tekstovima fantastike koji se odnose na sekundarne svetove.

*Imajući u vidu kako je implicitni autor Gospodara prstenova poklonio veliku količinu teksta da s ljubavlju [...] objasni svet [...], malo njih bi moglo da kaže nešto protiv tvrdnje da je Srednja zemlja ne samo seting u službi pozadine događaja, već lik sa simboličkim i tematskim značajem u romanu. (Reid 2007, 35)*

Zahvaljujući značaju prostora u tekstovima epske fantastike, prostor ima funkciju iscrtavanja konteksta sveta, ali i da bude referenca koja oblikuje ponašanje likova i njihov osvrt na prostor koji ih okružuje. Literarni tekst epske fantastike koristi perspektivnu prostornu deskripciju, dok liminalna i hibridna fantastika mogu koristiti aperspektivnu prostornu deskripciju. Na filmu ili televiziji, strateško kretanje kroz prostor u narativima fantastike najčešće koristi strategiju ture koja podseća na putopise. Kada prostor ima emocionalni karakter, odnosno kada eksploatiše mesta sećanja likova, on se najčešće uvodi kroz sećanje na *istorijske* događaje sveta priče, odnosno *mitologiju* koja ima za cilj oblikovanje društvenog poretka u svesti čitaoca/slušaoaca/gledaoca ili igrača.

Upravo adaptacija trilogije *Gospodar prstenova* uspostavlja naročitu narativnu koherentnost zahvaljujući geografskim odnosima koji približavaju različite zaplete. Za razumevanje napretka Froda (od Okruga do Uklete planine u zemlji Mordor) ali i vojnih sukoba epskih razmera, od velike je važnosti poznavanje i snalaženje u geografiji Srednje zemlje. Knjiga i film uključuju specifičan tretman prostora koji objašnjava udaljenost između važnih toposa u cilju daljeg razumevanja važnosti herojskog podviga koji sledi. Takođe, insistiranje na udaljenosti ili blizini, predstavljaju važne elemente koji upotpunjuju dramski efekat. Poznato je da je Tolkin, uz tekst pridodao mapu Srednje zemlje, na osnovu koje je izvršena ekranizacija u filmovima Pitera Džeksona (Peter Jackson)<sup>105</sup>.

---

<sup>105</sup> U filmu ... fizička dimenzija epskog putovanja se stalno ponavlja kroz prikaz pejzaža kao mape [...] kako je prikazano] u završnim kadrovima Povratka kralja, koji zumautom sa Minas Tirita i pretapanjem

U slučaju epske fantastike u književnosti, pisci koriste ekstradijegetičke karte kao prilog tekstu radi lakšeg snalaženja čitalaca. Ove karte predstavljaju karte narativnog prostora i karte sveta priče; njihova funkcija je stvaranje koherentnog sveta fikcije. Na filmu ali i televiziji, ove karte se koriste u skladu sa razvojem narativa i mogućnostima prikaza u pripovednom iskazu tako da u pojedinim slučajevima postaju i intradijegetičke. U slučaju *Gospodara prstenova* ili *Igre prestola*, intradijegetičke mape se delimično preklapaju u pogledu tačnosti i stepenu detalja sa ekstradijegetičkim mapama, čime se čitalac/gledalac/igrač postavljaju u superiorniji položaj u odnosu na likove u dijegezi, premda i oni u različitim stepenima imaju svest o prostoru u kome se nalaze.

---

*postaje dvodimenzionalna karta.* (K. M. Thompson 2006, 287). Slična tehnika, *zumaut*, kroz ekstremno gornji rakurs i izuzetno daleki total omogućili su reditelju postavljanje likova u odnos sa konkretnim prostorom, zahvaljujući čemu je moguće uvideti napredak prema Ukletoj planini; takođe, time se prikazuje i opravdava tempo napretka likova (ili grupa) u herojskom poduhvatu. Kada reditelj prikazuje ono što džinovsko oko, kojim Sauron nadgleda svet, vidi kamera dodatno pojačava okularizaciju i fokalizaciju u filmu; jer takav pogled bez granica i barijera ponovo služi uspostavljanju geografskih odnosa unutar dijegeze, premda ih približava iz perspektive lika. Snimci iz vazduha na Srednju zemlju oponašaju Sauronov vid, istovremeno naglašavajući ograničenja takvog vida, a pogotovo činjenicu da se manji objekti lako mogu prevideti, čime se ponovo naglašava važnost snalaženja u prostoru.

## 4. Studija slučaja

Studiju slučaja ovog rada čine dva transmedijalna teksta fikcije. Glavni transmedijalni tekst kojom se ova studija bavi čine tekstovi: serijal knjiga *Pesma leda i vatre* (dalje u tekstu PLV), dopunski tekstovi poput novela i predistorije sveta, s akcentom na drugostepeni tekst, televizijsku seriju *Igra prestola* čije su dalje ekstenzije u druge medije od *klasične adaptacije* izmenjene u transmedijalno pripovedanje kroz *n*-tostepene tekstove u različitim medijima.

Drugi tekst kojim se ova studija bavi, *Gospodar prstenova* (dalje u tekstu GP), biće korišćen kao referenca, najznačajniji primer epske fantastike, koja će poslužiti za potvrđivanje najpre žanrovskih okvira i uspostavljanje opšteg okvira za analizu prema određenom tekstu i mediju unutar korpusa tekstova koji obrazuju transmedijalni svet *Igre prestola*.

Ispitivanje studije slučaja i njenog transmedijalnog statusa počinje sagledavanjem žanrovskih i narativnih karakteristika serijala romana *Pesma leda i vatre* i dopunskih tekstova, novela i istorije tzv. sveta *Leda i vatre/Poznatog sveta* koje stvaraju svet priče. Zatim, biće opisani oni elementi koji su omogućili da se Martinov tekst (u širem smislu) preobrazi u transmedijalno pripovedanje. Glavni tekst studije slučaja, televizijska serija u produkciji HBO *Igra prestola*, predstavlja prelomni trenutak u ekstenziji sveta priče. Razlog zbog čega je ova promena medija dovela do značajnog iskoraka u budućem građenju sveta priče ne treba tražiti samo u ekranizaciji (i vizuelizaciji), već zbog inovacije narativa otvaranjem novih narativnih linija koje ne postoje u osnovnom tekstu što dovodi do transformacije adaptacije u transmedijalno pripovedanje. Nakon početka emitovanja televizijske serije, drugostepeni tekst postaje osnova stvaranja transmedijalnog sveta priče, a tekstovi poput kompjuterskih igara, brendirane robe široke potrošnje, društvenih igara ili fan fikcije crpe pretežno narativne i nenarativne karakteristike iz drugostepenog teksta (svakako i referenciranjem u primarni tekst).

#### 4.1. Serijal knjiga Pisma leda i vatre (osnovni tekst)

*Pisma leda i vatre* (dalje u tekstu PLV) je nedovršeni serijal romana američkog pisca i televizijskog scenariste Džordža R. R. Martina. Serijal je započeo objavljivanjem prve knjige 1996. godine, a posljednja je objavljena 2011. godine. Martin je planirao da PLV čine tri knjige, ali je do sada objavljeno pet knjiga (*Igra prestola*, 1996; *Sudar kraljeva*, 1999; *Oluja mačeva* 2000; *Gozba za vrane* 2005. i *Ples sa zmajevima* 2011. godine), a u planu su još dve knjige: *Vetrovi zime* i *San o proleću*. Nakon početka emitovanja televizijske serije *Igra prestola*, knjige postaju svetski bestseleri.



Slika 4.1 - Ilustracije na koricama knjiga serijala Pisma leda i vatre (domaće izdanje)

Način pisanja u serijalu PLV, kada se analizira priča, više odgovara filmskom scenariju nego romanu, premda je na nivou pripovednog iskaza<sup>106</sup> skriven u fokalizatorska

<sup>106</sup> Prema Ženetu, jedan od tri dela narativa uz priču i naraciju. Pripovedni iskaz je materijalna supstanca i forma u književnosti i filmu i jedino što je podložno analizi. (Génette u Stam 1992, 97)



poglavlja<sup>107</sup> i najčešće neupravni govor. Zbog mnoštva likova (spisak likova dat u Prilogu A, a opis glavnih likova<sup>108</sup> dat u Prilogu B), detaljno opisanih setinga, subjektivna vizuelizacija omogućava lakše razumevanje narativa. Naizgled komplikovani zapleti koji uključuju veliki broj likova, lokacija, uz bogato istorijsko (intratekstualno) nasleđe, zahtevaju praćenje brojnih narativnih linija koje se redukcijom prema funkcijama mogu svesti, ipak, na nekoliko kardinalnih funkcija (u Prilogu D, dat je sažetak svih do sada objavljenih knjiga).

U intervjuu za Internet verziju časopisa *Entertainment Weekly* Martin objašnjava nastanak PLV:

*Želeo sam da bude veliko. Dugi niz godina (na televiziji), sam slušao: „Preveliko je, preskupo je, izbacij likove i smanji seting“. Kada sam se vratio prozi, mogao sam da načinim da bude veliko koliko sam želeo, do granica svoje mašte. [...] Zaista je došlo niotkuda. Znao sam da generalno želim da pišem epsku fantastiku jer sam voleo (J.R.R.) Tolkina od kako sam bio mali. Ali nisam imao nikakvu posebnu ideju. U leto 1991. bio sam u Holivudu, ali nisam imao nikakav posao za televiziju. Ubrzo sam napisao poglavlje gde pronalaze mladunce jezovuka – bilo je tu. Znao sam da moram da napišem [knjigu]... Ono što je Tolkin napisao je sekundarni svet. Nije druga planeta. To je Zemlja, ali nije naša Zemlja [...] Tolkin je pionir sa Srednjom zemljom [...] Neki ljudi mi stalno pišu o teorijama naučne fantastike [...] to je fantazija, čoveče, to je magija. (Martin 2011, n.pag.)*

Narativ PLV smešten je u sekundarnom svetu, u fikcionoj zemlji *Vatre i leda* koja predstavlja geografsko-pseudo-istorijski-mitološki prostor. Ovaj sekundarni svet osmišljen je prema pravilima koje je uspostavio Tolkin, nazivajući je *podkreacijom*, odnosno procesom osmišljavanja sveta koji ima konzistentno osmišljeno ustrojstvo pravila koja stvaraju pseudo-stvarnost. Fantastično u ovakvom svetu je neophodno,

---

<sup>107</sup> Prema klasifikaciji Rimmon-Kenan, fokalizacija je prema vrsti: *fiksirana*, jer je unutar poglavlja ograničena na jednog lika, ali je na nivou serijala *višestruka* jer se pojedini događaji vide iz više perspektiva (Remmon-Kenan u Stam 1992, 91).

<sup>108</sup> Opis likova zasnovan je na seriji Igra prestola (premda su svi navedeni likovi prisutni u serijalu PLV). Spisak od 27 likova, opisan je kratkom biografijom, genealogijom i informacijom o pojavljivanju lika u sezonama serije.

kako takav svet ne bi bio samo svet fikcije, ali je i od izuzetne važnosti koherentnost unutrašnje logike. Ovakva koherentnost ogleđa se u zakonima prirode, konzistentne geografije i društvenog i državnog ustrojstva. U slučaju zemalja *Leda i vatre*, Martin je u skladu sa očekivanjima publike epske fantastike, detaljno opisao: prirodu, klimu i vreme, gradove, mesta, ljude i njihove običaje, odeću, heraldiku, hranu, religije, istoriju (s mitologijom), sistem vrednosti i društvene norme. Poslednja četiri imaju snažno uporište u podžanru epske fantastike, ali u Martinovom tekstu imaju i dodatni značaj, jer jukstaponiranjem i smenom prevage ovih elemenata preko zapleta koje gradi, često indirektno iz unutrašnje motivacije likova, dolazi do zapleta i razvoja čitavog narativa. Zahvaljujući ovakvom načinu građenja priče, serijal PLV, prema klasifikaciji Mendelsoņa u potpunosti pripada fantastici uranjanja.

Gledano iz ugla epske fantastike, a kako je ranije rečeno, gde je često u brojnim analizama žanrovska referenca uvek Tolkinova *Srednja zemlja*, Martinov *poznati svet*<sup>109</sup> ima sličnosti i razlike.

Karakteristika Tolkinove i Martinove epske fantastike jeste u tome što je istorija (sa ili bez mitologije) sekundarnog sveta, u toj meri detaljno opisana da teži da postane pseudo-istorijska činjenica koja, u kombinaciji sa magijom i hronotopom u kome je smeštena radnja, stvara specifični svet priče.

*[... kada je autor] uspešni „podkreator“ [sveta]. On pravi sekundarni svet u koji vaš um može ući. Unutar njega, ono što se u njemu priča je „istina“: u skladu sa zakonima tog sveta. Vi dakle verujete u to, dok ste, takoreći, unutra. U trenutku kada se pojavi neverica, čini nestaju, a magija, tačnije umetnost, nije uspela. Onda ste opet u primarnom svetu. (Tolkien u Martin 2019, 208–9)*

Karakteristike ovih svetova, pored svega navedenog jesu i u tome što se on postepeno otkriva, a najčešće je na početku priče *skriven* u istorijsku fikciju, da bi se fantastični elementi postepeno uvodili tokom razvoja narativnih linija. Na ovaj način se dodatno pojačava odnos koji čitalac/gledalac/slušalac/igrač ima s tekstom. Ukoliko je tekst epske fantastike napisan tako, da u ovoj interakciji čitalac/gledalac/slušalac/igrač

---

<sup>109</sup> Martinov svet nema naziv, pa se najčešće naziva *Poznati svet* ili *Svet leđa i vatre*.

prestane da sudi o stepenu verovatnosti narativa već svesno suspenduje svoju nevericu u sekundarni svet, empatijski se u još većoj meri povezuje s takvim svetom. Drugost i imaginarni svet u tekstovima epske fantastike, stvaraju specifični seting, atmosferu, ali i zaplete koji da bi bili uspešni moraju da intereaguju sa čitaocem/gledaocem/ slušaocem/igračem tako da se on(a) oseti psihološki prisutnim u tom svetu, premda zna da takav svet fizički nije realan. Kako je već navedeno GP, kao predstavnik žanra prikazuje linearni narativ, sa jasno utvrđenim problemom na početku teksta, razrešenjem na kraju i *eukatastrofom* u sredini (potraga Froda i Aragana za način povratka na okolnosti pre Saurunove invazije na Srednju zemlju, uništenjem prstena).

Martinov tekst u svojim počecima čini se kao svojevrsna realistična fantastika, a kako se narativ razvija sve više dobija klasične elemente *tolkinovske* epske fantastike. Korišćenjem Todorovljeve podele podžanrova fantastičnog, sagledavajući do sada dostupne knjige serijala PLV i GP s druge strane, može se reći da PLV pripada fantastično čudesnom, a GP čisto čudesnom. Najčešće, pojava bilo kakvih magičnih i/ili fantastičnih elemenata u narativu je prikazana kroz binarizme, narativne repeticije, koje najpre predstavljaju protivtežu realističnoj fikciji, a potom, unutar tih kategorija binarizmi služe kao pokretači narativa, kao sile ili elementi u protivteži (npr. vatra-led, zmajevi-Tuđini, Utopljeni bog-Gospodar svetlosti). Martinov tekst kroz mešanje različitih (pod)žanrovskih karakteristika, stvara primer fleksi-narativa kroz postmodernističko čitanje žanra i to već u osnovnom tekstu, da bi adaptacijom/transmedijalnim pripovedanjem u još većoj meri odstupio od osnovnih žanrovskih sličnosti u odnosu na referentni tekst (GP).

Centralni konflikt PLV nije očigledan čitaocu, kao u slučaju GP, već ovde čitalac dedukcijom velikog broja, naizgled nevažnih, manjih zapleta postepeno dolazi do zaključka šta je glavna narativna linija. Ti zapleti se često ne rešavaju unutar jednog poglavlja knjige, a često ni unutar istog toma. Veliki broj tomova, čini strukturu PLV znatno drugačijom u odnosu na GP koji ima izrazito hronološku strukturu. Martin u *Igri prestola* i *Sudaru kraljeva* poštuje *tolkinovska* pravila, međutim u *Oluji mačeva*, umesto hronološki, dva toma knjige deli po geografskoj osnovi. Kao u savremenim televizijskim serijama u serijalu PLV, stalno se pomera epilog, a premda postoje glavne narativne linije one se tokom teksta usložnjavaju do te mere da menjaju tok koji bi čitalac na početku mogao da anticipira.

Popularnost epske fantastike na filmu i televiziji započeta je adaptacijom trilogije *Gospodar prstenova* J. R. R. Tolkina. Donekle srodni tekstovi fikcije *Gladijator*, *Princ od Persije*, *Rat Titana* doprinose velikoj popularnosti tekstova u kojima je osnovni model herojstvo smešteno u vreme, hronotop i običaje koji su udaljeni od savremenog načina života. U serijalu *Pesma leda i vatre* Džordža R. R. Martina, postoje tri glavne narativne linije: rat dinastija za prevlast nad Vesterosom; opasnost od Tuđina sa Severa (u TV seriji se nazivaju Beli hodači) i želja Deneris Targarjen, ćerke pogubljenog kralja, da iz egzila nakon petnaest godina povрати Gvozdeni presto.

Međutim, iako serijal PLV pripada podžanru, jednu od distinktivnih karakteristika podžanra, koja je s lakoćom uočljiva u referentnom tekstu GP, u ovom serijalu nije moguće prepoznati, narativnu strukturu: *kuća > odlazak iz kuće > povratak kući*, odnosno klasični herojski podvig, herojevo putovanje sa konkretnim ciljem. U trenutno objavljenim knjigama serijala PLV teško je odrediti heroja ili aktante koji bi mogli da potvrde pravilo referentnog teksta. Moguće je da će neobjavljene knjige na kraju omogućiti da se jedan lik ili grupa likova, uklope u Voglerovih dvanaest etapa ili Kembelov monomit, ali je trenutno nemoguće sa sigurnošću tako nešto predvideti.

Pomenute tri narativne linije, postepeno se kao takve otkrivaju čitaocu, one nisu predstavljene kao herojski podvig sa jasnim ciljem, (mogućim) preprekama i očekivanim srećnim krajem. Na primer, u prologu prve knjige *Igra prestola* (dalje u tekstu IP), Tuđini se pominju gotovo neprimetno, a tek u drugoj knjizi *Sudar kraljeva* (dalje u tekstu SK) i trećoj knjizi (u dva toma) *Oluji mačeva* (dalje u tekstu OM), čitaoci postaju svesni opasnosti njihove moguće invazije sa severa Vesterosa. Takozvani *Rat pet kraljeva*, opisan je u drugoj i trećoj knjizi, a haotična politička situacija nakon ratova opisana je u četvrtoj knjizi (u dva toma) *Gozba za vrane* (GV) i petoj knjizi (u dva toma) *Ples sa zmajevima* (PZ). U knjizi GV svi događaji odigravaju se na Vesterosu u Kraljevoj luci (glavni grad političke unije), Gvozdenim ostrvima i u Dorni, bez pominjanja događaja na Esosu, ali i bez, do tada, čestih fokalizatora narativa Tiriona Lanistera, Džona Snežnog ili Deneris Targarjen, koji geografski nisu bili prisutni, zbog čega njihova fokalizacija nije bila moguća. U knjizi PZ, događaji su uglavnom severno od Zida i na samom zidu, a nakon pauze se prikazuju i događaji na Esosu (u Pentosu i Zalivu trgovaca robovima). Sva poglavlja se završavaju klifhengerom kao u TV serijalima, što ohrabruje dalje čitanje, a kao i na kraju sezona TV serijala klifhengeri se tiču najvažnijih narativnih linija. Zapleti ove tri glavne narativne linije se približavaju,

ali se još uvek nisu spojili u jednu narativnu liniju, premda u pojedinim dijalozima dolazi do njihovog povezivanja i ovakvo spajanje jeste očekivano.

Prva narativna linija počinje nakon smrti Kralja Roberta Barateona kada njegov sin Džofri treba da preuzme presto. Dotadašnji kraljev pomoćnik (kraljeva desna ruka) Edard Stark saznaje da Robert nije otac Džofriju Barateonu, ali ni drugoj deci iz braka sa Sersei Lanister (otac dece je njen brat Džejmi), zbog čega presto treba da pripadne Robertovom bratu Stanisu Barateonu. U tom trenutku najmlađi brat Renli Barateon, uz podršku bogate kuće Tirel, takođe polaže pravo na presto. Zbog nesuglasica oko naslednika prestola, narodi kuća sa Severa proglašavaju sina Edarda Starka, Roba Starka kraljem Severa u Rečnim zemljama, u cilju odvajanja iz političke unije Sedam kraljevstava. Slično njemu Belon Grejdžoj proglašava sebe za kralja Gvozdenih ostrva čime i ova teritorija izlazi iz političke unije. *Rat pet kraljeva* predstavlja osnovnu narativnu liniju prva četiri romana iz serijala. Jedini preživeli kralj na kraju ostaje Stanis Barateon, koji pokušava da zaštiti Vesteros od invazije Tuđina sa svojom vojskom na Zidu. Za to vreme, unijom u ratu vlada Tomen Barateon (de fakto Lanister), dok regentkinju (kraljicu majku) Sersei Lanister u zarobljeništvu drži fundamentalistički verski pokret koji je proistekao iz Vere sedmorice.

Druga narativna linija odigrava se većim delom na severu Vesterosa iza velikog Zida koji je napravljen od leda i šljunka uz pomoć velikog broja radnika i magije u cilju zaštite od, kako se na početku priče veruje mitskih bića, Tuđina koji žive na najsevernijem delu kontinenta, ali i Divljana koji ne priznaju vlast političke unije. Zid brani Noćna straža, koju čine muškarci koji najčešće po kazni (kriminalci ili sinovi kojih se očevi odriču), sa malo iskustva treniraju za odbranu od neprijatelja koji nije viđen više od 8 000 godina. Ova narativna linija prati život vanbračnog sina (kopileta) Edarda Starka, Džona Snežnog, koji se postepeno penje u hijerarhiji Noćne straže do glavnog komandanta. Zbog ratova na Vesterosu, na pozive koje Noćna straža šalje za pomoć u ljudstvu, oružju i hrani, niko ne odgovara. Ova narativna linija se kroz prve tri knjige *provlači* između važnijih događaja, a tek od četvrte knjige ima značajniji uticaj na sveobuhvatni narativ u iščekivanju napada Tuđina.

Treću narativnu liniju čine događaji koji se nalaze na velikom istočnom kontinentu Esosu, koji prati život Deneris Targarjen, poslednje naslednice kuće Targarjen koja iz egzila pokušava da povрати Gvozdeni presto (u Kraljevoj luci). Njen težak životni put se menja kada se iz fosilizovanih jaja (svadbenog poklona) izlegnu tri zmaja, bića za

koja se dugo mislilo da su izumrla, koja vremenom pored simboličnog značaja dobijaju i vojnu ulogu u budućim bitkama. Ova narativna linija se zbog udaljenosti ne preklapa sa prethodne dve, ali u pojedinim trenucima u manjim zapletima dolazi do njihovog približavanja, najpre kroz pokušaje naručenih ubistava Deneris Targarjen, ali i kroz saradnju koju ona ostvaruje s uticajnim ljudima ili plemićkim kućama sa Vesterosa.

U do sada objavljenim knjigama narativne linije su prikazane kroz 343 fokalizatorska poglavlja, iz vizure trideset i jednog lika prikazuju događaje na dva kontinenta (dato u Tabeli 4.1).

Tabela 4.1 - Fokalizatorska poglavlja u serijalu knjiga Pisma leda i vatre

| #   | Fokalizatori               | Pol | I knjiga | II knjiga | III knjiga |    | IV knjiga |    | V knjiga |    | Σ   |
|---|----------------------------|-----|----------|-----------|------------|----|-----------|----|----------|----|-----|
|   |                            |     |          |           | I          | II | I         | II | I        | II |     |
| 1   | Brendon (Bren) Stark       | M   | 7        | 7         | 3          |    |           |    | 3        |    | 20  |
| 2   | Kejtlin Stark              | Ž   | 11       | 7         | 7          |    |           |    |          |    | 25  |
| 3   | Deneris Targarjen          | Ž   | 10       | 5         | 6          |    |           |    | 10       |    | 31  |
| 4   | Edard Stark                | M   | 15       |           |            |    |           |    |          |    | 15  |
| 5   | Džon Snežni                | M   | 9        | 8         | 12         |    |           |    | 13       |    | 42  |
| 6   | Arja Stark                 | Ž   | 5        | 10        | 13         |    | 3         |    | 2        |    | 33  |
| 7   | Tirion Lanister            | M   | 9        | 15        | 11         |    |           |    | 12       |    | 47  |
| 8   | Sansa Stark                | Ž   | 6        | 8         | 7          |    | 3         |    |          |    | 24  |
| 9   | Davos Sivort               | M   |          | 3         | 6          |    | 4         |    |          |    | 13  |
| 10  | Teon Grejdžoj              | M   |          | 6         |            |    |           |    | 7        |    | 13  |
| 11  | Džeimi Lanister            | M   |          |           | 9          |    | 7         |    | 1        |    | 17  |
| 12  | Semvel (Sem) Tarli         | M   |          |           | 5          |    | 5         |    |          |    | 10  |
| 13  | Sersei Lanister            | Ž   |          |           |            |    | 10        |    | 2        |    | 12  |
| 14  | Brijena od Oporja          | Ž   |          |           |            |    | 8         |    |          |    | 8   |
| 15  | Eron Grejdžoj              | M   |          |           |            |    | 2         |    |          |    | 2   |
| 16  | Areo Hotah                 | M   |          |           |            |    | 1         |    | 1        |    | 2   |
| 17  | Aša Grejdžoj               | Ž   |          |           |            |    | 1         |    | 3        |    | 4   |
| 18  | Aris Oukhart               | M   |          |           |            |    | 1         |    |          |    | 1   |
| 19  | Viktaron Grejdžoj          | M   |          |           |            |    | 2         |    | 2        |    | 4   |
| 20  | Arijana Martel             | Ž   |          |           |            |    | 2         |    |          |    | 2   |
| 21  | Kventiin Martel            | M   |          |           |            |    |           |    | 4        |    | 4   |
| 22  | Džon Konington             | M   |          |           |            |    |           |    | 2        |    | 2   |
| 23  | Melisandra                 | Ž   |          |           |            |    |           |    | 1        |    | 1   |
| 24  | Baristan Selmi             | M   |          |           |            |    |           |    | 4        |    | 4   |
| 25  | Vil (prolog)               | M   | 1        |           |            |    |           |    |          |    | 1   |
| 26  | Meštar Kresen (prolog)     | M   |          | 1         |            |    |           |    |          |    | 1   |
| 27  | Čet (prolog)               | M   |          |           | 1          |    |           |    |          |    | 1   |
| 28  | Meret Frej (epilog)        | M   |          |           | 1          |    |           |    |          |    | 1   |
| 29  | Pejt (prolog)              | M   |          |           |            |    | 1         |    |          |    | 1   |
| 30  | Varamir Šestokoža (prolog) | M   |          |           |            |    |           |    | 1        |    | 1   |
| 31  | Kevan Lanister (epilog)    | M   |          |           |            |    |           |    | 1        |    | 1   |
|   |                            |     | 73       | 70        | 81         |    | 50        |    | 69       |    | 343 |
| Napomena: prolozi i epilozi ne nose imena likova iz čije se fokalizatorske pozicije pripoveda priča |                            |     |          |           |            |    |           |    |          |    |     |

U pogledu naracije u PLV, nema promene nivoa i hijerarhije naracije, kao ni smene naratora - pripovedač je jedan, on ne igra nikakvu ulogu u priči, on je sveprisutan van dijegeze. Prema klasifikaciji Vorta (Cok van der Voort), narator u PLV je alodijegetički (Cok van der Voort u L. Herman i Vervaeck 2005, 84) jer nema direktno učešće u priči.

Njegova uloga je objašnjavanje hronotopa, opis osobina likova, rekapitulacija misli likova i prepričavanje ranijih događaja.

U PLV, narator pripoveda u odnosu na događaje koji su se već odigrali, ali bez uvida na udaljenost događaja od trenutka pripovedanja. Pouzdanost naratora je teško objektivno izmeriti, pogotovo što celokupni serijal *Pesma leda i vatre* nije završen. U dosadašnjim knjigama, čini se da je narator pouzdan i da nema protivrečnosti u odnosu na tok događaja i opis likova, ipak u fokalizatorskim poglavljima postoje subjektivni pogledi na događaje koji su u pojedinim trenucima protivrečni (što je jasno i čitaocu). Ovaj sveprisutni narator ima izbor, ko fokalizuje događaj, čime pomera perspektivu čitaoca gradeći suspense, klifhengere i zaplete. Zahvaljujući različitim fokalizatorskim poglavljima koja prikazuju različita iskustva i misli, čitalac treba da postupno da gradi svoju verziju događaja i njihovog značaja za celokupan narativ. Čitalac najčešće zna više od lika koji fokalizuje poglavlje jer je bio svedok drugim fokalizacijama istog ili povezanog događaja.

Martinova odluka da se knjige podele u fokalizatorska poglavlja postaje jedan od glavnih pokretača narativa tokom serijala jer na taj način manipulacija znanjem koji imaju likovi/čitaoci/Martin postaje svojevrsni alat koji se eksponencijalno eksploatiše.

Fokalizatorska poglavlja mogu se podeliti u tri kategorije. Nekada, čini se da beznačajni likovi postaju nosioci fokalizatorskog poglavlja. Glavnu grupu fokalizatora čine glavni junaci serijala, članovi porodice Stark, Lanister i Targarjen. Drugu grupu fokalizatora čine manje značajni likovi, koji su naročito česti u četvrtoj knjizi *Gozba za vrane*. Poslednju grupu čine fokalizatori prologa i epiloga, koji iz dosadašnje objavljenih serijala ne ostaju živi do kraja tog poglavlja. Promena fokalizatora u serijalu knjiga ima za cilj promenu stepena važnosti likova, jer takvom promenom do skora sporedni lik postaje najvažniji lik (iz njegove/njene perspektive) u celom Poznatom svetu. Na ovaj način zbog subjektivne fokalizacije, čitaocima je lakše da osete empatiju prema tom liku jer sama fokalizacija pruža izvesno filtriranje i *bojenje*<sup>110</sup> događaja koji se opisuju.

---

<sup>110</sup> Na primer Sansino fokalizatorsko poglavlje koje govori o viteškom turniru iz vizure devojke čija su interesovanja, u skladu s njenim godinama i pripadnosti bogatoj porodici, udaja za viteza, moda i sl. Da je fokalizator poglavlja bio neki vitez, sigurno, događaji, seting i moda, ne bi bili opisani na takav način. Naizgled nepovezana fokalizatorska poglavlja produbljuju i usložnjavaju glavne narativne linije: tako u poglavlju koje fokalizuje Tirion Lanister (najmlađe dete Tiviona Lanistera, oca kraljice Sersei Lanister),

Pored glasa eksternog naratora, u pripovednom tekstu se javlja (citirani) direktan govor, koji ima za cilj da ubedi čitaoca u istinitost (i objektivnost) izjava likova, za koje instanca koja predstavlja priču želi da prikaže kao istinite i objektivne izjave.

Narativ PLV po strukturi podseća na ep, koji prikazuje herojstvo likova u prošlosti koja se po vrednostima ali i načinu života jasno udaljava od savremenog života. Dodatni elementi fikcije (zmajevi, magija, neobične životinje) ep transformišu u epsku fantastiku.

Premda je serijal PLV jasno postavljen kao fikcija, brojne intratekstualne i intertekstualne reference dopunjuju podatke o genealogiji, istoriji, geografiji, običajima i religiji zemlje Leda i vatre. Svojevrsni katalog referenci i najpoznatiji tekst koji prati knjige, novele, televizijsku seriju i kompjuterske igre je *Svet leda i vatre: Neispričana povest Vestorosa i Igre prestola* (2014, izdanje na srpskom jeziku 2015) čiji su autori Džordž R. R. Martin, Elio M. Garsija Mlađi i Linda Antonson, u opisu knjige na sajtu lokalnog izdavača navodi se:

*[U ovoj knjizi...] objedinjena su sva sakupljena znanja, učena nagađanja, sačuvana narodna predanja, koja su nam u nasleđe ostavili meštari i obrednici, magovi i pevači. To je letopis koji obuhvata vekove od doba praskozorja i doba junaka do dolaska prvih ljudi i iskrčavanja Egona Osvajača; od Egonovog kovanja Gvozdenog prestola do Robertove bune i pada Ludog Kralja, Erisa II Targarjena, što je dovelo do „sadašnjih“ borbi Starkova, Lanistera, Barateona i Targarjena [...]*

Vremenski okvir je postavljen tako da se iz perspektive sadašnjosti događaji u PLV smeštaju nekoliko stotina godina u prošlosti. U tekstu nisu jasno definisani periodi u poređenju sa vremenom u realnom svetu. U dodatku prvog romana, dat je spisak pojedinih likova i događaja sa godinama koje se broje nakon dolaska na vlast prvog vladara iz porodice Targarjena – Egona Osvajača, ujedno i osnivača prve dinastije

---

govori se više o porodici Stark koja je antagonist porodici Lanister, čime se direktno o porodici Lanister najčešće ne govori već je ona postavljena kao antipod porodici Stark.



(kuće) na Vesterosu. Zbog ovoga se godine u PLV broje nakon osvajanja (n.o.) i preosvajanja (p.o.). Događaj u prologu prve knjige počinju 297. godine n.o.

Ipak, za razliku od drugih arhetipskih tekstova epske fantastike (u *Gospodaru prstenova*, *Hronikama Narnije*) gde se magija, razne neobične životinje (i zmajevi) pojavljuju ili na samom početku, ili ubrzo po otpočinjanju herojeve potrage (neretko su njeni pokretači), uključujući i glavne narativne linije u PLV to nije slučaj. Na samom kraju prve knjige IP, kada Deneris ulazi u vatru sa fosilizovanim jajima, ona ostaje neozleđena, a iz jaja se izležu zmajevi. Ovo odloženo uvođenje fantastičnog u priču predstavlja inovaciju u delima epske fantastike. Premda na samom početku svako dete Starkovih dobija po jednog jezovuka, ove životinje, premda neobične, osim izuzetne snage u sebi ne nose bilo kakav element fantastičnog, već fikcionog.

Ipak ono što tekst PLV ubraja u epsku fantastiku jesu spektakularne scene, detaljno opisan seting koji predstavlja jednu od glavnih karakteristika epske fantastike. Epska fantastika najčešće u formi obrasca prati život glavnog lika koji teži da reši problem koji pred njega postavlja zajednica ili pojedinac. Heroj je najčešće muškarac, snažan, mišićav, bori se protiv glavnog negativca i na kraju osvaja princezu. U PLV takav lik ne postoji. Na samom početku serijala verujemo da je će takav lik biti muškarac iz porodice Stark, otac ili neko od sinova. Najpre se čini da se u taj arhetip u IP, najbolje uklapa Edard (Ned) Stark, gospodar Zimovrela, ali nedugo zatim njega na smrt osuđuje naslednik kralja Roberta Barateona, princ Džofri (Lanister). Drugi likovi, koji se kvalitativno i kvantitativno izdvajaju u priči, takođe ne zadovoljavaju te kriterijume. Kada otpočne *Rat pet kraljeva*, po *zakonima* epske fantastike sin Edarda Starka, Rob, bi trebalo da ostane živ i pobedi, jer predvodi vojsku *pravednih* koja treba da osveti smrt njegovog oca. Takođe, Rob umesto da oženi ćerku Lorda Freja *sluša svoje srce*, što takođe podseća na heroje srednjovekovne književnosti i epske fantastike od kralja Artura do Aragona. Međutim, slušajući svoje srce Rob biva ubijen. Kopile Edarda Starka, Džon Snežni je najbliži klasičnom heroju: zgodan, problematičan i dobar borac. Međutim, Džon nikada nije učen da bude vladar, zbog čega ne gleda širu sliku političke situacije, već se fokusira na probleme koji su na Zidu, prvo u službi Noćne straže, a zatim u zaštiti Divljana i ostatka Vesterosa od napada Tuđina. Takođe, gledano na makro nivou, njegova pustolovina ima za cilj zaštitu porodice Stark, a ne čitavog sveta, što kao motiv deluje manje značajan nego u slučaju Froda u *Gospodaru prstenova*. Takođe, premda je nosilac većeg broja fokalizacionih poglavlja, priča nije

usredsređena na ovaj njegov podvig koji bi uticao na čitav svet, već na zaštitu sebe i svog neposrednog okruženja. Međutim, sudbina Džona Snežnog u PLV nije poznata jer je ostavljen da leži u snegu s ranama koje su mu zadali pripadnici Noćne straže.

U Martinovom serijalu PLV, herojska dela osobine su pozitivaca, ali i negativaca. Kako i samo ime ukazuje, najvažnija karakteristika je borba za presto, te je razlikovanje dobrih i loših u nekim trenucima veoma složeno i subjektivno. Martinov pristup likovima naročito je inovativan uzimajući u obzir druga dela epske fantastike i njihovog tretmana žene.

U prototip heroja, ali bez konkretnog zadatka koji je od važnosti za širu zajednicu, može se ubrajati i Brijana od Oporja, ako se zanemari činjenica da je žena (zbog čega je ismevana, jer ne želi da se uklopi u rodne norme namenjene ženama). Brijana u svakom trenutku prikazuje besprekornu čast, lojalnost i umeće mačevanja.

Najveći broj fokalizatorskih poglavlja pripada ženama (201 od 343), a takođe brojne zaplete pokreću ili su njihovi glavni učesnici žene. Premda je svet Leda i vatre patrijarhalan, žene (pripadnice više klase) su najčešće opisane kao moćne, hrabre, dominantne i nezavisne. Čitav svet baziran je na vrednostima i seksualnim ulogama u kojima je mačizam dominantan. U tekstu je u više navrata prikazano da ćerke poput sinova, imaju mogućnost da slobodno iskažu svoje mišljenje i da se ne slažu sa dominantnim stavom, ipak njihova nezavisnost je moguća samo ukoliko im to otac dopušta (što očevi često čine). Rodna jednakost je različito tretirana tokom priče. Likovi poput kraljice Sersei ili gospe Kejtlin Stark u trenucima kada zamenjuju vladarske uloge (svaka u svom domenu) prikazuju snažnu stranu, ali su tradicionalno ženske društvene uloge prikazane u drugim trenucima: brižnost, saosećajnost, empatija i sl. Pojedini likovi opisani su kao androgeni. Seksualne preferencije likova su takođe različite od dominantne heteroseksualnosti do homoseksualnosti (Renli Barateon, Loras Tirel), biseksualnosti (Elaria Send i Oberin Martel). Knjige prikazuju incest (Sersei Lanister sa bratom Džejmijem i rođakom Lanselom) i iz savremenog ugla - pedofiliju (Deneris Targarjen i Kal Drogo).

Kao u većini tekstova epske fantastike u PLV sekvence narativnih linija koje jasno prikazuju uzrok i posledicu nekog delanja imaju najveći uticaj na oblikovanje priče. Jedan od očiglednih primera jeste postavljenje geografskih karti u sve delove serijala (mape se u skladu s narativnim linijama u svakoj knjizi dopunjuju ili prikazuju različite

delove zemlje Leda i vatre). Ipak pojedini delovi sveta Leda i vatre su izostavljeni, čime priča dobija dodatnu dozu *istinitosti*, a čitaoci osećaj uranjanja, ponekad suspens, i anticipaciju. Tako na primer geografske karte nikad ne prikazuju krajnji sever kontinenta Vesteros, ali je umesto toponima na krajnjem severu ispisano *Zemlja večne zime (nije ucrtano)*. Kada se uporede sve geografske karte Severa (do Zida), broj toponima varira od 43 u IP, do 73 toponima u PZ. Međutim, broj toponima se ne uvećava linearno, odnosno karta Severa se ne dopunjuje, već varira od knjige do knjige, tako da se komparativnom analizom karata može utvrditi ukupno 83 toponima na Severu. Najveći broj toponima koji se pojavljuju samo jednom je u poslednjoj knjizi PZ i ukupno ih je 7, dok se od 3 toponima odustaje već nakon prve knjige. Takođe, krajnji istok kontinenta Esos nije ucrtan ni na jednoj karti, a treća poznata zemna masa Sotorius, data je u priložima OM i PZ i to samo njen severo-zapadni deo. Grad Kart i Žadno more su izuzeti sa crteža, a na njih upućuju strelice koje su ucrtane na geografskoj karti Esosa. Četvrta velika zemna masa Ultos, nije ucrtana ni na jednu geografsku kartu, a o njoj se govori u specijalnom atlasu koji je izdat odvojeno od serijala knjiga, a o njemu je govorio i Martin u svojim intervjuima.

Analizom geografskih karata koje su date u dodacima, Martin pomeranjem pogleda na različite delove sveta, dodavanjem i izostavljanjem toposa geografske karte ne tretira kao prilog ili komentar tekstu, već kao sastavni deo u građenju sveta priče što omogućava građenje suspensa i anticipaciju nepoznatog. Kako je u pitanju fikcija i epska fantastika ne može se govoriti o skrivenim ideološkim namerama i zloupotrebi pozicije moći (osim u kreativne svrhe), jer za razliku od geografskih karata realnog sveta koje su nastajale širenjem (od grada, oblasti, države do kontinenta i sveta), geografske karte sekundarnih svetova nastaju iz božanske pozicije autora od spolja ka unutra, od kontinenta preko oblasti pa samo u jednom slučaju do geografske karte glavnog grada Vesterosa - Kraljeve luke (koja je data u prilogu knjige SK). Do sada ove karte nikad nisu bile intradijegetičke, stoga bi eventualna manipulacija bila između čitalaca i Martina, čime bi se narušio osećaj utonulosti koji je od velikog značaja za građenje masivnih narativa epske fantastike. Ukoliko bi geografske karte ipak bile i intradijegetičke i ekstradijegetičke, razlike u njima mogle bi postati dodatno sredstvo za usložnjavanje narativa, što u slučaju PLV nije eksploatisano.

Pored geografskih karata, knjige u dodatku imaju detaljne genealogije najznačajnijih kuća Vesterosa, koje se tokom serijala dopunjuju i menjaju, čime se naglašava *epsko*

u njima. Pored pripadnika plemićkih kuća u narativu se pominje izuzetno veliki broj likova što predstavlja distinktivnu karakteristiku epske fantastike (procene su da ih ima više od dve hiljade). Treba napomenuti da genealogije obuhvataju i one likove koji se direktno ne pojavljuju u zapletima; imena nekih likova se samo pominju, a drugi jedino imaju funkciju da ep izgleda što verodostojnije. Veliki broj važnih likova (Bren Stark, Džon Snežni, Deneris Targarjen, Džofri Barateon/Lanister) su veoma mladi, između 11 i 15 godina, što imajući u vidu pseudo-srednjevekovni period takođe potpomaže konstrukciju danas neobičnih društveno-prihvatljivih odnosa.

Važan element priče su nazivi toponimi, amblemi plemićkih kuća, živopisna vizuelizacija kako prirode, tako i običaja u zemlji Leda i vatre, ali izmišljeni jezici kojima neki stanovnici ovog sveta govore. Izvorno Martin je pojmove osmislio tako da ne postoje reference sa stvarnim svetom. Ipak, likovi govore savremenim jezikom (kako u originalu na engleskom jeziku, tako i u prevodu na srpski jezik), sa izuzetkom reči koje opisuju čudesne elemente ili naprave koje se danas ne koriste jer pripadaju prošlim vremenima. Svo prikazivanje čudesnih elemenata, ali i onih iz svakodnevice, suptilne reference sa realnom istorijom, dodatno pojačavaju osećaj uranjanja.

Neobično za epsku fantastiku u slučaju PLV jeste prikazivanje herojstva, koje osnovu nema u moralnim standardima, koji se često u narativu negiraju, već pokretačku snagu čine konkretni razlozi koji se u najvećoj meri tiču politike, a ne ideologije ili ideala. Bilo da je lik pretežno dobar ili pretežno loš, u tekstu postoji jasno obrazloženje za takvo ponašanje. Takođe, neke likove nije lako svrstati u jednu od ove dve grupe. Često, i oni likovi koji su pretežno dobri, pred iskušenjima koja sa stanovišta ideala ili ideologije, kako sveta Leda i vatre, tako i iz stvarnog sveta, prikazuju negativnu stranu koja ih približava pretežno lošim likovima. Ukoliko se na dobro i zlo gleda kao na dve suprotnosti, većina likova u nekom trenutku dolazi u neku zonu između dve krajnosti, a neretko zakorače na suprotnu stranu onoga što je do tada prikazano. S druge strane Tolkinova fantastika ima jasnu podelu likova na dobre i loše. Takođe, kod Tolkina, fizički izgled često odgovara moralnim načelima, pa su lepi najčešće dobri, a ružni uglavnom loši što u PLV nije slučaj. Umesto, da ih opisuje, Martin likove najčešće prikazuje kroz dela postepeno u nijansama, pa se mišljenje i kategorizacija određenog lika (dobar ili loš), menja tokom teksta. Likovi u PLV su često veoma hrabri i sposobni, ali su im moral i čast upitni. Stoga, Martinovi likovi ne prate herojski put Tolkinovih likova.

Ulazak u rat kraljeva, gledajući lik Roba Starka, može delovati kao uspostavljanje reda u politički konfuznom trenutku, ali je ipak, osnovni motiv njegove odluke osveta zbog pogubljenja njegovog oca Edarda Starka. Motiv dolazi iz društveno uspostavljenog ustrojstva tradicionalne porodice koje nalaže najstarijem sinu da je zaštiti i osveti. Loš, grešan, Džejmi Lanister često herojski postupa u cilju zaštite svoje porodice, koja kumulativno čini najveće zlo porodici Stark, ali istovremeno i drugi brat Tirion Lanister osim bludnog ponašanja i borbe za sopstveni život, ne može se ubrajati u loše likove.

PLV sadrži obilje nasilja, u skladu sa podžanrom kojem pripada, nasilje se podrazumeva kada je u pitanju zauzimanje teritorija ili odbrane od napada. Ipak, u Zemlji leda i vatre, nasilje ne dolazi samo u epskim bitkama, ono je prisutno u kontinuitetu tokom razvoja svih narativnih linija na interpersonalnom nivou zbog čega fizička snaga pojedinca često dolazi u prvi plan. Jedna od prvih scena koja opisuje nasilje jeste kada Brena Starka, Džejmi Lanister gurne s prozora kule, pošto su Bren i čitaoci (knjige) otkrili incestuozni odnos Sersei Lanister i Džejmija Lanistera. U PLV pored intenzivnih scena nasilja, eksploatišu se i savremeni načini pregovaranja, stvaranje intriga, strategija i obmane.

Trenutak u kome su do sada objavljene knjige iz serijala PLV prikazale razvoj glavnih narativnih linija ostavlja veliki prostor za način njihovog budućeg spajanja, kao i za celokupni ishod. Imajući u vidu da je u produkciji televizijske serije učestvovao Martin, moguće je pretpostaviti da će do ujedinjenja ovih linija doći na sličan način kao i u televizijskoj seriji, kao i da će distinktivne karakteristike PLV biti očuvane: nedostatak heroja i centralnog herojskog podviga. Trenutak u kome je televizijska serija ostala bez reference u osnovnom tekstu, a samim tim iz adaptacije prešla u originalni, osnovni tekst koji je dalje poslužio građenju drugih transmedijalnih tekstova, ključan je za razumevanja građenja transmedijalnog sveta koji je stvorio ovaj korpus tekstova. Da li će razvoj narativnih linija PLV krenuti u drugom pravcu, u ovom trenutku nije moguće sa sigurnošću reći, ali bi značajno povećanje razlika razvoja narativnih linija dovelo do stvaranja alternativnih univerzuma sveta priče: jednog u pisanom i jednog u igranom obliku: zemlja Leda i vatre 1 i zemlja Leda i vatre 2.

## 4.2.      **Novele i istorijski kompendijum<sup>111</sup>**

Džordž R. R. Martin je nakon objavljivanja prvog romana počeo da radi na novelama<sup>112</sup> koje opisuju događaje koji prethode onim iz serijala romana PLV<sup>113</sup>. Prvu novelu *Vitez litalica* (u nastavku teksta VL) objavio je 1998. g, drugu *Zakleti mač* (u nastavku teksta ZM) 2003, a poslednju novelu *Tajanstveni vitez* (u nastavku teksta TZ) objavio je 2010. Zbirka ovih novela objavljena je tek 2015. g pod nazivom *Vitez Sedam kraljevstava* (u nastavku teksta VSK).

U noveli VL, nakon smrti viteza Arlana od Grošdrva, njegov štitonoša Dank, preuzima njegovo oruđe, novac i heraldiku i proglašava se vitezom grada Pepelgaza pod imenom Dankan Visoki. Za svog štitonošu uzima dečaka Ega/Jaje (eng. Egg), za koga se ispostavlja da je princ Egon Targarjen. Pošto je Dankanu osporen status viteštva, uz pomoć princa Belora Targarjena, Dankan ipak poručuje novu heraldiku za sebe od lutkarke Tansele, i ubrzo postaje vitez. Nedugo zatim, Eg govori Danakanu da princ Erion Targarjen tuče Tanselu, zbog čega Dankan pokušava da je spase. Ovom prilikom Danakana hapse, a on saznaje da je Eg princ, mlađi brat Eriona Targarjena. U skladu sa običajima na Vesterosu, Dank traži da se brani kroz boj. Uz pomoć princa Belora, u boju, Dankan je izvojevao pobjedu. Zbog sjajne borbe Egonov otac, princ Mekar Targarjen, nudi Dankanu mesto u zamku i posao trenera mačevanja, ipak umesto toga Dankan traži dozvolu da napuste zamak i upute se u Dornu, što i čine.

U noveli ZM, događaji se pretežno odigravaju u Hvatu, kada se Dankan zaklinje na vernost ser Justasu Ozgreju od Postojana. Kroz nekoliko flešbekova čiji je narator ser Justas objašnjavaju se događaji Bune Crne Vatre i završne Bitke kod Rujnotravnog polja. Slično kao u prvoj noveli, Dankan je primoran na dvoboj kako bi rešio nesporazum koji je nastao između ser Justasa i gospe Rohane od Studenog šanca oko izgradnje brane. U dvoboju koji se odigrao u potoku, Dankan davi Ser Lukasa, a i

---

<sup>111</sup> Pojam *istorijski kompendijum*, umesto mitologije/enciklopedije/biblije sveta priče, predložio je Džordž R. R. Martin za knjigu *Svet leda i vatre: Neispričana povest Vesterosa i Igre prestola* koja prati do sada izdate romane i novele, a sadrži pseudo-istorijsku zbirku tekstova, geografskih karata i porodičnih stabala najznačajnijih porodica Vesterosa, napisanu iz perspektive meštra.

<sup>112</sup> Dž. R. R. Martin je u više intervju naveo kako bi želeo da nastavi pisanje ovih novela, kao i da bi njihov broj mogao da bude od šest do dvanaest.

<sup>113</sup> U PLV, postoji više referenci na događaje opisane u VSK: ser Dankan Visoki se navodi kao komandant kraljeve straže; u porodičnom stablu navedeno je da je Jaje postao kralj unije Egon V (zvani Neočekivani); Briana od Oporja ima istu heraldiku na štitu kao Dankan (u njegovu čast); ćerka Egona V je baba kralju Robertu Beratonu.

sam pada u komu, iz koje ga spašava meštar gospe Rohane. Kada se Dankan probudio shvata da su se ser Justas Ozgrej i gospa Rohana venčali, pomirili. Gospa Rohana nudi Dankanu poklon, koji on odbija, umesto čega je poljubi i uzme pramen njene kose, nastavljajući svoj put sa Egom ka Zidu.

Kao u noveli ZM i treća novela TZ, opisuje događaje tokom vladavine Erisa I i nakon Bune Crne Vatre, opisujući događaje detaljnije. Na početku Dank i Eg napuštaju Kameno Obredište, da zatraže službu kod Berona Starka protiv porodice Grejdžoj na severnoj obali. Na putu oni sreću obezglavljenog sveštenika, a kasnije grupu vitezova i lordova koji idu na turnir u čast venčanja lorda Betervela i ćerke lorda Freja čija je nagrada zmajevo jaje. Neposredno nakon što je turnir počeo, zmajevo jaje nestaje. Dank uviđa da je većina prisutnih vitezova i lordova bilo na *pogrešnoj* strani kada je bila Buna Crne Vatre i shvata da je Eg u opasnosti. Kupujući vreme, lažno optužujući druge za krađu zmajevog jajeta (a ne znajući gde je), Eg uspeva da pobegne, a u pomoć povređenom Dankanu stiže kraljeva vojska. Na kraju, Dankan saznaje da je jaje sklonio Krvavi Gavran, kraljeva desnica, što čitav događaj čini insceniranim.

Kroz događaje opisane u VSK, objašnjava se genealogija najpre kuće Targarjen, a u određenoj meri i kuća Stark, Frej itd. Međutim, kroz opis istorije, običaja i uvida u društveni život i verovanja ljudi devedesetak godina pre događaja opisanih u PLV, Martin dodatno intramedijski daje dopunu sveta *Leda i vatre*. U VSK su umesto kuće Lanister, provlači značajan broj likova iz kuće Targarjen. Nasuprot običajima samo vek kasnije, kada kralj Robert Barateon ne želi da prizna kopile, na početku događaja opisanih u VSK, kralj Derion II ima četiri sina sa velikim brojem kopiladi; takođe, zbog čestog incesta dat je uvid u vreme pre toga, kada je kralj Egon Bezvredni (IV) priznao veliki broj potomaka i stvorio uslove za veliku bitku za vlast. Drugi problem koji se suptilno prožima u pričama je da su mnogi članovi porodice Targarjen nesposobni za vlast zbog svog mentalnog zdravlja, kao posledice generacija rođenih iz incesta. Za razliku od PLV, u VSK ne postoje velike pretnje za političku uniju. U jednom trenutku Jaje Dankanu govori o zmajevim jajima koje su on i njegova braća dobili po rođenju, zmajevim jajima na Zmajkmenu, ali i drugim kojima se ne zna broj. U ovom trenutku zmajeva već nema i samo ih se najstariji stanovnici Vesterosa sećaju.

*Svet leda i vatre: Neispričana povest Vesterosa i Igre prestola* (u nastavku teksta SLV), predstavlja istorijski kompendijum *Poznatog sveta* koju je Džordž R. R. Martin napisao u saradnji sa Elijom M. Garsijom (Elio M. García) i Lindom Antonson (Linda Antonsson). Ova knjiga (2014) prati i dopunjuje serijal PLV istorijom, genealogijom, ali i mitologijom.

Saradnja Martina s Garsijom i Antonson predstavlja važan primer participativne kulture, jer su oni osnivači najvećeg nezavisnog onlajn foruma *Westeros.org*. Ujedno, ova saradnja obuhvata pet glavnih principa participativne kulture:

1. svoju verziju istorije Vesterosa, datu kao detaljni registar pojmova poslali su Martinu tvrdeći da je poznaju bolje od njega čime su smanjili barijeru između postojećih umetničkih tekstova i serijala i povećali društveno učešće u daljem razvoju PLV;
2. deljenjem informacija sa autorom do kojih su došli pažljivim proučavanjem navoda iz romana napravili su iskorak jer su Martinu dali registar pojmova koji može da upotrebi za naredna izdanja serijala;
3. kroz značajno mentorstvo Martina, zajednički su obuhvatili istoriju Vesterosa i sveta Leda i vatre;
4. već sastavljanjem registra pojmova, verovali su da će njihov rad doprineti razvoju serijala PLV;
5. kroz učešće članova foruma *westeros.org* ostvarena je neposredna društvena povezanost šire zajednice.

Bogato ilustrovanu knjigu obuhvata period od tzv. Doba praskozorja i Doba junaka do dolaska Prvih ljudi i iskrcavanja Egona Osvajača; zatim kovanja Gvozdenog prestola, bune Roberta Barateona i ubistva Erisa II Targarjena (Ludog kralja), do događaja koji su direktno opisani u serijalu PLV.

Intradijegetički istoriju piše meštar Jandel, koji je namenjuje prvo kralju Robertu Barateonu, ipak pošto je Jandel nadživeo kralja, a ali i drugog kralja Džofrija, zbog čega je namenjen Tomenu Barateonu; tekst je prečišćen kako bi u što manjoj meri pisao o kući Stark, ali i Robertovoj braći Stanisu i Renliju Barateonu. SLV takođe pominje i Dankana Visokog, kao zapovednika kraljeve vojske u vreme vladavine



Egona V Targarjena, ali kao pobednika u buni lorda Lionela Barateona protiv vlasti Targarjena.

### 4.3. Svet priče Pesme leda i vatre

Pisanje epske fantastike započinje od koncepta teorije mogućih svetova, kao alternativnog sveta smeštenog u istoriju. Zahvaljujući Luisovoj teoriji, sagledavanje stvarnosti iz perspektive sveta koji gleda na tu stvarnost otvara pripovedanju epske fantastike veliki prostor u kome stvaranjem sveta priče, uz poštovanje konzistentnosti i unutrašnje logike sveta, dolazi do sklapanja izuzetno kompleksnih narativnih linija. Čitanjem epske fantastike, u skladu sa žanrovskim očekivanjima (viteštvo, magija, zmajevi i sl), moguća je *laka* dopuna sveta fikcije konceptom minimalnog odlaska. Zahvaljujući ovom konceptu eventualni propust autora se dopunjuje ličnim iskustvom/opštim znanjem čitaoca. Prema kompleksnosti i potencijalu za pripovedanje svet priče serijala PLV, predstavlja najkompleksniji svet priče koji čine različiti događaji sa više aktera, uticaji sile prirode (ali i magije). Premda pojedine događaje u PLV pokreću *slučajnosti*, većina narativnih linija pokreće se kao namerni čin.

U prvoj knjizi serijala, *Igra prestola*, sve glavne narativne linije pokreću delanja Doleželove tipologije: racionalno (prihvatanje Edarda Starka da služi i pomogne Robertu Barateonu), impulsivno (i akraičko) (želja Viserisa Targarjena da po svaku cenu preuzme vlast na Vesterosu, koja se prenosi na Deneris nakon njegove smrti) i iracionalno (kada Sersei i Džejmi Lanister vide Brendona Starka na prozoru kule, a Džejmi ga odgurne kroz prozor). Nagoveštaji četvrtog delanja, ludila, (kada Tuđini reše da napadnu Vesteros) postoji još u prvoj knjizi, mada se razvoj događaja očekuje u još uvek neobjavljenim delovima serijala.

U stvaranju pripovednog sveta PLV, učestvuju aletički, deontički, aksiološki i epistemički modalni sistem. Za razliku od Tolkinovog *Gospodara prstenova*, gde epistemički modalni sistem ima najjači uticaj na narativ (uništenje prstena), u Martinovoj PLV neočekivano u odnosu na žanr, ni jedan od sistema nema apsolutnu prevagu. Aletički kvantifikatorom (uvodom zmajeva i magije u PLV), distribuirana se -M nemogući operator; postoje brojna deontička ograničenja -P (primogenitura muške preferencije, izbor pripadnika Noćne straže, zabrana prolaska kroz kapiju Zida) i aksiološki kvantifikatori G dobro, -G loše i -G- indiferentno (delanje različitih subjekata u Ratovima pet kraljeva); epistemičko K poznato, -K nepoznato (kroz fokalizatorska poglavlja koja otkrivaju/sakrivaju delove narativa).

Ako se uzme u razmatranje koncept svetova priče, kako ih definiše Rajan, može se uočiti neobično jaka statična komponenta koja prethodi priči u slučaju PLV, ali i dinamična koja predstavlja narativ u užem smislu. Gledajući relaciju grupe tekstova serijala PLV, SLV, VSK, jasno je da ovaj veliki broj tekstova odgovara jednom svetu priče. Kroz veoma postupnu eksploataciju principa minimalnog odlaska, svet priče kakvim ga stvara Martin, čini se najpre fikcionim, a tek kasnije fantastičnim. Nemogućnost sagledavanja i istovremenog prikaza kompleksnog sveta priče, ogleda se i u načinu na koji je predstavljen narativ u poslednjim objavljenim romanima (prema geografskom, a ne naratološki, odnosno, hronološki logičnom sledu). Na samom početku, postupno uvođenje elemenata (zahvaljujući mehanizmu minimalnog odlaska), svet priče, uz detaljno opisan hronotop, ali i istoriju približava epskoj književnosti, mitologiji, srednjovekovnim bajkama, odnosno kako navodi Herman, referenca ne mora da bude stvarnost već drugi svet s kojim je slušalac/čitalac/gledalac ili igrač upoznat. Prema sličnosti sveta priče sa stvarnošću, kroz relaciju dostupnosti, svetovi priče epske fantastike, pa tako i svet PLV predstavljaju moguću relaciju u poređenju sa stvarnim svetom. Primer može biti svet koji Brendon Stark ima kroz svoje halucinacije/priviđenja.

Za uspostavljanje sveta priče od velike važnosti su uverljivi, kauzalni, logički koordinisani zapleti koje narativne linije usmeravaju ka razrešenju. Ipak, zbog specifičnosti epske fantastike i Martinovog sveta *Leda i vatre* u nastavku poglavlja biće posebno dat uvod u geografiju i klimu; živi svet; religiju i istoriju; društveno uređenje i magiju. Ove karakteristike Martinovog korpusa tekstova predstavljaju svojevrsnu žanrovsku inovaciju, ali i uvod u pitanje da li je *Igra prestola* transmedijalno pripovedanje, ili franšizna adaptacija.

#### **4.3.1. Topografija i klima Poznatog sveta**

Najveći deo događaja odvija se na kontinentima Vesteros i Esos (mapa prema narativu televizijske serije u produkciji HBO data je u Prilogu C<sup>114</sup>), pored kojih postoje

---

<sup>114</sup> Geografsku kartu Poznatog sveta, Džordž R. R. Martin više puta je u znatnoj meri menjao od prvog do poslednjeg objavljenog romana iz serijala PLV. Za potrebe ove disertacije biće korišćena specijalna karta koja je dobijena na osnovu komparativnog istraživanja dostupnih karata Poznatog sveta. Za osnovu je uzeta karta HBO produkcije (iz televizijske serije *Igra prestola*). Prilikom dopune karte korišćeni su prevodi u skladu sa zvaničnim nazivima u *Svetu leda i vatre* i romanima. Karta HBO

zemlje Sotorios i Ultos (za koje još uvek nije poznato da li su kontinenti, ko ih nastanjuje i koliki geografski prostor zauzimaju). Ceo prostor je uglavnom realističan, sa izuzetkom džinovskog zida koji deli glavni kontinent Vesteros na dva dela. Zid<sup>115</sup>, i prostor iza zida predstavljaju ograničeni geografski prostor koji donekle predstavlja, drugačiji ontološki svet, a eventualno probijanje granice takvog sveta uslovalo bi promenu opšteg ustrojstva sveta priče u civilizovanom delu Vesterosa. Geografija koja je objašnjena kroz upravni i neupravni govor samog teksta, data je i dodatno u prilogima svake knjige, ali i istoriji *Poznatog sveta*.

Najmanji kontinent Vesteros (podeljen na dva dela, južno i severno od Zida) mesto je najvećeg broja zapleta (Martin je u više intervjuua naveo da je veličine Južne Amerike). Ovaj kontinent obuhvata velike šume, reke i planinske masive na severu, užarene pustinje Dorne, plodne ravnice Hvata, i stenovita Gvozdena ostrva. Južni deo kontinenta zauzima politička unija Sedam kraljevstava, na čijem je čelu kralj.

Esos (za koji Martin navodi da je veličine Evrope i Azije), zbog svoje veličine ima još raznovrsniju geografiju od Vesterosa. Na zapadu bliže Vesterosu, nalazi se Devet slobodnih gradova, potom, ka istoku, stepe i visoravni koje se nazivaju Dotračko more iza kojih je pravo Žadno more<sup>116</sup> na čijoj je jugozapadnoj obali poslednji veliki trgovački grad u oazi Kart, oivičen velikom pustinjom nazvanom Crvena pustoš, dok se na jugu kontinenta nalazi se Zaliv trgovaca robovima.

O trećoj velikoj zemnoj masi, možda i kontinentu Sotoriosu (za koji Martin kaže da je sličan Africi), gotovo da se ništa ne zna, osim da se nalazi južno od Esosa. Veruje se da su njegovi stanovnici izrazito tamne puti. Stanovnici Vesterosa i Esosa nisu otporni na bolesti koje vladaju Sotoriosom, zbog čega na ovaj kontinent retko idu.

Jedna od distinktivnih karakteristika Martinovog sekundarnog sveta jeste specifična klima na kontinentima. U zemlji *Vatre i leda*, karakteristična je smena veoma dugih leta i zima. Fantastični element jeste što ova smena godišnjih doba ima promenljivo i

---

produkcije, dopunjavana je geografskim pojmovima tokom sezona, ali je topografija sveta od prve do poslednje sezone ostala nepromenjena.

<sup>115</sup> Zid (inspirisan Hadrijanovim zidom), tri stotine milja je dug i stotinu metara visok. Funkcija mu je odvajanje *civilizovanog* dela Vesterosa od hladnog Severa na kome žive divlji narodi (Divljani) i (veruje se) Tuđini. Od naleta Divljana i Tuđina, Zid brane vojnici Noćne straže, a na njegovoj sredini, pored manjeg utvrđenja, nalazi se tunel koji omogućuje prolaz s jedne na drugu stranu.

<sup>116</sup> Veruje se da je Žadno more, nalik Crnom moru i da je moreuzom ispod Karta povezano sa Letnjim morem.

nepredvidivo trajanje (od nekoliko meseci do nekoliko decenija). Strah od duge zime, najpre prepoznaje porodica Stark koja živi neposredno južno od Zida na severu Vesterosa, dok se njeni efekti znatno slabije i kasnije osećaju u centralnom i južnom delu kontinenta. Kroz istoriju u tekstu, poznato je da su duge zime, odnosile velike žrtve na Vestorosu. Klima na Esosu je umerena, uglavnom je tropska ili izrazito sušna (od zapada prema istoku i jugu), a zime poput onih na Vesterosu su veoma retke. Serijal knjiga PLV i televizijska serija Igra prestola počinju na samom kraju leta, a premeštaju se u jesen na početku druge sezone TV serije (i druge knjige serijala). *Zima dolazi*, krilatica kuće Stark, svojevrsna je opomena stanovnicima Vesterosa, koje se nakon devet godina dugog leta, malo ko seća. U vreme kada se televizijski gledaoci plaše efekta globalnog zagrevanja, ova inverzija, dodatno produbljuje strah od nepoznatog i novog.

#### **4.3.2. Istorija u Pesmi leda i vatre**

Pseudoistorijsko-mitološke odrednice zemlje Vatre i leda, imaju sličnosti s raznovrsnim istorijskim nasleđem Evrope, Azije i severne Afrike, ali i savremenim društvenim tekovinama, koje se ipak, uglavnom prikazuju u kontekstu razvijenog i kasnog srednjeg veka u Evropi, a u izvesnoj meri i renesanse: feudalizam, viteštvo, istraživanja novih svetova, smena kraljevskih dinastija, položaj žena, prevrati i stepen tehnološkog napretka samo su neke sličnosti sveta fikcije sa poznatom istorijom Evrope. Ceo imaginarni svet osmišljen je u odnosu na istorijsko-sociološko nasleđe Starog kontinenta, ali je detaljno promenjen kako bi bio i fikcija i epska fantastika. Intratekstualni događaji, opisani u istorijskim knjigama koje čitaju likovi Igre prestola ili ih učeni pripovedaju drugima u obliku legendi ili epova, iz ugla stanovnika današnjeg Vesterosa posmatraju se kao mitovi, ipak, neka od tih pseudoistorijsko-mitoloških predanja tokom razvoja narativa ispostavljaju se za stvarnost. Martin posvećuje pažnju opisu odeće, oružja i heraldike u cilju dočaravanja sveobuhvatne i kompleksne istorije. Za razumevanje narativa, u više navrata, objašnjava se vreme pre događaja koje serijal knjiga prati gde se akcentuje značaj kuće Targarjen za prvo ujedinjenje Sedam kraljevstava, a potom prati trenutak petnaest godina nakon početka vladavine kuće Barateon (opis glavnih likova dat je u Prilogu C).

Prema Martinovim rečima istorija zemalja Leda i vatre inspirisana je Ratovima ruža, Krstaškim ratovima i Stogodišnjim ratom. Moguće je povući određene paralele između događaja koji su se odigrali u civilnom ratu između dinastija Lankaster i Jork u Engleskoj, koje odgovaraju Lanisterima i Starkovima na Vesterosu. Tako na primer lik kraljice Sersei Lanister podseća na Margaretu Anžijsku koja je na sve načine pokušavala da osigura vlast svom potomstvu, a sumnja se da njeni potomci nisu bila deca kralja Henrija IV, već deca iz afera, a možda i incestne veze. Crvena i bela boja (Lankastera i Jorka) nalaze se u heraldici kuća Lanister i Stark. Postoje mišljenja da je po Edvardu Jorku ime dobio Edard (Ned) Stark. Predistorija koja se spominje još u prvoj knjizi serijala, *Igra prestola*, veliki građanski rat između dve strane porodice Targarjen, nazvan Ples zmajeva, opisuje događaje koji su slični onima u Bezakonju (građanskom ratu u Engleskoj i Normandiji u XII veku). U oba slučaja umesto ženskog naslednika prestola (u PLV Ranire Targarjen odnosno u Engleskoj, Matilde, ćerke Henrija I), vlast pokušavaju da zauzmu muški naslednici, a završava se vladavinom njihovih sinova Egona III Targarjena odnosno Henrija II. Često je kritika PLV nalazila velike sličnosti sa Šekspirovim likovima, a naročito sa čuvenim Jagom, kome u PLV odgovara Petir Beliš. Doušnik moćnih i u jednom trenutku gospodar kovnica (finansija) kralja Roberta Barateona, Petir Beliš je gotovo ne prljajući ruke potpomogao ubistvo kraljeve desne ruke, zatim ubistvo kralja, a uticao je i da se u fazi rasplamsavanja ratne retorike, ratovi i dogode. Postupno bez uočavanja šablona, Beliš povlači postupne poteze s velikim brojem aktera, koji tek na kraju dovode do po njega željenog ishoda.

Svet *Leda i vatre* nastanjuju ljudi koji prema stepenu obrazovanja i društvenog statusa odgovara stanovništvu srednjovekovne feudalne Evrope. Neki od stanovnika imaju posebne moći, ali u magiju se uglavnom ne veruje. Tuđini sa Severa, Deca šume, zmajevi koji bljuju vatru sa istoka na početku serijala predstavljaju se kao mitovi ili folklor.

#### **4.3.3. Društveno uređenje i hijerarhija**

Političko ustrojstvo zemalja Vesterosa, političke unije koja se naziva Sedam kraljevstava najpre podseća na feudalno doba Engleske i Francuske. Kralj unije, vlada preko četiri namesnika: na severu kuće Stark, na zapadu kuće Lanister, na istoku kuće

Erin i na jugu kuće Tirel. Prema tradiciji Rečne zemlje, Gvozdena ostrva i Dorna potpadaju pod namesnike istoka, zapada i juga, ali u praksi imaju sopstvenu vlast, respektivno kuće Frej, Grejdžoj i Martel (na početku događaja u PLV). Navedenim kućama zakletvu na odanost polažu manje kuće, koji pak imaju svoje vazale, zaklete vitezove i običan narod. Od više stotina manjih i vazalskih kuća na Vesterosu, svega petnaestak vode žene.

Uopšteno, društva na Vesterosu i Esosu su veoma tradicionalna sa jakim patrijarhalnim uticajem, što odgovara periodu (fikcioni Srednji vek) i žanru, a porodica treba da predstavlja najstabilniji element društva.

Feudalni sistem unije favorizuje primogenituru muške preferencije<sup>117</sup> u imovinskom smislu, ali i nasleđivanju titula. Feudalni politički sistem kakav je na Vesterosu uspostavljen je pod Targarjenima ujedinjenjem (osvajanjem) sedam različitih kraljevstava. Na Vestorosu samo u Dorni, vlada linearna primogenitura koja ne favorizuje muške naslednike. U drugim delovima Vesterosa, žene najčešće dolaze na vlast kao udovice, regentkinje. Na severu Vesterosa, zbog napada Divljana i veoma hladnih zima kroz istoriju su žene češće puta bile na vlasti, što je objašnjeno u Martinovoj noveli TZ koja opisuje događaje pre dešavanja u serijalu PLV. Izrazito mizogina kultura Gvozdenih ostrva ne dozvoljava ženama da vladaju premda je na formalno snazi primogenitura muške preferencije.

U serijalu PLV glavni likovi u narativu, pripadnici su najvišeg sloja stanovništva zbog čega je uvid u društveni položaj običnog naroda sporadično prikazan najčešće iz ugla vlastele. Odnos koji vlast ima prema običnom narodu je takav da od njega očekuje pokornost i poslušnost, najčešće ne dajući ništa za uzvrat. Donekle, izuzetak čine postupci kuće Tirel, koja se pragmatično bavi dobrotvornim radom. Samom vrhu visokog društva često pripadaju i evnusi, za koje se veruje da zbog nemogućnosti sticanja sopstvenog potomstva lakše odolevaju želji da preuzmu vlast. Najpoznatiji

---

<sup>117</sup> Ovaj sistem daje primat u nasleđivanju muškoj deci, a ne braći preminulog (koja imaju prednost samo ukoliko preminuli nema dece). Ukoliko naslednik imovine i titule treba da bude žensko dete, ono ima primat u odnosu na braću i sestre preminulog, ali se ovo često osporava, a takva naslednica neretko nema podršku druge vlastele. Naslednica je u redosledu iza svih muških naslednika, npr. naslednici kuće Stark na početku narativa u PLV su: 1. Rob, 2. Brendon, 3. Rikon, 4. Sansa (iako je drugo rođeno dete) i 5. Arja (iako je treće rođeno dete). Međutim, u porodici Lanister premda je Tiron po primogenituri naslednik pre svoje starije sestre Sersei, otac Tivin odbija da mu dozvoli da nasledi presto (najstariji potomak Džejmi se automatski odrekao titule pristupanjem Kraljevoj gardi i istovremeno formalno prihvatio celibat). Ponekad, očevi daju mlađoj muškoj deci određenu imovinu sa kojom raspolažu, ali to nije obavezno ni često.

među njima su Varis (savetnik kuće Lanister i Targarjen), ali i Sivi Crv (glavni komandant armije Neokaljanah u službi kuće Targarjen).

Obrazovanje dece aristokratije slično je onom u Srednjem veku u Evropi. Meštri (obrazovani ljudi) uče decu pisanju i aritmetici. Sveštenici kroz čitanje *Sedmokrake zvezde* (sveta knjiga) ih uče religiji. Nakon što malo odrastu, dečake dvorski kaštelani uče borilačkim veštinama i naročito mačevanju. Devojkicama se klasičnom obrazovanju dodaju *ženske* veštine: šivenje, ples, sviranje instrumenata. U međuvremenu sva deca se uče jahanju, jer ono predstavlja glavni način transporta u Poznatim zemljama, ali i visokovalirijskom jeziku koji odgovara latinskom u srednjovekovnoj Evropi.

Zbog kritika položaja žena u knjigama PLV, Martin je u intervjuu datom britanskom Telegrafu izjavio (Martin u Salter 2013):

*Neke žene mrze ženske likove. Ali važno je da ih mrze kao ljude, zbog onoga što su učinile, ne zbog toga što je lik nerazvijen... Muškarac ili žena, verujem u sive nijanse. Svi likovi treba da imaju mane; svi treba da imaju dobro i loše [u sebi], jer tako ja vidim. Da, fantazija je, ali likovi moraju da budu stvarni. [...] Po mom mišljenju, biti feminista je jednako tretiranje muškaraca i žena. Verujem da su i muškarci i žene ljudi – da, postoje razlike, ali brojne je stvorila kultura u kojoj živimo, bilo da je srednjovekovna kultura Vesterosa ili zapadna kultura XXI veka.*

Uopšteno, položaj žena i drugih manjina odgovara onome što se očekuje od srednjeg veka i samog žanra epske fantastike, premda u odnosu na Tolkinovog *Gospodara prstenova*, PLV uvodi značajne inovacije. Tako na primer, važan pokretač narativnih linija jeste i kopilanstvo<sup>118</sup>, koje se smatra izuzetno sramotnim.

Prostitucija i veza prostitucije sa protokom informacija (špijunažom) naročito je značajna u prvim sezonama serije *Igra prestola*, zbog čega dolazi i do pokušaja

---

<sup>118</sup> U znak poštovanja žene, u ovoj situaciji, kada otac prizna kopile, deci se umesto prezimena oca daju nadimci, na severu je to najčešće Snežni/a, a na jugu Peščani/a. Kao i u ostalim društvenim stavovima, gde imaju donekle progresivne društvene poglede, stanovnici Dorne ne smatraju kopilad naročito sramotnom.



zatvaranja bordela. Na prostituciju se gleda slično kao danas, sa izuzetkom bordela u Dorni koja je prema svim vrstama seksualnih sloboda znatno progresivnija<sup>119</sup>.

Jedan od glavnih zapleta priče jeste i incestuozna veza između Džejmija Lanistera i kraljice Sersei (Lanister) Barateon. Pored ovog primera, koji zbog dece nastale iz ovakve veze ima veće implikacije na dalji razvoj narativa, incest<sup>120</sup> između srodnika na Vesterosu nije neobičan. Kroz istoriju porodice Targarjen, Lanister ali i Stark često su podržavale ovakve veze i brakove trudeći se da krv ostane *čista* (kada su u pitanju srodnici drugog kolena i dalje).

Brakovi u Poznatom svetu među vlastelom, poput onih u doba kraljevskih dinastija širom sveta, sklapaju se najpre iz političkih razloga. Širenje moći određene kuće i stvaranje/učvršćivanje saveza putem braka veoma su česta pojava. S druge strane razvod ne postoji, mada poništenje braka postoji<sup>121</sup>.

Neobično za žanr, nasilje je u PLV često izmešteno na interpersonalni nivo i ne uključuje samo borbe i ratove velikih razmera. Naročito se ističe seksualno nasilje prema ženama. Zbog seksualnog napada, žrtve seksualnog napada nisu stigmatizovane, ali svakako ovi napadi ostavljaju posledice. Nekada seksualni napadi dovode do promena ponašanja žrtve, tako da služe kao svojevrsno *osnaživanje* koje, često, ima za posledicu direktnu osvetu prema napasniku ili odmazdu prema većem broju ljudi.

Neobično snažne žene vladajuće klase (kada se uzme u obzir period i žanr) u *Poznatom svetu*, najčešće to postaju nakon što su podvrgnute izrazitom nasilju i brutalnosti. Bilo je da je njihova okrutnost opravdana ili zarad lične dobiti, ali i nevezano od toga da li su same učesnice fizičkog nasilja ili neposredno u njega uvučene, ove žene pokazuju sposobnost da muče, manipulišu i ubiju zarad ostvarivanja svojih ciljeva. Zapravo, žene koje prihvate da žive u skladu sa

---

<sup>119</sup> U Dorni, ne postoje različiti standardi između muške i ženske prostitucije, dok je u ostatku Vesterosa muška prostitucija tabu.

<sup>120</sup> Valirijanci su često praktikovali incest, jedine dve plemićke porodice koje su preživjele Propast Valirije su Lanisteri i Targarjeni. U porodicama Lanister, Tarel, Stark nije neobično sklapanje braka među rodbinom dalje od prvog kolena. Ipak kako i incest, tako i brakovi između bliskih rođaka češći su kod plemića nego običnog stanovništva. Razvod ne postoji, ali praktikuje se poništenje braka (ako brak nije konzumiran, ukoliko se sazna da je jedan od supružnika već u braku ili ako je sklopljen pod prinudom) u skladu sa verom.

<sup>121</sup> Poništenje braka je moguće kada supružnici nisu konzumirali brak, kada se za nekog supružnika otkrije da je već u braku ili kada se utvrdi da je jedan od supružnika bio primoran da stupi u brak.

patrijarhalnim, mačističkim modelom ponašanja, istovremeno zanemarujući svoj pol i uloge koje su ženskom polu *namenjene*, uspevaju da prežive. Ženski likovi za koje se vezuju osobine koje se tradicionalno smatraju ženskim, ne uspevaju u Martinovoj igri za presto. Stoga, patrijarhalni sistem, uobičajen u srednjovekovnoj Evropi i epskoj fantastici, odnosno mačistički model ponašanja na nivou aktanata (ali ne i likova) deluje neizmenjeno u poređenju s Tolkinovom Srednjom zemljom. Međutim, treba imati u vidu da u ovom trenutku (nakon pet izdatih knjiga) južno od Zida, vladaju gotovo samo žene na najvišim pozicijama što predstavlja svojevrsnu inovaciju u žanru. Takođe Martin, kako se razvija narativ tretira ženske likove, čini se, namerno izvan očekivane žanrovske stereotipizacije. Umesto toga, ženski likovi su višedimenzionalni, a poseduju jednaku realističnu unutrašnju motivaciju i složenost kao i muški likovi. Ovo svakako predstavlja žanrovsku inovaciju jer su često ženski likovi jednodimenzionalni i isključivo u funkciji muškaraca.

Seksualne preferencije likova su takođe veoma raznovrsne. Premda je svako dominantna heteroseksualnost (kakvom je danas definisana), brojne narativne linije sugerišu intimne veze i odnose između muškaraca i odnose između žena. U pogledu nedominantnih seksualnih preferencija stanovnici Dorne gledaju blagonaklonije nego u ostatku Vesterosa.

*Osobenost Igre prestola ne sastoji se samo u stalnom kršenju tabua [...] već i u sistematskom iznenadnom uklanjanju svih onih junaka kod kojih se naslućuje mogućnost da karakterno poprime iole pozitivnu dimenziju [...]*  
(Mojsi 2016, 55)

\* \* \*

Severno od Zida žive Slobodni ljudi (koje ljudi južno od Zida nazivaju Divljanima) koji ne priznaju kralja političke unije. Slobodni ljudi žive u haotičnim društvenim zajednicama (veliki broj plemena, klanova, sela i pljačkaških grupa) ili nomadskim životnim stilom. Unutar ovih zajednica postoji rivalitet koji je najčešće posledica veoma oskudnih životnih resursa. Severno od Zida moć i primat unutar određene grupe

uspostavlja se zahvaljujući fizičkoj snazi i sposobnosti preživljavanja u geografski i klimatski teškim uslovima.

Slobodni ljudi *brakove* sklapaju tako što muškarac mora da otme ženu i bori se za nju svim sredstvima koliko god da se ona ili njena porodica tome protive, po cenu vlastitog života. Incest je strogo zabranjen, kao i preljuba ili nasilje u braku za koje oba supružnika imaju prava da onom drugom oduzmu život. Divljani deci, zbog velike smrtnosti, daju imena tek nakon što napune dve godine; nekada im daju privremena imena dok ne dobiju svoje ime.

Divljani su uglavnom nepismeni, jer ne postoji formalni sistem obrazovanja. Međutim, u zavisnosti od grupe, rodna ravnopravnost može biti veća nego u Sedam kraljevstava, ali grupa može biti i izrazito patrijarhalna.

U određenim političkim situacijama, slobodne ljude ujedinjuje (od političke unije nezavistan) kralj, kada je potrebno okupiti vojsku u odbrani od Tuđina, ili napraviti veliki pljačkaški pohod na deo Vesterosa južno od zida.

\* \* \*

Političko ustrojstvo Esosa je drugačije u poređenju s Vesterosom. Na Esosu postoji veliki broj suverenih kraljevina i gradova-država i ne postoji politička unija, odnosno kraljevska dinastija koja vlada kontinentom ili njegovim većim delom. Astapurom vlada gospodar Dobri, Junkaijem Mudri, a Mirinom Veliki. Devet slobodnih gradova poseduje različite političke strukture. Na Bravosu vlada Gospodar mora Bravosa, koji se bira na izborima i na vlasti je doživotno, Volantisom vladaju tri gospodara koje bira vlastela, na Norvosu vlada meštarsko teokratsko veće. Dotračkim morem vladaju Dotraci, nomadski narod koji živi u plemenima, a predvodi ih kal<sup>122</sup>. Kartom vladaju Trinaestorica, Bratsvo Turmalina i Drevni esnaf nakupaca začina.

---

<sup>122</sup> Kal – vladar nomadskog naroda Dotraci; kalisi – supruga kala; kalasar – skupina udovica.

#### 4.3.4. Religija i magija

Religija i magija u zemljama *Leda i vatre* ima različitu ulogu i važnost u svakodnevnom životu stanovnika. Na početku serijala religija se čini intimnom, odnosno služi kao dopunski opis likova u cilju stvaranja većeg realizma priče. Međutim, kako se narativne linije razvijaju religija postaje sve važniji činilac, a uz veru, polako u narativ dospeva magija kao distinktivna crta fantastike. Ipak, najdominantnija religija, Vera sedmorice u svojoj reprezentaciji nema elemente fantastičnog već fikcionog.

Stanovnici Vesterosa ne veruju u magiju, ona se na početku smatra delom mitologije i folkloru, čime se ostvaruje jača veza sa realnošću kroz određeni stepen identifikacije sa likovima (premda smešteni u prošlosti) čime se doprinosi građenju osećaja uranjanja. Tokom priče, saznaje se da narodi istočno od Valirije u Kartu, Ašajiu veruju u magiju gde se ona ponekad i praktikuje. Prvi primeri upotrebe magije jesu kada veštica naroda Lazarena, Miri Maz Dur, svojim moćima *ubija* kala (kralja) Droga (muža Deneris Targarjen) i njihovo nerođeno dete. Toros sa Mira i Melisandra iz Ašajia, predstavljaju se za poklonike R'loru - Gospodara svetlosti. Prelomni trenutak u pogledu upliva magije i epske fantastike (a ne srednjovekovne fantastike) u sve narativne linije, jeste rođenje tri zmaja.

Glavna religija na Vesterosu je Vera sedmorice, koja je u određenoj meri slična hrišćanstvu u srednjovekovnoj Evropi. Uz fizičku vlast predstavlja jedan od stubova čitavog sistema. Vera sedmorice je monoteistička, koja se ogleda u sedam vidova/lica (Otac, Majka, Ratnik, Deva, Kovač, Kruna i Stranac) umesto svetog trojstva hrišćanskih crkava (Otac, Sin i Sveti duh). Verski objekti, septe, prostiru se širom Sedam kraljevstava, a na čelu crkve nalazi se Vrhovni prvoobrednik (slično Papi) koji se nalazi u Velikoj septi u Kraljevoj luci (glavnom gradu unije). Za krunisanje kralja neophodan je blagoslov Vrhovnog prvoobrednika. Analogno Kolegijumu kardinala u Rimskoj katoličkoj crkvi, crkvom na Vesterosu rukovode Najpobožniji. Osnovni verski tekst je *Sedmokraka zvezda*, koja odgovara hrišćanskoj Bibliji. Uticaj verskih vlasti na događaje u Sedam kraljevstava najizrazitiji je po okončanju Rata pet kraljeva. Dominantna crkva priznaje postojanje i drugih religija, tako je i sa *starim bogovima*.

Vera u *stare bogove* (*šume*) nije organizovana kao Vera sedmorice, a raširena je uglavnom na severu Vesterosa, severno i južno od Zida. Umesto crkava, mesto molitve su bogošume u kojijima se uvek nalazi drvo-srce na kome je izrezbaren lik

koji gleda u one koji mu se mole. Ne postoje utvrđene verske ceremonije, molitve i verski tekstovi. Za razliku od Vere u sedmoricu, koja se ne povezuje s bilo kakvom magijom. Vera u *stare bogove* povezana je sa vizijama koje ima Brendon Stark i trokom vranom koja mu omogućuje da leti, vidi budućnost ili uđe u um životinje koju može da kontroliše i kroz čije telo vidi.

Na Gvozdenim ostrvima dominantna je vera u Utopljenog boga. Ova religija je inspirisana nordijskom verom u Tora i Vahalu. Stanovnici Gvozdenih ostrva nadaju se smrti na moru i gozbi na dnu mora. Religija je, kao i u *stare bogove* slabo organizovana, ali ima svoje sveštenstvo koje čine samo muškarci. Svi rituali izvode se na obali mora. Da bi muškarac postao sveštenik, mora da preživi ritualno davljenje. Nakon što se u ovom ritualu telo u potpunosti opusti, a davljenik prestane da diše, na obali se oživljava i ukoliko davljenik počne da diše postaje sveštenik. Muškarci s Gvozdenih ostrva mole se Utopljenom bogu rečima: *Što je mrtvo nikada neće umreti, već će se dići ponovo, tvrđe i jače.*

Verovanje u R'loru (Gospodara svetlosti ili Crvenog boga), najčešća je religija na kontinentu Esos. Veoma je organizovana kao i Vera u sedmoricu na Vesterosu, s velikim brojem hramova. Sveštenstvo čine i žene i muškarci, obučeni u crveno. Za razliku od drugih religija u Poznatom svetu, sveštenstvo R'loru praktikuje magiju koja je gotovo uvek povezana s vatrom. Zahvaljujući magiji ovi sveštenici podižu iz mrtvih nekoliko likova u PLV. Svako praktikovanje magije ima cenu po sveštenika koji je izvodi. Molitve R'loru počinju rečima: *Noć je mračna i puna užasa.*

Pored nabrojanih religija, u Bravosu je hram Kuća crnog i belog u kome služe Ljudi bez lica. Oni veruju u Mnogolikog boga (Onog s mnogo lica). Ubijanjem, pripadnici ove crkve veruju da okončavaju patnje ljudi: bilo da ubistvom bolesnih i nemoćnih ili ubijanjem onih koji drugima nanose zlo. Sluge smrti, kako sebe nazivaju, moraju da se odreknu sopstva i postanu *niko*, čime sve lične osvete i želje ostavljaju po strani u službi boga. Ljudi bez lica imaju posebnu moć, da promene svoj lik u potpunosti i na taj način se lakše približe budućoj žrtvi ili izbegnu opasnost u toku zadatka. Postoji izvesna sličnost između Ljudi bez lica i persijskih asasina iz XI, XII i XIII veka.

Geografija i klima, živi svet, istorija i mitologija, religija i društveno uređenje u većoj meri konstruišu svet priče premda ne predstavljaju one elemente koji direktnu potiču radnju (likovi, zapleti). Ovaj svet, verno je prenet u televizijsku seriju zbog čega će u

nastavku teksta jedino odstupanja od referentnog teksta biti naglašena. Kao i u drugim slučajevima ekranizacije nedovoljno opisani i definisani delovi hronotopa dopunjeni su tako da se očuva ustrojstvo sveta *Leda i vatre* iz PLV u najvećoj mogućoj meri.

## 4.4. Televizijska serija *Igra prestola* (drugostepeni tekst)

### 4.4.1. Transmedijalna marketinška kampanja *Pesme leda i vatre* u *Igri prestola*

Danas se može reći da je televizijska serija *Igra prestola* (u nastavku teksta SIP) prevazišla popularnost knjiga. U momentu kada je datum premijere već bio zakazan, producenti su se odlučili za transmedijalni marketinški poduhvat čiji je cilj bio privlačenje postojećih fanova osnovnog teksta PLV novom tekstu, ali i privlačenje novih. U fazi preprodukcije televizijske serije, fanovi su bili veoma aktivni na brojnim sajtovima, forumima i društvenim mrežama u domenu sugestija za vizuelizaciju i ekransku dramatizaciju sveta *Leda i vatre*. Umetanje elemenata sveta priče buduće televizijske serije, u realni svet, omogućilo je povezivanje prostora, vremena, likova, predmeta, ali i zapleta u cilju stvaranja osećaja uranjanje pre samog početka emitovanja. Najznačajnije teme bile su spekulacije o glumačkoj podeli, samom načinu snimanja, lokacijama itd.



Tabela 4.2 - Početna stanica veb igre Meštrev put

Marketinška agencija *Campfire*, osmislila je marketinšku kampanju za HBO. Tada je već bilo je poznato da će prva sezona serije u najvećoj meri odgovarati događajima iz

prve knjige serijala. Kroz veb igru *The Maester's Path*<sup>123</sup> (prim. prev. *Meštrev put*), ali i inventivne oblike marketinške kampanje u pet nedelja, 2011. godine, trebalo je privući novu publiku (one koji nisu čitali knjige) i staru (fanove epske literature Martina) ohrabriti da gledaju seriju. Marketinška strategija obuhvatala je gotovo sve funkcije koje transmedijalni sadržaj treba da poseduje kroz uvod u predistoriju teksta i priče, prikaz mape sveta i multi-perspektivni uvid na (buduću) radnju. Kroz veb igru, trebalo je postići širenje informacija o predstojećoj premijeri TV serije na društvenim mrežama. Veb igra je bila osmišljena tako da ohrabruje one sa predznanjem o svetu priče *PLV*, a da istovremeno ne isključi one bez predznanja u pokušajima igranja. Tražena znanja o svetu priče postojala su u knjigama, ali i u mnogim blogovima, forumima i viki stranicama. Svake nedelje, novi deo igre otvaran je na veb stranici najpre u cilju zadržavanja, odnosno vraćanja, dotadašnjih posetilaca, a putem deljenja uspeha u kompjuterskoj igri na društvenim mrežama novi delovi zagonetke imali su za cilj privlačenje novih igrača.

Veb igra inspirisana je meštrima, učenim muškarcima koji pomažu vlasteli Vesterosa velikim znanjem o određenom aspektu života na Vesterosu, ali i istoriji zemalja Leda i vatre. Nakon što meštiri savladaju oblast koju izučavaju dobijaju medaljon koji ukazuje na oblast njihove stručnosti. Posetioци veb stranice, imali su zadatak svake sedmice *skuju* po jedan takav medaljon rešavanjem zagonetki. Po okončanju takvog izazova igračima je omogućeno gledanje inserta iz do tada neemitovane televizijske serije. Isti inserti su bili postavljeni na platformu *YouTube*, sa malim zakašnjenjem, ali to nije sprečilo rast popularnosti veb igre.

Nivoi, odnosno epizode veb igre, imale su za cilj svojevrsno spajanje sveta priče i realnog sveta. Čula mirisa, sluha, dodira, ukusa i vida, bile su tema svake nedelje. U igri o mirisima, kovčeg s različitim mirisima poslat je novinarima i blogerima koji su na društvenim mrežama delili informacije o igranju igre. U epizodi s ukusima, mobilni kiosci bili su postavljeni u Los Anđelesu i Njujorku, a posetiocima je omogućeno da besplatno probaju hranu s Vesterosa. Interfejs igre koristio je goticu, delimično arhaični jezik, simbole opisane u knjigama, geografske karte Vesterosa, fotografije kostima i rekvizita korišćenih u produkciji serije. Samo ergodičko iskustvo postavljalo

---

<sup>123</sup> Veb igra *The Maester's Path* više nije dostupna, kratak video i informacije o njoj moguće je pronaći na Internet stranici marketinške agencije Campfire.



je igrača u trodimenzionalno okruženje na pojedinim lokacijama: Zid, krčma, zamak Zimovrel itd. U epizodi u kojoj je igrač postajao jedan od čuvara Noćne straže na zidu, a svojim avатарom bio na izvidnici, cilj je bio poslati poruku o napadu na zid putem gavrana (kao u knjigama). Ovaj zadatak, klikom na dugme *pošalji gavrana*, zapravo je otvarao meni za deljenje informacija o igranju igre na Tviteru i Fejsbuku. Kampanja je bila osmišljena da privuče registraciju oko 3 000 fanova na stranici, međutim broj registrovanih korisnika je dostigao 40 000. Kasnijim merenjima ustanovljeno je da je stranicu posetilo preko dva miliona neregistrovanih korisnika, kao i da su se u proseku na njoj zadržali više od 10 minuta, što je prevazišlo očekivanja agencije *Campfire*, ali i prosečno vreme zadržavanja na Internet portalima u to vreme. Agencija je procenila da je više od 120 miliona ljudi putem deljenja na internetu došlo do informacije o predstojećoj televizijskoj seriji *Igra prestola*. U komentarima igrača najčešće su hvaljeni elementi koji su zadržali integritet mitosa, etosa i toposa knjiga PLV.

#### **4.4.2. Narativ televizijske serije *Igra prestola***

Televizijska serija *Igra prestola* dobila je najviše nagrada u poređenju s bilo kojom drugom televizijskom serijom u Sjedinjenim Američkim Državama (47 Primetime Emmy Awards; 5 Screen Actors Guild Awards; 1 Peabody Award, Golden Globe), zbog čega je neformalno proglašena najboljom serijom od početka televizijske istorije. Na američkom tržištu serija je oborila prethodne rekorde gledanosti kablovske mreže HBO (uzimajući u obzir rezultate televizijske gledanosti i gledanosti na striming servisu).

*Kumulativni modalitet „iščekivanja“ ugrađen je u Igru prestola replikama „Sever pamti“ i (progres i transfer napetosti između segmenata i sezona, koja se od početka do kraja serije preliva i raste čineći je koherentnom i atraktivnom za praćenje) i „Zima dolazi“ (jer je potrebno sačekati kraj za razrešenje svih zapleta, a u njihovom kompleksnom toku pažljivo pratiti svaku epizodu). (Milovanović 2019, 16)*

Mogući razlozi popularnosti, kako navodi Mojsi su i u strahovima koji pokreću savremene TV narative (strah od haosa i povratka varvarstva, strah od anti-

demokratskih procesa, strah od terorizma, strah od promene političkog sistema s nostalgijom prema postojećem i strah od okupacije), navodeći da ukoliko ...*postoji serija koja objedinjuje i sažima sve ove strahove [...] onda je to Igra prestola...* (Mojsi 2016, 45).

SIP je u zasnovana na elementima sveta PLV zbog čega je u početku osmišljena kao adaptacija – ekranizacija. Prema podeli na postmodernističke prerade (Doležel), ovaj proces odgovara vrsti u kojoj vizuelizacijom predistorije, a naročito postistorije (koja ne postoji kao referenca u PLV), iz čega nastaje dopunjeni *novi* svet priče koji ostaje komplementaran originalnom svetu. Istovremeno vizuelizacija ovog sveta, ali i njegove mitologije, ideologije, društvenog uređenja i otelotvorenja u likovima ispostaviće se za ekstenziju iz SIP u druge *n*-tostepene tekstove (kompjuterske igre, društvene igre i sl.). Tokom prvih 5 sezona, SIP je u većoj meri pratila razvoj narativnih linija iz PLV, mada su zbog ekonomičnosti i produkcijskih ograničenja (broj epizoda po sezoni), postepeno, razlike između knjiga i serije postajale sve veće. Treba naglasiti da ove razlike nisu isključivo posledica različitih redukcija pripovednog iskaza u procesu prevođenja, već su, nekada i proširenje ili alternativno<sup>124</sup> (i komplementarno) tumačenje.

#### 4.4.3. Osnovne narativne linije

Umesto naziva *Pesme leda i vatre*, za televizijsku seriju je izabran naziv *Igra prestola* koji je dodatno fokusirao ekranizaciju na opis i prikazivanje onih događaja koji će voditi borbi za Gvozdeni presto. Najznačajniji događaji koji su prikazani u 73 epizode SIP, a vezani su za indirektnu ili direktnu borbu za presto predstavljeni su u Prilogu E.

Svako polje prikazuje događaj čiji je inicijator član ili grupa likova iz određene plemićke kuće ili slične grupe koja deluje sa zajedničkim interesom poput Noćne straže ili Belih hodača/Tuđina. Ukupni broj događaja koji su vodili konačnom razrešenju narativnih linija je petsto<sup>125</sup>. Analizom raspodele ovih događaja i njihovih inicijatora, koji su vodili

---

<sup>124</sup> Događaji u SIP u poređenju s onim u PLV, počinju 17, a ne 14 godina nakon pobune Roberta Barateona protiv vlasti dinastije Targarjen, zbog čega su sva deca Neda Starka i Roberta Barateona oko tri godine starija nego u knjigama. Takođe, Deneris Targarjen ima 16 umesto 13 godina.

<sup>125</sup> Iz analize koja je data u Prilogu E, izuzev Dotraka i Neokaljanah (koji su spojeni sa inicijatorima događaja kuće Targarjen) kao inicijatori događaja nisu prikazani pripadnici vlastela sa Esosa jer ni u jednom trenutku nisu imali nikakve aspiracije za osvajanje Gvozdenog prestola na Vesterosu.

konačnom razrešenju u borbi za presto uglavnom je rastao od prve do poslednje sezone serije. Ovde treba da naglasiti da su poslednje dve sezone ukupno imale 13 epizoda, što gotovo utrostručuje rast broja događaja na nivou epizode u odnosu na prvu sezonu SIP (dato u Tabeli 4.3).

Tabela 4.3 - Broj događaja po sezoni koji teže borbi za presto

| nosilac događaja                        | sezona |    |    |    |    |    |    |    | Zbir |
|---|--------|----|----|----|----|----|----|----|------|
|   | 01     | 02 | 03 | 04 | 05 | 06 | 07 | 08 |      |
| Noćna straža                            | 2      | 7  | 9  | 9  | 11 | 6  | 0  | 0  | 44   |
| kuća Stark                              | 17     | 17 | 13 | 13 | 12 | 22 | 29 | 18 | 141  |
| kuća Barateon                           | 4      | 3  | 4  | 3  | 8  | 0  | 0  | 1  | 23   |
| kuća Targarjen/Dotraci/Neokaljani       | 7      | 4  | 8  | 6  | 10 | 8  | 21 | 31 | 95   |
| kuća Erin/kuća Tali                     | 1      | 0  | 1  | 1  | 0  | 1  | 0  | 1  | 5    |
| kuća Lanister                           | 8      | 9  | 11 | 11 | 14 | 12 | 13 | 10 | 88   |
| kuća Tírel                              | 2      | 3  | 1  | 2  | 2  | 3  | 0  | 0  | 13   |
| kuća Frej                               | 1      | 0  | 3  | 0  | 0  | 0  | 0  | 0  | 4    |
| kuća Grejdžoj                           | 0      | 4  | 2  | 1  | 0  | 6  | 4  | 2  | 19   |
| kuća Bolton                             | 0      | 1  | 5  | 1  | 2  | 2  | 0  | 0  | 11   |
| kuća Martel                             | 0      | 0  | 0  | 3  | 3  | 2  | 0  | 0  | 8    |
| Tuđini (Beli hodači) i Mrtvi            | 1      | 0  | 0  | 1  | 1  | 2  | 4  | 11 | 20   |
| Više likova istovremeno / ostali likovi | 0      | 0  | 0  | 0  | 2  | 5  | 8  | 14 | 29   |
| ukupno događaja (500)                   | 43     | 48 | 57 | 51 | 65 | 69 | 79 | 88 | -    |

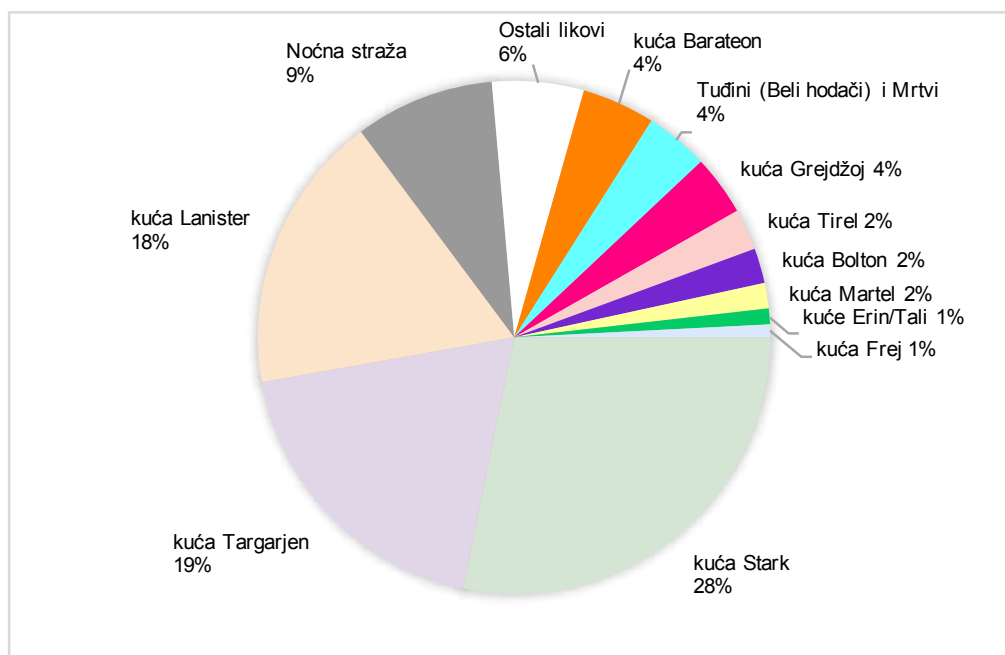
Značajan rast broja događaja u poslednje tri sezone može se i objasniti nedostatkom reference u osnovnom tekstu PLV zbog čega se pristupilo spajanju više paralelnih narativnih linija u jednu glavnu narativnu liniju. Nedostatak reference (SIP od šeste sezone nema referencu u PLV<sup>126</sup>) kreatorima serije ostavio je dve mogućnosti: da uvođenjem novih narativnih linija, likova i prostornim udaljavanjem, tekst prošire ili da smanjenjem broja likova, narativnih linija i prostornim približavanjem povećaju broj zapleta s težnjom da završe seriju.

Da su se kreatori serije odlučili za uvođenje novih narativnih linija ili novih likova, pa čak i eksploatacijom nepoznatih prostora (npr. kroz prikaz paralelnih događaja na Sotoriusu i Ultosu ili neistraženim delovima krajnjeg severa Vesterosa) veze između svetova priče SIP i PLV bi se izvesno raskinule. Kreatori serije imali su i *stalnu pretnju* da će nova knjiga iz serijala uskoro izaći (u čiji sadržaj zvanično nisu imali uvid), zbog čega bi dva nekompatibilna sveta priče izvesno imala izuzetno negativnu recepciju kod televizijske publike, čitalaca i fanova.

<sup>126</sup> Džordž R. R. Martin je bio scenarista i koproducent ukupno četiri epizode serije, a zvanično na njoj nije radio od druge epizode četvrte sezone.

Umesto proširenja, kreatori su se odlučili da geografski približe likove što je rezultiralo velikim borbama između više zaraćenih strana (u poslednjim sezonama svi događaji se odigravaju na Vesterosu) i velikim porastom događaja po sezoni.

U poslednjim sezonama broj događaja koji se pripisuje porodici Stark i Targarjen značajno je rastao (dato na Grafiku 4.1), dok su brojne porodice ostale potpuno isključene iz narativnih linija – pojedine kuće su nestale u ratovima (npr. kuće Tirel, Frej i Bolton), a pojedine su isključene iz narativnih linija iz nepoznatih razloga (npr. kuća Martel).



Grafik 4.1 - Procenat pokretača događaja u okviru narativnih linija

Tokom razvoja narativnih linija značajan je pad važnosti Noćne straže (što se donekle može opravdati neposrednom opasnošću koja pretila sa Severa), ali i rast broja događaja čiji su pokretači oni likovi koji nezavisno deluju u odnosu na prvobitne kuće (promena saveznika i smrt velikog broja likova koji su činili određenu grupu), kao i rast broja događaja koji se može pripisati većem broju kuća istovremeno (posledica spajanja narativnih linija).

U uvodnoj sekvenci SIP, koja odgovara prologu u IP, prikazani su Beli hodači koji ubijaju, a potom i oživljavaju mrtve [01]<sup>127</sup>. Za Bele hodače se veruje da ne smeju da se kreću po suncu (u PLV smeju da se kreću samo noću). Ova začudna bića predstavljaju pretnju koja se tokom prvih šest sezona najviše tiče zapleta u kojima su Noćna straža i Divljani. Iako naglašeni kao velika pretnja (koje su svesni samo oni na Severu), Beli hodači se pojavljuju samo povremeno [52, 91, 132, 171]. Sa ove narativne linije, fokus se premešta na likove u Sedam kraljevstava i Esos (na kome su poslednji preživeli Targarjeni). U sedmoj sezoni serije, Tuđini se pojavljuju znatno češće [389, 391, 393, 396, 400], a u poslednjoj sceni, ruše deo Zida i prelaze u *civilizovani* deo Severa [412]. Poslednja sezona serije, delimično je fokusirana na borbu ljudi sa Tuđinima [431, 432, 437, 438, 439, 440, 442, 443, 444, 445, 446].

Osnovnu narativnu liniju SIP čini poziv kralja Roberta Barateona, Nedu (Edardu) Starku, da zameni Džona Erina (koji je iznenada umro) na poziciji pomoćnika kralja [03]. Nakon dolaska na poziciju, Ned saznaje da kralj Robert ima kopile, da je Džon Erin otrovan [21], ali i da su Robertova deca (Džofri, Tomen i Mirsela), zapravo deca iz incestuozne veze kraljice Sersei i njenog brata Džejmija Lanistera [24]. Ubrzo zatim kralj Robert umire [29] zbog čega na presto dolazi Džofri Barateon (de fakto Lanister) [32] i počinje bitka za presto između tri strane: kralja Džofrija Barateona, Stanisa Barateona i Renlija Barateona. Odmah nakon Robertove smrti, Neda hapse [32] zbog čega njegov sin Robert Stark pokušava da ga oslobodi [34, 37]. Zbog osude za *izdaju krune*, kralj Džofri ubija Neda Starka [39]. Paralelno s tim, iz političke unije izlaze i Gvozdena ostrva čiji vladar Belon Grejdžoj proglašava nezavisno kraljevstvo na toj teritoriji. Spletom ovih događaja, na Vesterosu počinje *Rat pet kraljeva* [29] koji se nastavlja sve do smrti Stanisa Barateona na kraju pete sezone [258].

Drugu glavnu narativnu liniju čine događaji koji prate živote u egzilu, princa Viserisa i princeze Deneris Targarjen na kontinentu Esos. Već na samom početku Viseris prodaje sestru Deneris [04] dotračkom *kalu* Drogu. Deneris se udaje se za kala protiv svoje volje [06], a zatim kal ubija princa Viserisa [27]. Ubrzo, Deneris ostaje trudna, rađa mrtvorodeno dete [36], a kal Drogo umire [42] zbog čega ona bira da umre sa

---

<sup>127</sup> U nastavku teksta u uglastim zagradama brojevi će upućivati na događaje koji su prikazani u Prilogu E, gde je detaljnije objašnjen zaplet koji se navodi u tekstu. Iz ovog pregleda, izuzeti su oni zapleti koji se direktno ili indirektno ne tiču borbe za presto, kao i likovi čija funkcija ni na nivou pomagača ne utiče na razvoj glavnih likova.

njim kako ne bi morala da se pridruži kalasaru žena. Deneris odlazi na lomaču zajedno sa fosilizovanim jajima zmajeva (svadbeni poklon), kalom i vešticom koja je dodatno pogoršala stanje Drogu. Na iznenađenje Dotraka, sutradan sa zgarišta Deneris ustaje nepovređena sa tri tek rođena zmaja [43]. Iz strahopoštovanja, najveći deo Dotraka je prati u njenom putu po Esosu, gde ukida ropstvo (u Astaporu [110], Junkaju [148] i Mirinu [162]) i pridobija sve veću vojsku za svoj povratak na Vesteros u cilju ponovnog uspostavljanja dinastije Targarjen na Gvozdenom tronu. Deneris s velikom vojskom i odraslim zmajevima konačno dolazi na Vesteros u Zmajkamen [340], neposredno pre početka invazije Belih hodača u sedmoj sezoni serije. Takođe, na nagovor Džona Snežnog, Deneris privremeno odustaje od borbe za presto i dogovara primirje sa kraljicom Sersei [404] zbog predstojeće invazije Belih hodača sa Severa.

Treća narativna linija prati život Džona Snežnog (kopile Neda Starka) kada se pridružuje Noćnoj straži na Zidu [08]. Zahvaljujući obrazovanju koje je imao u Zimovrelu, Džon se ističe u borbi, ali i strateškom planiranju zbog čega učestvuje u brojnim misijama na Severu. Džon postaje prijatelj sa Semvelom (Semom) Tarlijem [15] koji tokom misije otkriva da zmajstaklo (opsidijan) ubija Bele hodače i Mrtve [78]. Džon se tokom jedne misije severno od Zida pretvara da je dezertter [88], tada upoznaje Igrit s kojom otpočinje ljubavnu vezu [67, 111]. Džon ipak beži od Divljana, zatim pokušava da ubedi Divljane da zajedno brane Zid, kada u tome ne uspe pokušava atentat na njihovog kralja Mensa [192, 193]. Međutim, vojska Stanisa Barateona ubija veliki broj Divljana i hapsi Mensa, a potom ga i ubija [194, 206]. Istovremeno, kako rat na Vesterosu i dalje traje i pomoć u ljudstvu i potrepštinama na Zid ne stiže, oslabljena Noćna straža postaje laka meta za Bele hodače (koji marširaju ka jugu) i Divljane (koji beže od njih), zbog čega Džon, sada komandant Noćne straže [213], poziva Divljane da pređu Zid i pomognu u odbrani Vesterosa (što je protivno pravilima Noćne straže da onemogući prelazak Divljana u *civilizovani* deo Vesterosa). Deo stražara je protiv ove odluke zbog čega ubijaju Džona Snežnog na kraju pete sezone serije [264]. Ipak, u sledećoj sezoni Džona Snežnog oživljava<sup>128</sup> sveštenica Melisandra uz pomoć magije [277]. Džonu se posle dužeg niza godina pridružuje sestra Sansa [281] koja je sa Teonom Grejdžojem pobegla iz Zimovrela, nakon što je bila venčana za Remzija

---

<sup>128</sup> Džon Snežni nije jedini lik koga oživljavaju u SIP. Berika Donderiona, pripadnika Braće bez barjaka, oživljavaju sedam puta, ali to nije prikazano. U PLV, Džonovu mačehu Kejtlin Stark takođe oživljavaju (ona postaje Ket sa Kanala, međutim, njen lik je nakon tzv. Crvene svadbe [139] izostavljen iz SIP).

Boltona koji ju je zlostavljao. Uz pomoć vojske iz Erinovog dola pod vođstvom Petira Beliša, uspevaju da oslobode Zimovrel [314]. Džona proglašavaju kraljem Severa [331]. Iz vizija koje ima njegov mlađi brat Brendon (Bren), saznaje se da Džon nije kopile, već Egon Targarjen (da mu je majka Lijana Stark, a otac Regnar Targarjen [330], nešto kasnije Sem Tarli u Starogradu saznaje da su Regnar i Lijana bili u tajnom legalnom braku [410]). Džon uspeva da ubedi Deneris Targarjen (koja je tek pristigla na Vesteros) da omogući iskopavanje zmajstakla koje ubija Tuđine ispod zamka Zmajkamen [345, 350, 364], kasnije uz pomoć Tiriona Lanistera uspeva da nagovori Sersei Lanister i Deneris Targarjen da proglase primirje na Vesterosu jer će Beli hodači uskoro napasti zid [402, 404]. Džon Snežni i Deneris Targarjen, bez znanja da mu je ona tetka/on njen bratanac, ulaze u ljubavnu vezu [411].

U poslednjoj sezoni serije, sva preživela deca porodice Stark se prvi put ujedinjaju u Zimovrelu [413, 414] u kome se sve vojske Vesterosa (izuzev vojske Lanister) ujedinjaju očekivajući napad Tuđina koji su prešli Zid. Sem saopštava Džonu Snežnom da je zapravo Egon Targarjen [418], što mu potvrđuje i brat Bren, kada za to sazna i Deneris Targajen [426] to menja njihov odnos jer prema pravilima nasleđivanja on treba da bude prvi naslednik kuće Targarjen. Zbog sukoba koji sve vreme postoji između Sansa Stark i Deneris, Sansa protivno obećanju Džonu, odaje njegovo poreklo Tirionu Lanisteru [459], koji to prenosi Varisu [461]. Svi koji znaju da je Džon Targarjen veruju da on zaslužuje da vlada Vesterosom. Paralelno s ovim događajima Beli hodači napadaju Zimovrel [431], ali Arja Stark uspeva da ubije Noćnog kralja [447] i time okonča veoma izvesnu pobedu Tuđina. Nakon ove bitke, fokus se vraća na konačnu borbu za presto, odnosno dolazi do konačnog preklapanja narativnih linija. Deneris Targajen u veoma silovitom napadu i protivno dogovoru sa saveznicima i savetnicima spaljuje i ruši veliki deo Kraljeve luke u kojoj ginu kraljica Sersei i Džejmi Lanister i veliki broj građana [473, 476, 477]. Neposredno pre napada Deneris ubija Varisa zbog izdaje [467]. Na samom kraju serije, Džon ubija Deneris jer veruje da je prekomerna sila bila neopravdana i da je *ludilo* koje je karakteristično za Targarjene, ona nasledila od svog oca, odnosno da nije sposobna da vlada [487]. Umesto da vlada Vesterosom, Džona šalju na Zid [496, 500], a na neobičnom skupu vlastele Vesterosa, Brena Starka proglašavaju kraljem unije [493], dok iz političke unije izlazi Sever u kome će nezavisno vladati Sansa Stark [494]. Umesto da bude nagrađena visokim položajem u nezavisnom kraljevstvu Severa ili Šest kraljevstva

zbog ubistva Noćnog kralja, Arja Stark kreće u neizvesni put zapadno od Vesterosa [499]. Džon umesto na Zid odlazi sa Divljanima na drugu stranu [500].

\* \* \*

Serijska ima ukupno 73 epizode (po deset u prvih šest sezona, u sezoni 7, emitovano je 7 epizoda, a u poslednjoj sezoni 6). U Tabeli 4.4, dat je prikaz koji upoređuje poziciju glavnih zapleta knjiga i serije s akcentovanim poslednjim sezonama koje u određenoj meri ili u potpunosti nemaju referencu u narativu PLV. Ipak i u ovim sezonama svet priče ostao je nepromenjen, odnosno, predstavlja logičan nastavak događaja iz prethodnih sezona/knjiga.

Tabela 4.4 - Poređenje pozicije zapleta u SIP i PLV

| SIP \ PLV        | I knjiga |        | II knjiga |        | III knjiga |        | IV knjiga |        | V knjiga |        | Bez reference |
|------------------|----------|--------|-----------|--------|------------|--------|-----------|--------|----------|--------|---------------|
|                  | I deo    | II deo | I deo     | II deo | I deo      | II deo | I deo     | II deo | I deo    | II deo |               |
| Sezona 01        | x        |        |           |        |            |        |           |        |          |        |               |
| Sezona 02        |          | x      |           |        |            |        |           |        |          |        |               |
| Sezona 03        |          |        | x         |        |            |        |           |        |          |        |               |
| Sezona 04        |          |        |           | x      |            |        |           |        |          |        |               |
| Sezona 05        |          |        |           |        | x          | x      | x         | x      |          |        |               |
| <b>Sezona 06</b> |          |        |           |        | x          | x      | x         | x      |          |        | <b>x</b>      |
| <b>Sezona 07</b> |          |        |           |        |            |        |           |        |          |        | <b>x</b>      |
| <b>Sezona 08</b> |          |        |           |        |            |        |           |        |          |        | <b>x</b>      |

Razlike u narativima najpre su bile posledica ekranizacije u užem smislu, trebalo je fokusirati veoma masivnu priču PLV tako da bude jasna široj publici, ali i da ostane ekonomična za produkciju i svedena na najviše 10 epizoda po sezoni. Osnovni tekst PLV do pete knjige obima je više od 5000 strana.

Podaci o genealogiji porodica Vesterosa često su sažimani, pojedini članovi porodica su potpuno izbacivani iz narativa, a ponekad, je dolazilo i do sažimanja generacija, što su karakteristike adaptacije, a ne transmedijalnog pripovedanja. Premda je i u seriji održan princip u kome likovi nisu ni previše dobri ni previše loši, njihovo pomeranje na toj zamišljenoj liniji, više je u skladu sa televizijskim tropima i filmom.



Razlike postoje u karakterizaciji glavnih likova: Kejtlin Stark<sup>129</sup>, Džona Snežnog<sup>130</sup>, odnosa između Sersei Lanister i Džejmija Lanistera sa svojom decom i bratom Tirionom Lanisterom<sup>131</sup>.

---

<sup>129</sup> U PLV, Kejtlin Stark ima znatno važniju ulogu u političkim previranjima nakon hapšenja i smrti Neda Starka, nego u SIP gde većinu političkih odluka donosi Rob Stark umesto nje. U SIP ona najveći broj odluka donosi iz pozicije majke, dok je njeno iskustvo u diplomatiji Vesterosa svedeno na nekoliko političkih odluka od kojih je jedina značajna ugovoreni brak između Roba Starka i ćerke Valdera Freja. U SK, Kejtlin Stark žrtvuje ponovno osvajanje Zimovrela zbog političkih dogovora u Brzorečju, dok u SIP ona neprestano govori o povratku jer joj nedostaju deca. Takođe, u PLV Kejtlin Stark insistira da Ned Stark ode u Kraljevu Luku i sazna ko je ubio Džona Erina, dok je u SIP ona nesrećna zbog Nedovog odlaska. U SIP, Rob Stark se ženi vidarkom Talisom Volantis [85], što krši prethodni dogovor o savezu i braku koji su dogovorili Robova majka Kejtlin Stark i Valder Frej [34]. U PLV, lik Talise Volantis ne postoji, već se Rob ženi sa Džejn Vesterling. Kršenje ovog dogovora je u PLV predstavljeno sa mnogo više posledica, jer se odmah po venčanju Roba i Džejn, 4000 vojnika kuće Frej povlači sa fronta. U SIP, nedostatak vojne podrške Frej nije jasno naglašen kao problem za kuću Stark (mada je vojno-politički savez povod za ugovoreni brak). Takođe, u PLV, Džejn Vesterling nije prisutna na tzv. Crvenom venčanju [133] i ne strada prilikom zasede koju organizuje Frej [139]. Naslednice kuće Frej Arvaja, Derva, Valdre, Džanija, Nejela i Freja ne postoje u PLV, već samo u SIP. Kejtlin Stark nakon smrti ne postaje Ket sa Kanala, čime je izuzetno okrutni i osvetnički lik u potpunosti izbačen iz SIP.

<sup>130</sup> Poreklo Džona Snežnog nije potvrđeno u knjigama. Takođe, nije poznato da je prvi brak Regara Targajena poništen i da se on oženio Lijenom Stark. U SIP, Džon Snežni (prvo predstavljen kao kopile Neda Starka) rođen kao Egon Targarjen, ispostaviće se za sina Regara Targarjena i Lijene Stark što mu daje prednost za nasledstvo prestola u slučaju povratka dinastije Targarjen na vlast. U PLV i SIP, postoji i drugi lik po imenu Egon Targarjen (sin Regara i Elije Martel). U SIP, on se samo spominje kao jedno od dece Targarjenovih koja su stradala tokom Robertove bune. U PLV, Varis je navodno sklonio Egona Targarjena i zamenio ga drugim dečakom koji je ubijen tokom Robertove bune. Međutim, ova narativna linija je ostala nedokazana, jer se sumnja u poreklo momka koji se predstavlja kao Egon. U SIP, Džaheris II Targarjen izbačen iz porodične loze Targarjena, pa su Egon V i meštar Emon, otac i ujak Ludog kralja (a ne deda i deda-ujak kako je u PLV). U knjigama nije jasan razlog za ubistvo Džona Snežnog, kao u SIP, gde je njegova odluka da puste Divljane na drugu stranu zida navela pripadnike noćne straže da ga ubiju. Takođe, u knjigama još uvek nije jasno da li je Džon preživeo ovaj napad, samim tim Melisandrino oživljavanje Džona nije se dogodilo.

<sup>131</sup> Tirion Lanister u knjizi optužuje rođaka Lansela Lanistera za seksualni odnos sa kraljicom ali i za smrt Roberta Barateona u lovu (jer mu je davao velike količine alkohola). Odnos između kraljice (regentkinje) Sersei i njenog brata Tiriona Lanistera, u mnogome je različit u odnosu na knjigu, kao i njen odnos prema sinu Džofriju. Sersei je znatno objektivnija u oceni ponašanja svog sina u SIP, ali je i odnos koji ima sa svojim bratom znatno prisniji. Zverstva kralja Džofrija znatno su naglašena u SIP, naročito kroz tretman lika prostitutke Ros koja ne postoji u PLV, čime dolazi do priširenja u odnosu na osnovni tekst. Takođe, Tivin Lanister ima znatno manje strpljenja za ponašanje svog unuka Džofrija u PLV, nego u SIP. U PLV, kralj Džofri se nikada prema majci Sersei ne ponaša kao u SIP, u najgorem slučaju ne sluša njene savete, ali najčešće prihvata sve njene prohteve. U PLV, kada kralj Džofri počne da umire gosti počinju da beže, dok u SIP, većina ostaje da gleda kako se kralj Džofri bori za život. Poznata scena u SIP, kada divljom vatrom Sersei ubija sve u Velikoj septi, ne postoji u knjigama, umesto toga Sersei uništava Kulu Ruke, ali tom prilikom niko ne strada. U knjigama raskid između Džejmija Lanistera i Sersei Lanister dolazi znatno pre nego u SIP. Razlog njihovog udaljavanja je to što je Džejmij ljubomoran na odnose koje Sersei ima s drugim muškarcima i zbog toga što je optužena za sva zlodela koja joj se pripisuju. U knjigama optužbe i hapšenje za nedolično ponašanje kraljice Sersei, posledica su njene spletke koja je predviđala da Margeri Trel bude uhapšena. Međutim, kada je Vrhovni vrabac otkrio da su Lansel Lanister i Ozni Ketblek lagali za kraljicu, nju hapse, a ne Margeri. Međutim, u knjigama pored ovih optužbi, Sersei se sudi za izdaju, incest, ubistvo Roberta Barateona i prethodnog Vrhovnog vrapca. Prilikom odbrane Sersei jedino priznaje seksualne odnose sa Lanselom i Oznijem, ali nakon smrti njenog muža, sve druge optužbe poriče. Prilikom šetnje srama u PLV, Sersei umišlja

Druge razlike u narativima PLV i SIP, najčešće su posledica sažimanja broja likova uz očuvanje zapleta koji se nalazi u originalnom tekstu<sup>132</sup>.

---

Neda Starka, Sansu Stark, Roberta Barateona, Tivina i Tiriona Lanistera, Džofrija i drugaricu iz detinjstva Melaru.

<sup>132</sup> Jedna od važnih razlika je to što se Remzi Snežni venčava sa dvojnicom Arje Stark (a ne Sansom Stark), što zna samo Teon Grejdžoj koji to ne otkriva. Tretman dvojnice Arje Stark, zapravo Džejn Pul u PLV, sličan je onom koji je u SIP imala Sansa kao žena Remzija Snežnog.

U do sada objavljenim knjigama PLV, Sansa Stark nema nikakve ambicije da obnovi Zimovrel, a ni da napusti Erinov Do u kome se nalazi s Petirom Belišem.

U svojim vizijama u PLV, Bren Stark ne vidi Hodora, Noćnog kralja i Tuđine. Takođe, za razliku od jasne vizije u SIP u kojima se vidi da su Deca šume stvorila Tuđine, u PLV nije poznato kako su oni nastali.

U PLV, na zgarištu lomače, tek rođeni zmajevi se hrane mlekom Deneris Targarjen koja je nepovređena, ali je bez kose - u SIP, ovi detalji su izbačeni. Kada Deneris Targarjen u PLV sazna da je kralj Robert Barateon podlegao povredama iz lova, ona je veoma srećna i raspituje se detaljno o načinu na koji je stradao. U SIP, ona je u šoku kada sazna da je Robert Barateon umro.

U OM, Robert Barateon dugo se premišlja da li da žrtvuje Edrika Olujnog, ali Davos Sivort uspeva da skloni dečaka na Esos, premda je njegova krv korišćena u magičnom ritualu protiv kralja Džofrija, Roba Starka i Belona Grejdžoja (koji su svi ubrzo umrli).

U PLV, Melisandra senkama ubija dva lika – Renlija Barateona i sera Kortneja Pentrosa, u SIP, drugi lik je izbačen. Kada Melisandra napusti Zmajkamen u potrazi za mogućom žrtvom iz kraljeve loze, dolazi do velikog sažimanja i promene narativa iz knjige OM u SIP. U knjigama, kralj Robert Barateon u PLV ima priznato kopile Edrika Olujnog, koji je pod zaštitom strica Stanisa u zamku Krajoluj. Nakon smrti Roberta Barateona, njegovog čuvara sera Korneja Pentrosa ubija Melisandrina senka (što je drugo ubistvo senkom nakon Renlija Barateona). Takođe, u PLV Melisandra ne traži od Stanisa Barateona da spali svoju ćerku Širin.

U PLV, Loras Tirel veruje da je Brijena od Oporja ubila Renlija Barateona, a da to nije učinio Stanis, odnosno Melisandra. Takođe, u PLV ljubav između Lorasa Tirela i Renlija Barateona je samo nagoveštena, dok u SIP postoji jasni prikaz njihovog emotivnog i seksualnog odnosa. Loras Tirel u PLV nije uhapšen zbog homoseksualnosti kao u SIP, ali je njegova budućnost neizvesna jer je teško povređen u bici na Hvatu.

Alerija Tirel, majka Margeri i Lorasa Tirela, se ne spominje u SIP, kao ni druga dva starija sina Vilas i ser Garlan. Međutim, čitava porodica Tirel je u znatnoj meri vidljivija u televizijskoj seriji nego u romanima, jer u njima, ni jedan Tirel nije fokalizacioni poglavlja. Politička moć koja je data Oleni i Margeri Tirel, kao i politički razgovori koje one vode nisu jasno prikazani u romanima.

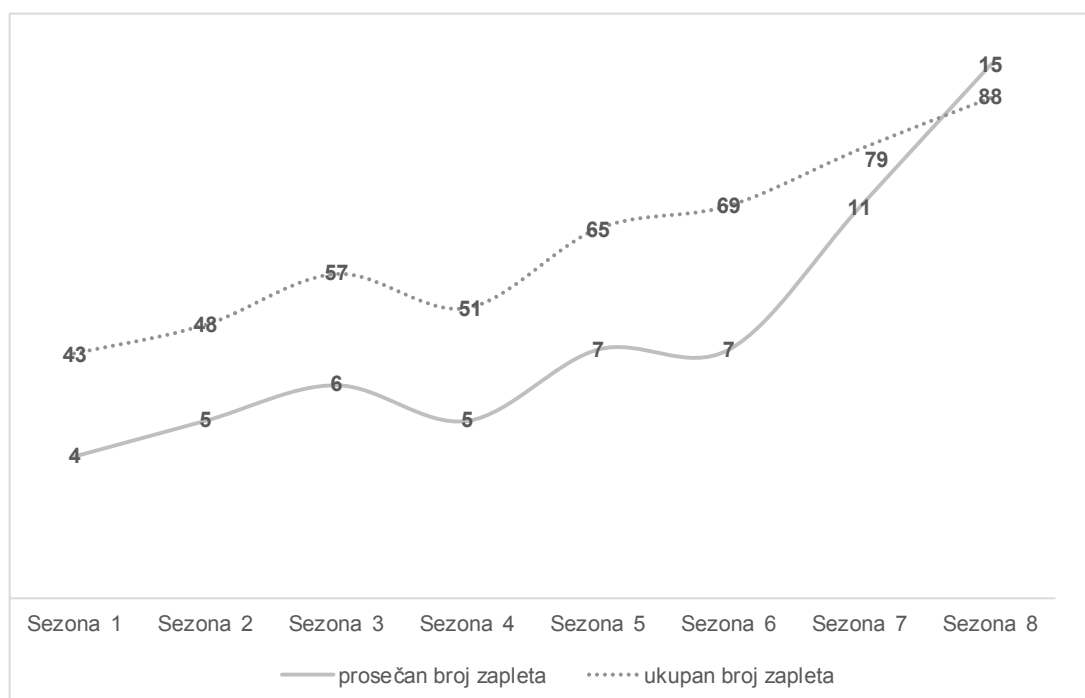
Jara Grejdžoj se u knjigama zove Aša, njena biseksualnost nije ni nagoveštena za razliku od scena seksa sa ženama u SIP.

#### 4.4.4. Likovi

Za potrebe naratološke analize televizijske serije napravljen je pregled petsto glavnih zapleta koji narativne linije vode ka završetku borbe za Gvozdeni presto, a pored fokusiranja na najznačajnije zaplete broj likova i u ovakvoj analizi prelazi 130.

Način na koji je serija ekranizovana i podeljena na epizode i sezone teži formi sapunica, tzv. fleksi-narativima, s klifhengerima na kraju epizoda i sezona.

Za podatke koji su dati na Grafiku 4.2 korišćeni su podaci iz analize glavnih zapleta (Prilog E). Prikazani rast broja zapleta po epizodi, ali i ukupnog broja zapleta po sezoni, ukazuje na to da je celi narativ u fazi uspona akcije i klimaksa, ali i da je razdvajanjem SIP u odnosu na PLV, odnosno nedostatkom reference u osnovnom tekstu PLV, producentima omogućeno oblikovanje dramske strukture tako da ona u još većoj meri odgovara televizijskom formatu.



Grafik 4.2 - Glavni zapleti u televizijskoj seriji Igra prestola po sezonama

Kao i u slučaju serijala knjiga PLV, televizijska serija SIP gradi specifični univerzum sveta priče u kome su prostor, vreme, likovi, objekti i zapleti neraskidivo vezani s jedne strane za žanr, s druge i za čitavi transmedijalni svet (priče). Kao i u slučaju drugih

srodnih tekstova epske fantastike, SIP se oslanja na predistoriju (koja postoji u osnovnom tekstu PLV, SLV, VSK) koju likovi monološki i dijaloški predstavljaju gledaocima, mapu sveta koja je intramedijska i ekstradijegetička (data u uvodnoj špici, slično kao priložima u knjigama), multi-perspektivni uvid na radnju kroz naglo pomeranje u prostoru (a ponekad i vremenu) i na kraju, kroz produblјivanje participativnosti (kroz poređenje SIP sa drugim tekstovima poput PLV). Međutim, SIP u velikoj meri odstupa od žanrovski uobičajene strukture koja prati herojev put: *odvajanje > spuštanje > inicijacija > povratak*; nju je moguće je uočiti u obrisima;

- putevi Džona Snežnog i Deneris Targarjen imaju u određenoj meri putanju koju prelazi uobičajeni *heroj/heroína* epske fantastike s izuzetkom poslednje faze u kojoj Džon nakon povratka kući, ipak ponovo ide na Zid (čime se u budućnosti ostavlja mogućnost za nastavak njegove narativne linije) dok Deneris biva ubijena nakon konačnog osvajanja Kraljeve luke;
- ne postoji *klasični* heroj koji se bori protiv zla, već različiti likovi (među kojima su neki antiheroji) koji se bore za presto (borba protiv zla – Belih hodača, ostaje samo jedna narativna linija koju okončava Arja Stark, koja nije bila predvodnica bilo kakve vojske ili pokretna i čiji je sve do tada jedini cilj u borbi bio osveta);
- nema *klasičnog* glavnog lika (već veliki broj različitih, uticajnih, likova čija važnost tokom razvoja narativa raste i opada, a koji se ne mogu svesti na istu funkciju, niti aktanta).

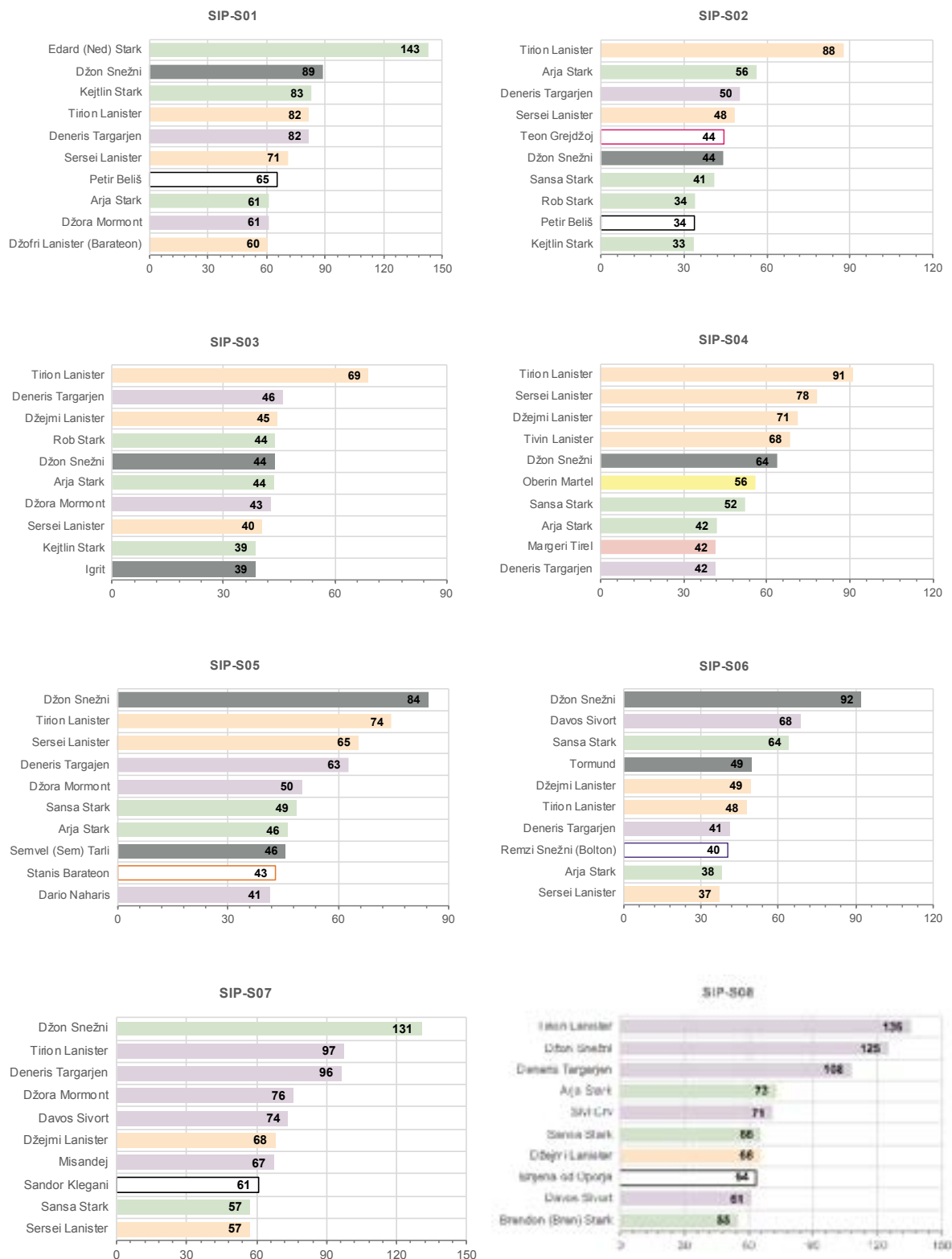
Ovu narativnu strukturu, kako je već napomenuto u epskoj fantastici najčešće ispunjava jedan lik ili skup aktanata s istim ciljem (npr. u Gospodaru prstenova Frodo Bagins i Družina prstena). Međutim, u SIP ne postoji jedan protagonist koji će spasiti svet, a šablonskog heroja epske fantastike zamenjuju brojni likovi sa ličnim ambicijama koje u manjoj ili većoj meri odgovaraju tradicionalnim *vrlinama* heroja. Narativ, često vodi smena likova za koje se u datom trenutku veruje da nose karakteristike protagoniste što je uočljivo na dva nivoa: kvantitativno (vreme prikazivanja i konstelaciju) i kvalitativno (kroz funkciju koju imaju u građenju zapleta).

Na početku prve sezone SIP, lik Neda (Edarda) Starka delimično poseduje osobine protagoniste [02, 03, 08, 12, 19, 21, 22, 23, 24, 28, 29]. Zadatak koji mu je poveren u Kraljevoj luci treba da bude vremenski oročen i da po uspostavljanju reda omogući da se Ned Stark vrati u Zimovrel. Kako se vidi na Grafiku 4.3 Ned Stark ima najduže

vreme prikazivanja (StatsTube 2019)<sup>133</sup> u prvoj sezoni. Takođe, Ned Stark na nivou svih do sada emitovanih sezona ima i najduže vreme pojavljivanja po sezoni sa skoro 93 minuta, premda Neda Starka ubija kralj Džofri Barateon (Lanister) već u osmoj epizodi prve sezone [39], te ispunjava samo prva dva dela tripartitne narativne strukture *putovanja* heroja epske fantastike. Džofri Barateon se pak pojavljuje svega 17 minuta u prvoj sezoni, što kvantitativnu analizu vremena prikazivanja čini još manje podesnom za utvrđivanje antagoniste na nivou lika.

---

<sup>133</sup> Za potrebe analize korišćen je YouTube video *Game of Thrones Characters by Screentime 2011-2019* koji je kreiran na osnovu podataka koji su objavljeni na <https://github.com/jeffreylancaster/game-of-thrones>, a čiji je autor korisnik Džefri Lankaster (Jeffrey Lancaster). Ova analiza podataka predstavlja proizvod participativne kulture i kolektivnog autorstva, a ne naučnog monitoringa. Podaci su za potrebe ove analize iz sekundi preračunati u minute.



Grafik 4.3 - Vreme prikazivanja likova po sezonama SIP (StatsTube 2019) izraženo u minutima<sup>134</sup>

<sup>134</sup> Za prikaz vremena prikazivanja Džona Snežnog, kao i u Prilogu E korišćene su najpre boje Noćne straže, a potom kuće Stark, a u poslednjoj sezoni kuće Targarjen. Takođe, za prikaz vremena prikazivanja Tiriona Lanistera korišćene su boje kuće Lanister, a potom kuće Targarjen.

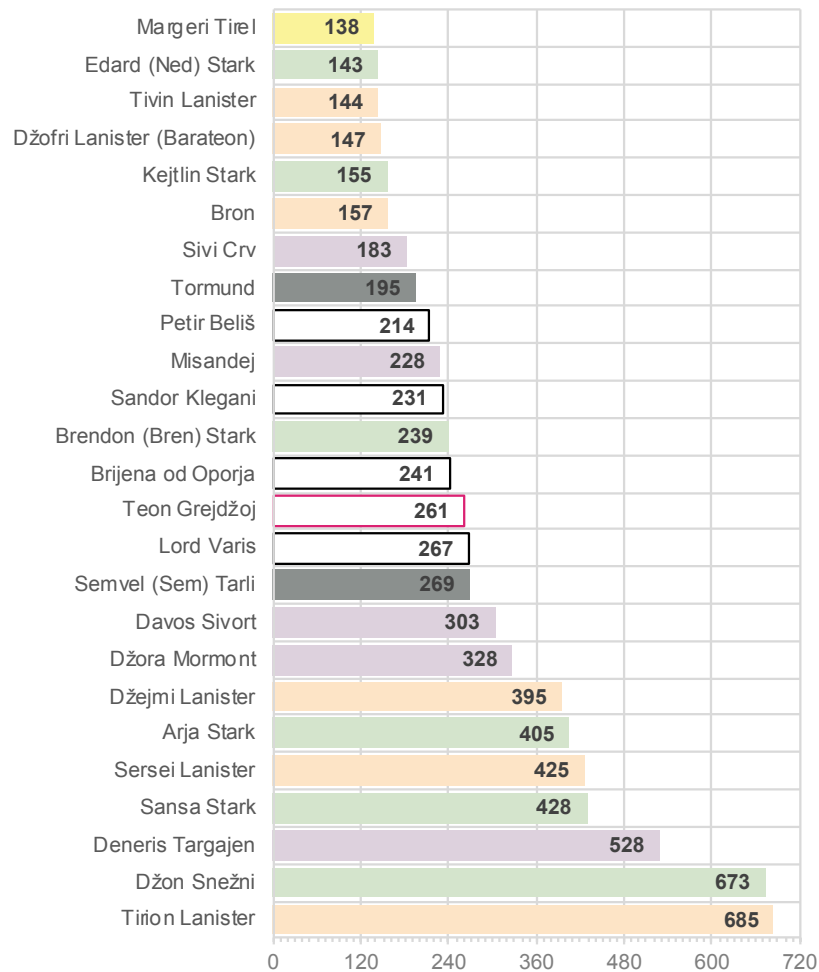
Na nivou aktanata, deca Neda Starka i Kejtlin Stark sva započinju ova tripartitna *putovanja*, mada se ona inicijalno ne čine takvim. Zajednička im je faza *inicijacije* koja se razlikuje prema rodnim društvenim ulogama (inicijacija Sanse Stark je gotovo isključivo vođena željom da preživi, dok je inicijacija Arje Stark vođena osvetom za smrt roditelja i brata), ali i opštoj društvenoj poziciji (kopile Džon Snežni ne poseduje društveno prihvatljiv položaj za osiguravanje povratka koji bi uključivao nagradu). Centralni događaj, odbranu od Tuđina i zla koje bi moglo da promeni u potpunosti život na Vesterosu premešta se na Arju Stark, ali u poslednjoj fazi i ona odlazi sa Vesterosa bez ikakvih pretenzija na presto ili neku drugu nagradu.

Po okončanju serije jasno je da dva lika zadovoljavaju pojedine elemente Voglerovog herojevog puta: Džon Snežni<sup>135</sup> i Deneris Targarjen. Ipak, ako se uzme u obzir da ni jedno od njih nema inicijalni zadatak u službi šire zajednice za kretanje na takav put, trajektorije putovanja se izmeštaju sa makro nivoa (koji je karakteristika epske fantastike) na nivo ličnih aspiracija. Začudno, Bren Stark koji iz razloga sličnih Sansi odlazi od kuće, a na kraju postaje vladalac Šest kraljevstava i premda je invalid, čime mu je od početka oduzeta pozicija klasičnog heroja jer se umesto silom protiv zla bori znanjem, a na presto dolazi *slučajno*.

Džon Snežni kumulativno ima najduže vreme pojavljivanja na nivou prvih sedam sezona, ali to promenjeno nakon osme sezone, te je Tirion Lanister postao lik sa najviše prikazivanja u seriji (dato u Grafiku 4.4).

---

<sup>135</sup> Flešbekom i kroz vizije Brena Starka [270, 279, 330, 383, 410] objašnjeno je da je Džon Snežni sin Regara Targarjena i Lijene Stark, odnosno bratanac Deneris Targarjen, što ga čini prvim naslednikom za presto (prema pravilima primogeniture muške preferencije) ukoliko bi se ponovo uspostavila dinastija Targarjen, jer je njegov otac stariji brat Deneris Targarjen za koju se u prvih sedam sezona SIP veruje da je jedini živi potomak Targarjena u Sedam kraljevstava.



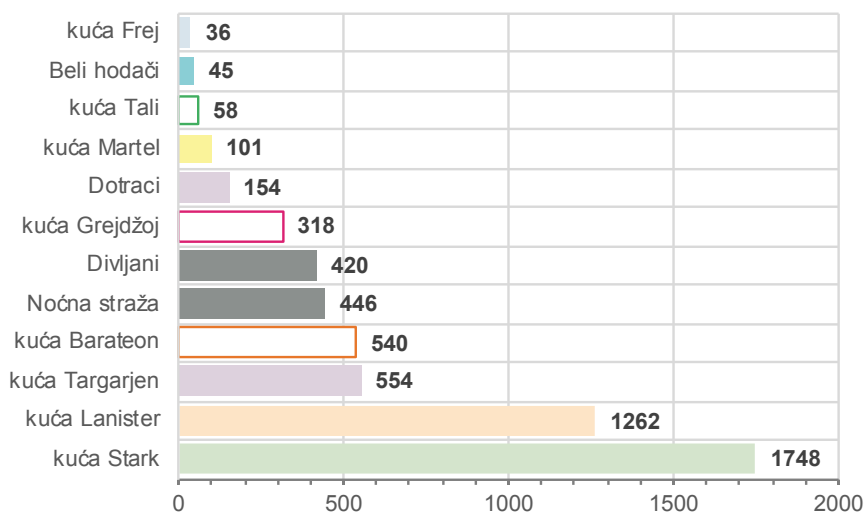
Grafik 4.4 - Kumulativno vreme pojavljivanja likova u svim sezonama SIP izraženo u minutima (StatsTube 2019)

Pored nemogućnosti klasifikacije *klasičnog* protagoniste, u SIP je na nivou lika još teže odrediti (jednog) antagonistu. Na nivou vladajućih kuća prema vremenu prikazivanja i kroz funkciju u narativu, na početku SIP kuća Stark ima ulogu protagoniste, dok Lanisteri mogu biti smatrani za antagoniste. Ipak, protagonisti mogu biti i princeza Deneris Targarjen i svaki za sebe Stanis i Robert Barateon (braća Roberta Barateona). Kvantitativno kroz vreme prikazivanja kuće Stark i Lanister zauzimaju najveći deo pripovednog iskaza (dato u Grafiku 4.5).

Inicijalni odlazak Džona Snežnog od kuće i pridruživanje Noćnoj straži na Zidu predstavlja lični izbor i u tom trenutku nema implikacije po događaje na makro nivou u svetu Leda i vatre [08]. Suprotno knjizi IP, gde Kejtlin Stark želi da se on pridruži Noćnoj straži, u SIP ova odluka je lični izbor i niko ne pokušava da ga odgovori od toga. Ipak, kako se pretnja Belih hodača (Tuđini) sa Severa približava, funkcija Džona



Snežnog dobija na značaju jer je on proglašen Kraljem Severa [331], odnosno, zadužen je za prvu liniju odbrane Vesterosa južno od Zida. S druge strane, povratak Džona Snežnog u Zimovrel ima za cilj uspostavljanje vlasti porodice Stark nad Severom nakon Rata pet kraljeva (koji počinje nakon smrti kralja Roberta Barateona [29,32]), što nije vezano za njegov prvobitni odlazak na Zid.



Grafik 4.5 - Vreme prikazivanja svih likova vladajućih kuća/grupa u SIP (StatsTube 2019) izraženo u minutima<sup>136</sup>

Deneris Targarjen, rođena na Vesterosu u Zmajkamentu, a zbog političke situacije na Vesterosu i smene dinastije Targarjen sa svojim starijim bratom kao beba odlazi u Slobodne gradove na Esosu. Njen povratak na Vesteros ima za cilj ponovno uspostavljanje vlasti Targarjena nad unijom Sedam kraljevstava. Međutim, inicijalno na takav put je nagovara tadašnji muž kal Drogo, kao odmazdu za pokušaj atentata na nju koji je organizovao tadašnji kralj Unije Robert Barateon [30]. Njen povratak na Vesteros [340] skoro da vremenski koincidira povratku Džona Snežnog u Zimovrel [314], međutim, pretnja Belih hodača sa Severa postaje tačka ujedinjenja svih političkih struja u Uniji [402,404], zbog čega se još jednom tripartitna narativna struktura epske fantastike čini delimično odgovarajućom za SIP. Viši cilj svih prethodnih borbi, spas čovečanstva, dolazi tek krajem sedme sezone u prvi plan, kada dotadašnji suparnici (kuća Lanister, Star i Targarjen zajedno sa drugim manjim

<sup>136</sup> U ovoj tabeli vreme prikazivanja Džona Snežnog uračunato je u vreme prikazivanja kuće Stark. Takođe, vreme prikazivanja Tiriona Lanistera ubraja se samo u vreme prikazivanja kuće Lanister.

kućama) prave privremeni savez [404], tako da svi zajedno na aktancijalnom nivou postaju protagonisti priče.

Često opisan kao jedan od glavnih antagonista Džejmi Lanister u više navrata prelazi tripartitnu narativnu strukturu koja ima za cilj uspostavljanje određenog poretka neposredno pre, tokom i nakon Rata pet kraljeva. U sedmoj sezoni serije, Džejmi Lanister odlazi iz Kraljeve luke u borbu protiv Belih hodača u pohod koji u mnogome odgovara *tradicionalnoj* ulozi heroja u epskoj fantastici [409]. Njegov brat Tirion, takođe, više puta kreće u slične pohode, ali i menja stranu pa se od poslednje epizode šeste sezone SIP može neformalno svrstati u pripadnike kuće Targarjen [328], najpre zbog sukoba sa sestrom Sersei Lanister.

Ukoliko se Voglerove etape herojevog putovanja primene na članove porodice Stark i za potrebe analize se svakom od njih dodeli status heroja, jer Starkovi pobeđuju Bele hodače, Lanistere i Targarjene, može se zaključiti da svi prolaze prvih sedam etapa (običan svet, poziv na pustolovinu, dobijanje poziva, susret s mentorom, prelazak preko prvog praga, iskušenja/saveznici/neprijatelji i pristupanje najdubljoj pećini). Najbliže arhetipskom heroju unutar porodice Stark su likovi Neda Starka, Roba Starka, Arje Stark i Džona Snežnog. Odstupanje od herojevog putovanja, jeste u tome što osmu etapu, sudbonosno iskušenje, Ned Stark [39], Kejtlin Stark [139], Rob Stark [139] i Rikon Stark [313] ne prežive. S druge strane, herojsko putovanje Džona Snežnog se sa etape sudbonosnog iskušenja više puta direktno vraća na fazu običan svet. Važno je naglasiti, da u svim tim slučajevima običan svet ne predstavlja prvu početnu tačku njegovog puta (zamak Zimovrel), već sticajem okolnosti specijalni svet u trenutku sudbonosnog iskušenja postaje za njega običan svet iz koga je više puta pozvan na (novu) pustolovinu i odlazak u (novi) specijalni svet. Na taj način se opravdava i to što po konačnom napredovanju na naredne etape (nagrada, put povratka i uskrsnuće) umesto završnom (povratak s eliksirom) njegova narativna linija ponovo završava fazom običan svet [500]. Putovanje heroine Sanse Stark specifično je u tome, što se ona veoma dugo zadržava na drugoj etapi [158,173,185,218,237], mimo događaja koji prate ostale članove njene porodice. Lik Sanse Stark se više puta sa etape sudbonosnog iskušenja vraća na početak drugog čina, a faze trećeg čina (put povratka, uskrsnuće i povratak s eliksirom) za nju obezbeđuju drugi likovi. Lik Arje Stark završava herojsko putovanje na kraju drugog čina, nagradom [499], a izostaju put povratka, uskrsnuće i povratak sa eliksirom, jer Arja po pobedi u odlučujućoj bici

odlazi u nepoznato. Bren Stark koji na kraju postaje kralj političke unije, što se može razumeti kao poslednja etapa (povratak s eliksirom), međutim, on čitav put prelazi zahvaljujući pomoći drugih likova zbog povrede i hendikepa koji nastaju još u fazi običan svet. Treba naglasiti, da Bren ne odlazi u običan svet iz kog je krenuo i da umesto Zimovrela, on svoj život nastavlja u Kraljevoj Luci [492].

Ipak, svaki od navedenih likova u nekoj fazi svog puta nailazi na arhetipske primere faza koje navodi Vogler. Za sve članove porodice Sever i Zimovrel su na početku običan svet, kralj Robert Barateon poziva u pustolovinu Neda Starka, koji to najpre pokušava da odbije, a zatim prihvata na nagovor mentora čiju funkciju ima njegova žena Kejtlin. Istu funkciju mentora, nešto kasnije ima Kejtlin Stark kada Rob Stark pokušava da porazi Lanistere u znak osвете zbog ubistva oca. Prelazak Džona Snežnog preko Zida koji odvaja Uniju od divljeg Severa u potrazi za ujakom tipičan je primer prelaska preko praga, za Arju Stark to je isplivljavanje na Bravos. Kejtlin Stark hvata taoca i stiče saveznike u kafani na putu ka Kraljevoj Luci. Arja Stark na Bravosu pristupa specifičnim i opasnim religijskim učenjima, a kasnije i ubija najopasnijeg neprijatelja Noćnog kralja. Sansa Stark je više puta pred sudbonosnim iskušenjima, npr. kao žrtva dvojice nasilnih muškaraca Džofrija Lanistera i Remzija Boltona. Nagrada nakon pobeđe u bitkama za Džona Snežnog jesu dva romantična odnosa sa Igrid i Deneris Targrjen, ali i napredovanje u hijerarhiji Noćne straže. Put povratka za Džona Snežnog upravo je trenutak kada najpre sa Deneris Targarjen želi da osvoji Kraljevu Luku, a u etapi uskrsnuća ubija Deneris. Povratak s eliksirom, uspeh je Sansa Stark da iz Unije osigura nezavisnost Severa, samostalnu vlast Starkovih i povratak u Zimovrel.

Iz ovoga se može zaključiti da je u slušaju SIP, arhetip heroja, a naročito heroja epske fantastike sistematski i vešto *dekomponovan* u kolektivnog heroja, raspoređen na veći broj nezavisnih likova s različitim ciljevima, odnosno da progres u etapama ne teži kraju, već može biti cikličan ili da heroja vraća na *početak*. Ovakav heroj ne mora da preživi sudbonosno iskušenje, a u slučaju da preživi, ne mora da završi putovanje na očekivan način - povratkom u obični svet s nagradom ili poukom, kao ni da na putu ostvarivanja dvanaest etapa bude zaslužan svojim trudom i borbom za *uspešno* okončano herojsko putovanje.

#### 4.4.5. Svet Leda i vatre

Slično kao u knjizi, pravila sveta priče se uspostavljaju rano, najpre kroz uspostavljanje specifičnog hronotopa, ali i kroz uvid na ideologiju, politički sistem, religiju i običaje. Zatim, postepenim uvođenjem likova sa različitim funkcijama svet priče se dodatno širi u skladu sa žanrovskim karakteristikama koje delimičnu referencu povlače u mitovima, istorijskim događajima i kompleksnim zapletima sa izuzetno velikim brojem likova.

Serija je tokom prvih sedam sezona imala jednu špicu, u 29 varijacija. Nakon uvodne sekvence, ekstradijegetički se u uvodnoj špici u prvih sedam sezona prikazuje geografska karta, koja predstavlja komentar, ali i obrazloženje narativnog prostora koji će biti obrađen u svakoj epizodi. Njen specifični dizajn podseća na kat-scene kompjuterskih igara (koje najavljuju gejملهj), sa ciljem pripreme gledaoca za uranjanje u svet priče.

Uvodnu špicu čini animirana trodimenzionalna geografska karta sveta Leda i vatre, s dva kontinenta Vesterosom i Esosom koji se nalaze na unutrašnjoj površini sfere u čijem je centru *sunce*, oko koga se nalaze rotirajući prsteni koji podsećaju na astrolab. Verzija špice iz prve epizode počinje krupnim planom *sunca* i prstena koji ga okružuju, na reljefu tih prstena prikazani su Propast Valirije (erupcija vulkana i ljudi koji u brodovima pokušavaju da se spasu) i beg Targarjena iz nje (zmaj). Zatim se u širokom planu prikazuje Vesteros i Esos, da bi se zumiranjem približila najpre glavnom gradu Kraljevoj luci gde se mehanički podižu makete Crvene tvrđave (na čijem je krovu simbol kuće Barateon) i Velike septe (centar nove dominantne religije). Nakon što se grad sastavi, vožnjom kamere se dolazi do Zimovrela koji se postupno sastavlja na isti način kao i Kraljeva luka, s tim što je ovde posebno akcentovana bogošuma i bogodrvo (kao stara religija). Kada se drugi put prikazuje astrolab, na prstenima se gravirani motivi, simboli vladajućih kuća Targarjen (zmaj), Stark (jezovuk koji grize nogu zmaja), Lanister (lav koji s leđa napada zmaja) i Barateon (jelen koji rogovima probada glavu zmaja), što simbolično prikazuje Robertovu bunu. Kamera se vraća na Zimovrel i švenkom dolazi do Zida, gde se iz podnožja pojavljuje Crni zamak, liftovi i osmatračnice duž zida. Kamera naglo kreće unazad do Kraljeve luke i prelazi Usko more na kontinent Esos do slobodnog grada Pentosa koji na sličan način *niče* iz zemlje. Još jednom prikazuju se prsteni astrolab sa reljefom sa simbolima svih kuća (lavom koji se klanja, divljom svinjom, medvedom) koje su pod vlašću Roberta Barateona (jelen na prestolu). Na kraju se ispisuje naziv *The Game of Thrones* sa

simbolima zmaja, jezovuka, lava i jelena koji ga okružuju. Preciznije špica najčešće prikazuje hronotop koji je značajan za zaplet na nivou svake epizode. Primetno je da u špici nema ljudi, čime taj brisani prostor dobija zastrašujući efekat na gledaoca, a čini se i da u tom svetu niko nije dobrodošao.

Izbor delova geografske karte sveta Leda i vatre se menjao tokom 67 epizoda SIP 29 puta. Ipak, postoje određena pravila koja svaku verziju karte povezuje sa drugim. U svakoj verziji se prikazuje Kraljeva luka, Zimovrel, Zid i mesto u kome je Deneris Targarjen (čak i ako se događaji ne dešavaju na ovim mestima i/ili Deneris Targarjen nije u epizodi).

Postoje dva razloga za praćenje Deneris Targarjen ekstradijegetički putem geografske karte: u prvih 7 sezona to daje uvid gledaocima na narativni prostor Esosa, jer su svi drugi događaji smešteni na Vesterosu; drugi razlog je važnost lika Deneris Targarjen i njenih zmajeva za razvoj narativa u poslednjoj sezoni (aspiracija za ponovno uspostavljanje dinastije Targarjen na čelo Sedam kraljevstava i borba protiv Belih hodača i Mrtvih).

Ponekad se unutar određene geografske oblasti koristi glavni zamak na karti umesto prikazivanja manjih zamaka; takođe, zbog fiksnog trajanja špice pojedine lokacije mogu da budu izostavljene ukoliko je veliki broj događaja i lokacija prikazan u epizodi (najčešće je maksimalno prikazano 6 lokacija, a ponekad do 8 lokacija). Progres promena sadržaja u geografskim kartama u uvodnim špicama:

- epizoda 1 – Kraljeva luka, Zimovrel, Zid, Pentos;
- epizode 2, 3, 4 – prikazuje se dotrački grad Ves Dotrak umesto Pentosa;
- epizode 5, 6, 7, 8 – dodaje se zamak Gnezdo sokolovo u Erinovom dolu, na putu od Kraljeve luke do Zimovrela;
- epizoda 9 – zamak Blizanci se prikazuje umesto Gnezda sokolovoga;
- epizoda 10 – zamak Blizanci je uklonjen s karte, a ništa nije dodato;
- epizoda 11 – zamak Zmajkamen je dodat na kartu između Kraljeve luke i Zimovrela;
- epizode 12, 13 – zamak Hrid je dodat na Gvozdenim ostrvima na putu između Zmajkamena i Zimovrela;
- epizode 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20 – srušeni zamak Harendvor se prikazuje, a uklonjen je Zmajkamen, istočni grad Kart je na karti umesto Ves Dotraka;

- epizode 21, 22 – grad robova Astapor u Zalivu trgovaca robovima zamenjuje Kart, zamak Zmajkamen se prikazuje umesto zamka Hridi, a Zimovrel je u dimu;
- epizode 23, 24 – zamak Brzorečje se prikazuje umesto zamka Zmajkamen dok kamera dolazi preko ušća Trozubca;
- epizode 25, 26, 27, 28 – grad Junkaj zamenjuje Astapor na Esosu;
- epizode 29, 30 – Zmajkamen i Blizanci se vraćaju, a Harendvor i Brzorečje su izostavljeni;
- epizode 31, 32, 33, 34, 35 – zamak Užasnik zamenjuje zamak Blizanci, a umesto grada Junkaja prikazan je Mirin;
- epizode 36, 37 – grad Bravos na severu Esosa između Zida i Mirina (prvi put dve lokacije na Esosu) je prikazan umesto Zmajkamena;
- epizode 38, 39, 40 – razrušen zamak Kejlinov šanac se pojavljuje umesto Užasnika;
- epizoda 41 – na karti se vraćaju Gnezdo sokolovo i Pentos umesto Kejlinovog Šanca i grada Bravosa (respektivno), Zimovrel više nije u dimu i simbol kuće Bolton je na kuli;
- epizoda 42 – prikazuje se grad Bravos umesto Pentosa;
- epizoda 43 – prikazuje se zamak Kejlinov šanac, umesto Gnezda sokolovog;
- epizode 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51 – sa karte se sklanja Kejlinov šanac, a nakon Mirina (koji je već na mapi) se prikazuje jug Vesterosa, kraljevstvo Dorna;
- epizoda 52 – umesto kraljevstva Dorne prikazuje se zamak Hridi (između Kraljeve kule i Zimovrela);
- epizoda 53 – grad Ves Dotrak se prikazuje umesto Bravosa;
- epizoda 54 – prikazuje se Gnezdo sokolovo umesto Hridi;
- epizoda 55 – prikazuju se zamak Hridi i grad Bravos umesto Gnezda sokolovog i Ves Dotraka (respektivno);
- epizoda 56 – grad Ves Dotrak se vraća između Bravosa i Mirina (prvi put da se prikazuju tri lokacije na Esosu), a zamak Hridi se uklanjaju s karte;
- epizode 57, 58, 59 – Brzorečje se vraća na karti između Kraljeve luke i Zimovrela, a Ves Dotrak se uklanja s karte;

- epizoda 60 – prikazuje se zamak Blizanci umesto Brzorečja, a umesto grada Bravosa prikazana je Dorna (nakon Mirina), na Zimovrelu je ponovo simbol kuće Stark;
- epizoda 61 – zamak Zmajkamen se ponovo prikazuje između Kraljeve luke i Blizanaca, grad Mirin je uklonjen, a umesto kraljevstva Dorne prikazan je Starigrad na jugozapadu Vesterosa (prvi put ni jedna lokacija sa Esosa nije prikazana)
- epizode 62, 63, 64 – zamak Hridi se prikazuje umesto Blizanaca;
- epizode 65, 66, 67 – između Zida (Crnog zamka) i Starigrada prikazuje se Istočna Morobdija (na istočnom kraju Zida) umesto zamka Hridi

Promene u špici najpre imaju za cilj da olakšaju prostorno snalaženje gledalaca, da omoguće anticipaciju događaja<sup>137</sup> koji slede, ali i da olakšaju izmeštanje pažnje na druge narativne linije i fokusiranje na druge važne likove.

Prva epizoda SIP, počinje prikazivanjem Zida koji deli Vesteros i prikazom vojnika Noćne straže koji odlaze u izvidnicu prolaskom kroz tunel ispod zida u *necivilizovani* deo Vesterosa. Ubrzo se pojavljuju prvi imaginarni elementi - Beli hodači, koji ubijene pretvaraju u Mrtve [01]. Jedan od vojnika straže koji uspeva da pobegne biva osuđen na smrt zbog dezerterstva, a njegov dželat u ime kralja Roberta Barateona i prema tradiciji je upravnik Severa Ned Stark [02].

Zahvaljujući uvodnoj špici i scenama nakon nje uspostavlja se seting, kroz prikaz društvenih odnosa u specifičnom vremenskom okviru uz objašnjenje geografskih pojmova iz špice (feudalni vladar Ned Stark sa sinovima, kopiletom Džonom Snežnim i taocem Teonom Grejdžojem ide da izvrši egzekuciju dezertera Noćne straže[02]). Zbog veličine narativnog prostora, odnosno sveta priče prostor u užem smislu (ideologija, tradicija, religija, likov i zapleti), uspostavlja se i otkriva postupno tokom 67 epizoda (od prve do sedme sezone), dok univerzum sveta priče kao najviši nivo predstavlja intertekstualno i transmedijalno povezivanje svih tekstova koji su zasnovani na PLV, odnosno SIP.

---

<sup>137</sup> SIP je neretko odlagao razrešenje klifhengera, najčešće su razrešenja bila u narednoj epizodi, ali je ponekad razrešenje bilo odlagano u neku od narednih epizoda, pa i narednu sezonu. U ovom kontekstu, špica je imala funkciju podsećanja gledalaca na klifhenger iz prethodne epizode, ukoliko *poseti* mesto na kome je događaj započeo.

Funkcija detaljne reprezentacije prostora u epskoj fantastici i konkretno u SIP jeste uspostavljanje narativnih, strateških i fokalizatorsko-emocionalnih prostora istovremeno, jer se u prvim scenama zamak Zimovrel u kome sinovi Neda Starka vežbaju mačevanje, prikazuje i kao dom, i uz Zid, kao odbrana političke unije od Divljana (i Belih hodača). Akcentovanje Zida u uvodnoj sekvenci [01], a potom i u špici ima za cilj uspostavljanje granice, koja je zahvaljujući tunelu i delimično propustljiva, što na samom početku sugerise mogućnost zapleta zbog prelaska na drugu stranu i popustljivosti granice. Tek u 67. epizodi SIP, Beli hodači ruše deo Zida kod Istočne Mirobdije i ulaze u Sedam kraljevstava [412] što predstavlja najdužu narativnu liniju u seriji čije je razrešenje ostavljeno za treću epizodu poslednje sezone.

Druga špica<sup>138</sup> je premijerno prikazana u 68. epizodi (na početku sezone 8), u velikoj meri menja pristup tretmana prostora u narativu. U ovoj verziji, očigledna je promena perspektive kamere koja znatno bliže zemlji i često iz normalnog rakursa (u odnosu na ekstremno gornji rakurs iz prve špice) prikazuje lokacije na Vesterosu koje su uključene u dve glavne narativne linije (pohod Belih hodača i Mrtvih na jug, kao i pripremu za veliki rat za presto između kraljica Deneris Targarjen i Sersei Lanister [476, 477]). Ova promena, sa strategije karte na strategiju ture, ima za cilj promenu sa ekranizacije prostora iz geografskih karata knjiga PLV u znatno ličniji intimniji

---

<sup>138</sup> Kao i prvoj špici, tri puta se prikazuje astrabal, ali sa drugačijim motivima. Prvi put prikazan je veliki zmaj („pocepanih“ krila) koji ruši Zid, vrane, koje lete na jug i vojnici koji marširaju preko srušenog zida. Na drugom astrabalu, vidi se vojnik na zidinama koji drži odsečenu glavu vuka (simbol porodice Stark), lav (simbol kuće Lanister) koji sve to nadgleda. Treći astrabal prikazuje tri mala zmaja i jednog velikog zmaja (simbol kuće Targarjen), kometu, konji koji se klanjaju zmajevima. Kamera šeta od Zida, preko Poslednjeg Ognjišta i Zimovrela do Kraljeve luke, da bi se na kraju ispisao natpis serija sa simbolima glavnih kuća.

Progres promena narativa u uvodnim špicama:

- epizoda 68 – kamera prolazi kroz srušeni deo Zida ka jugu, umesto snega, prikazuje se led koji popločava snega, na prostoru između Zida i Poslednjeg Ognjišta, kamera dalje ide ka Zimovrelu, gde prikazuje bogošumu i bogodrvo, zatim zidine, glavnu dvoranu, kriptu. Iz ptičije perspektive prikazana je Kraljeva luka, zidine, Crvena kula kroz koju kamera propada do džinovskog samostrala koji je razapet ka mehaničkoj glavi zmaja, odatle kamera ulazi u glavnu dvoranu do Gvozdenog prestola.
- epizoda 69 – popločavanje leda zahvata još veći pojas i stiže na pola puta od Zida (preko Poslednjeg Ognjišta) do Zimovrela, u neposrednoj blizini zamka nalaze se šanci ispunjeni koljevima i obasjani svetlošću.
- epizoda 70 – popločani led se proteže od Zida do Zimovrela, u kripti Zimovrela se baklje gase same.
- epizoda 71 – umesto svetlećih šanaca punih koljeva, vide se prazni šanci pored kojih su piramide za obred spaljivanja mrtvih; kamera se provlači kroz srušene zidine Zimovrela, uništenu glavnu dvoranu bez svetla u kaminu.
- epizode 72 i 73 – u ovim epizodama špica je ostala nepromenjena.



pristup narativu jer kamera u novoj špici ulazi u enterijere i neposredno životno okruženje nosilaca glavnih narativnih linija poslednje sezone. Na ovaj način se zapravo najavljuje još veće udaljavanje od uobičajenih žanrovskih osobina narativa epske fantastike (borba za *veće dobro*, herojski poduhvati zarad dobrobiti većine) čime se sukobi prebacuju na interpersonalni nivo borbe za život/presto. Premda je u ovoj sezoni okončana najveća bitka [428-447] u kojoj su učestvovala gotovo sve vojske Vesterosa i ubistvo Noćnog kralja, u tretmanu pripovednog iskaza je potencirana (više nego do sada) interpersonalna borba između dobrih i loših, koja je u drugom planu ostavila borbu za *veće dobro*, pobedu ljudi nad Belim hodačima i mrtvima. Ipak, motivi i ciljevi Belih hodača za pohod južno od Zida nije razjašnjen sve do kraja serije.

Animirana špica televizijske serije materijalizuje brojne elemente romana. Na samom početku prikazano je Sunce oko čije se orbite prikazuje heraldika najvažnijih kuća Vesterosa u metalnim obročima koji ga okružuju. Potom, kamera prikazuje Vesteros, a po potrebi i Esos. Svaki put virtualna kamera vrši različiti izbor prikaza dela sveta, u zavisnosti od lokacije događaja u datoj epizodi (poput geografskih karti koje prate određeni deo serijala PLV). Kao i u samoj televizijskoj seriji, tako i špica menja tonove iz toplih (za jug Vesterosa ili Esos) do hladnih (za prikaz Zida ili Gvozdениh ostrva). Na mapi sveta kako se kamera približava najvažnijim lokacijama u određenoj epizodi, animira se gradnja modela grada ili utvrđenja - iz zemlje izlazi simbol grada/utvrđenja (najčešće kip ili druga prepoznatljiva građevina na čijim je delu najčešće prikazan grb kuće kontroliše grad), zidine, osmatračnice itd. Vizualno ovaj proces podseća na pokretanje mehaničkog mehanizma časovnika. Na kraju špice, fontom koji podseća na onaj s korica knjiga ispisuju se naziv serije *Igra prestola*.

#### **4.4.6. Rod i seksualnost**

Kao što je već napomenuto SIP (i PLV) tretmanom LGBT likova, pravi žanrovsku inovaciju statusa heroja/heroine u tekstovima epske fantastike. SIP u odnosu na PLV, znatno eksplicitnije prikazuje seksualne odnose i homoseksualne veze među likovima: Renli Barateon i Loras Tírel (u knjizi su događaji u kampu prikazani kroz fokalizatorsko poglavlje Kejtlin Stark zbog čega nije ni bilo moguće eksplicitnije ukazati na njihov odnos), Oberin Martel i Elarija Peščana (u knjigama se samo navodi da imaju

seksualne odnose sa muškarcima i ženama, u seriji postoje scene koje to prikazuju), suprotno knjigama lezbijski odnosi koje su s različitim ženama imale Sersei Lanister i Deneris Targarjen izostavljene su iz SIP. Takođe, Sersei Lanister je u seksualnoj vezi sa bratom od strica Lancelom Lanisterom (ovaj odnos u PLV nije naglašen kao *neporidan*, kao što je slučaj u SIP, zbog čega je Sersei Lanister uhapšena i izvedena pred verski sud).

Trenutno u knjizi PZ u serijalu PLV samo 16 žena je na čelu glavnih vazalskih kuća, u SIP takvim ženama nije dato značajnije pojavljivanje. Žene koje u SIP imaju moć su Lisa Erin i Sersei Lanister, ali koje vladaju kao regentkinje. Uspon Deneris Targarjen se prikazuje kao izuzetak od pravila, kao i lik Jare (Aše) Grejdžoj, a o jednakim pravima žena i muškaraca na Dorni se ne govori (npr. lik Arijane Martel je u potpunosti izbačen iz PLV).

Džofi (Lanister) Barateon, je prikazan kao seksualni sadista prilikom mučenja prostitutki Ros i Dejzi, kao i zlostavljanja Sanse Stark. Drugi zlostavljač, koji se u manjoj meri fokusirao na rod, Remzi Snežni (Bolton) najpre je kastrirao Teona Grejdžoja, zatim u više navrata šalje krvoločne pse u lov na nedužne žene (u PLV je prikazan znatno veći broj ovih pohoda), ubija maćehu, oca i njihovo tek rođeno dete (pravog naslednika kuće Bolton). U SIP, Remzi Bolton siluje svoju ženu Sansu Stark (u PLV, Remzi ne venčava Sansu, niti se susreću). Brat Deneris, Viseris Targarjen u seriji je predstavljen kao mizogin, međutim u PLV je još izrazitija njegova sadistička crta.

Ipak, i pored izrazito mačističke i mizogine kulture u zemljama Leda i vatre, nakon završetka ratova Pet kraljeva, Vesterosom uglavnom vladaju žene (na čelu unije je Sersei Lanister), a pretnja uniji, dolazi sa Severa od Noćnog kralja i Belih hodača, a s druge strane od Deneris Targarjen iz Esosa. Uz Sansu Stark je Brijena od Oporja (koja ima sve osobine viteza), Jara Grejdžoj vlada Gvozdenim osrtvima, a Elarija Peščana vlada Dornom. Na nižem nivou, Arja Stark ubija dva poznata pedofila sa svoje osvetničke liste, čime u određenoj meri sprovodi zasluženu kaznu nad zlostavljačima – Merinu Trentu i Valderu Freju (kao osvetu ubija i njegove sinove, a potom od njihovog mesa hrani Valdera Freja, pre nego što ga ubije). Takođe, Sansa Stark ubija Remzija Boltona, kao osvetu za silovanje, zlostavljanje Teona Grejdžoja, ali i ubijanje drugih žena tako što njegove izgadnele pse pušta na njega. Ipak, sve ove žene preuzimaju obrasce ponašanja muškaraca koji su vladali pre njih, čime osnažuju

patrijarhalni model, tako Sersei Lanister diže u vazduh Septu (prilikom čega gine veliki broj lordova i dama), Arja nemilosrdno ubija ljude sa svoje liste koji su se zamerili njenoj porodici, Brijena ubija vojsku Boltonovih. Deneris Targarjen ubija vlastelu na Esosu koja se protivi oslobađanju robova i opire se njenoj vlasti. Većina žena koja zadrži osobine koje se smatraju *ženstvenim* umire u svetu SIP: Margeri Tirel, Olena Tirel i Kejtlin Stark. Izuzetak predstavlja Sansa Stark koja unutar patrijarhalnog modela deluje kao žena. Pored toga što su scenaristi isključivo muškarci, ženski likovi često deluju suprotno stereotipima epske fantastike. Vizualno, u sceni seksa između Darija Naharisa i Deneris Targarjen muško telo je prvi put submisivno kadrirano kroz žensko zurenje. Kao osvetu za pokušaj silovanja, Deneris pravi zasedu i ubija veliki broj dotračkih boraca nakon čega joj kliču hiljade ljudi i pridružuju joj se u daljem putu.

Ženska nagost i stepen ženske nagosti<sup>139</sup> postao je televizijski i filmski trop u zavisnosti od produkcije, dok je muška nagost<sup>140</sup> još uvek tabu i uglavnom je rezervisana za prikazivanje zadnjeg dela tela<sup>141</sup>.

---

<sup>139</sup> Prikazivanje nagosti prednjeg dela tela bila je znatno češća kod glavnih ženskih likova, a uključuje Sersei Lanister, Melisandru, Ošu i Ros. Pokazivanje nagosti zadnjeg dela tela

<sup>140</sup> U SIP, nagost prednjeg dela tela kada su u pitanju muški likovi rezervisana je za uglavnom sporedene likove: Hodora, trgovca vinom sa Esosa, šampiona iz Mirina i Olivara. Izuzetak je Teon Grejdžoj koji se ubraja u glavne likove.

<sup>141</sup> U SIP, glavni ženski i glavni muški likovi jednako prikazuju nagost zadnjeg dela tela.

## 4.5. Transmedijalno pripovedanje *Igre prestola*

Svet Leda i vatre najpre je stvoren kroz serijal romana PLV, a potom proširen novelama VL, ZM i TZ. Ovako koncipiran svet ne može biti uzet za prototip transmedijalnog pripovedanja jer u svom prvom medijskom obliku ne predstavlja više-platformski narativ.

Koristeći se kategorizacijom Rajan, Martinov svet priče je postepeno stvaran odozdo-naviše (Ryan 2017, 530), kao što je slučaj u većini franšiza. Međutim, kako je svet priče bio najpre tekstualan (u užem smislu), do pojave serije, njegova vizuelizacija i pomeranje ka kolektivnom autorstvu (u televizijskoj seriji), participativnoj kulturi i kolektivnom autorstvu (u SLV), klasičnu adaptaciju, ili prevođenje zamenilo je transmedijalno pripovedanje kroz pojavu televizijske serije (koja u narativu prethodi osnovnom tekstu PLV), grafičkih novela (koje su pretežno adaptacija), kompjuterskih igara (od kojih većina predstavlja transmedijalno pripovedanje širenjem sveta priče), društvene (*table-top*) igre i *role play* (koje predstavljaju oblik širenja franšize, ali i sveta priče). Odnosno, ovakvo građenje sveta priče je posledica ekonomskog života osnovnog teksta, a ne njegova kreativna neadekvatnost za transmedijalno pripovedanje odozgo-nadole.

### 4.5.1. N-tostepeni tekstovi Pesme leda i vatre i *Igre prestola*

Transmedijalni svet koji čine tekstovi PLV i SIP, dodatno je proširen kroz grafičke novele, kompjuterske igre, a delimično kroz društvene igre i *role play*.

Do sada je objavljeno sedam kompjuterskih igara koje čine transmedijalni svet (dato u Tabeli 4.5). Prve dve igre bile su zasnovane isključivo na svetu priče serije romana PLV, međutim, popularizacijom televizijske serije, svet priče počinje da se vizualno i auditivno približava svetu priče SIP, da bi u poslednjoj izdatoj kompjuterskoj igri u potpunosti odgovarao događajima i ikonografiji televizijske serije.

Stepen udela adaptacije odnosno interaktivnosti (Hačen) transponovane u kompjuterske igre različit je u odnosu na segment transmedijalnog sveta priče na kome se zasniva konkretna ekstenzija, u isto vreme zavisi od konkretnog sveta priče PLV/SIP. Ako se na adaptaciju gleda prema klasifikaciji Hačen većina kompjuterskih igara ne može biti adaptacija jer uključuje prethodnike i nastavke, odnosno referiše na

događaje koji su prethodili ili će se dogoditi nakon događaja u PLV. Takođe, brojni zapleti igara se fokusiraju na događaje koji su opisani u VSK ili SLV, zbog čega ovakvi tekstovi predstavljaju ekstenziju koja proširuje transmedijalni svet priče (u određenim slučajevima i narativne linije) uvođenjem novih zapleta i produbljivanjem postojećih; fokusiranjem na jednog lika čiji je cilj (a neretko i zaplet u kome učestvuje) uklopljen u transmedijalni svet koji je moguć prema principu minimalnog odlaska; na kraju zbog specifičnosti medija neizostavno dolazi do promene žanra (žanr kompjuterskih igara prema gejملهju), premda ikonografski ovi tekstovi ostaju srodni vizualno i auditivno epskoj fantastici i originalnom svetu priče.

Tabela 4.5 - Prikaz kompjuterskih igara zasnovanih na transmedijalnom svetu PLV/SIP sa platformama za distribuciju i žanrovima

| Naziv kompjuterske igre                    | Veb sajt | Facebook | Windows | macOS | Linux | Xbox | PlayStation | iOS/Android | Žanr       | Svet priče |     |
|--|----------|----------|---------|-------|-------|------|-------------|-------------|------------|------------|-----|
|  |          |          |         |       |       |      |             |             |            | PLV        | SIP |
| Blood of Dragons (2007)                    | x        |          |         |       |       |      |             |             | MUSH       | x          |     |
| A Game of Thrones Genesis (2011)           |          |          | x       |       |       |      |             |             | strategija | x          |     |
| Game of Thrones (2012)                     |          |          | x       |       |       | x    | x           |             | ARPG       | x          | x   |
| Game of Thrones Ascent (2013)              |          | x        |         |       |       |      |             | x           | strategija | x          | x   |
| Game of Thrones: A Telltale Games (2014/5) |          |          | x       | x     |       | x    | x           | x           | avantura   | x          | x   |
| Game of Thrones: Conquest (2017)           |          |          |         |       |       |      |             | x           | strategija | x          | x   |
| Reigns: Game of Thrones (2018)             |          |          | x       | x     | x     |      |             | x           | strategija |            | x   |
| Game of Thrones: Winter is Coming (2019)   | x        |          |         |       |       |      |             |             | strategija |            | x   |

Fokusiranjem na jednog lika ili manju grupu likova dolazi se do dubinskog građenja likova zahvaljujući intertekstualnosti koja ima svoje uporište u drugim tekstovima unutar transmedijalnog sveta priče sveta Leda i vatre, dok se takođe, ikonografski junak vizualno i auditivno sve češće zasniva na glumcima koji su tumačili likove u SIP, što proširuje čitav transmedijalni svet koji obuhvata sve izvedene korpuse tekstova i naglašava koncept transmedijalnog lika.

#### **4.5.2. Kompjuterske igre**

##### **Blood of the Dragons (2007)**

Onlajn, rolplej, tekstualna igra sa više igrača (eng. MUSH) zasnovana na PLV. Igra prati događaje koji su prethodili narativu SIP/PLV 130 godina. Geografski, igra je smeštena u Kraljevoj luci i Sunčevom koplju (Dorna). Igrači mogu da budu samo nekanonski likovi čime događaji iz istorije Vesterosa ostaju nepromenjeni i prema kanonu/istoriji. U cilju stvaranja transmedijalnog sveta priče u kompjuterskoj igri se pominju porodice Stark i Targarjen.

Ovakva postavka omogućava proširenje osnovnog sveta priče jer eksploatiše ustrojstvo, geografiju, tradiciju, istoriju i opšti društveni kontekst sveta Leda i vatre, referišući na poznate kuće Vesterosa i kroz dodatne likove (u odnosu na one iz PLV) učestvuje u stvaranju transmedijalnog sveta.

##### **A Game of Thrones Genesis (2011)**

Strategija koja je zasnovana na serijalu PLV. Svet u igri obuhvata hiljadu godina istorije Vesterosa koja može da bude sekundarno moguća u odnosu na zvaničnu istoriju. Događaji započinju dolaskom naroda Rojnara na Dornu, a završavaju se odbranom Zida od napada Divljana. Cilj igre je osvajanje Gvođenog prestola uz sticanje *prestiza* kroz saveze, dobit, najveći broj ubijenih neprijatelja i slično. Igrač kontroliše Feudalnu kuću, a druge zamkove može da osvoji diplomatskim ili vojnim putem. Avatari mogu biti iz kuće Targarjen, Stark, Tuli, Erin, Tirel, Barateon, Martel ili Lanister. Igra ima dva načina igre, borba između dve kuće ili kampanja.

##### **Game of Thrones (2012)**

Kompjuterska igra koristi transmedijalni svet koji uključuje PLV (odnosno IP) i SIP. Vizualno i auditivno igra je inspirisana SIP (koristi muziku, glasove glumaca i brojne prostorne elemente). Umesto da prati postojeće narativne linije, smeštena je u potpunosti u paralelnim događajima koji se ne preklapaju. Igrač može da kontroliše dva avatara u zasebnim poglavljima: Morsa Vestforda (vojnika Noćne straže) ili Alestera Sarvika (sveštenika R'lor). Narativne linije ovih likova se u igri preklapaju. U prvom poglavlju igrač može da izabere način borbe, a u drugom tip borca, tokom igre

sakupljaju se poeni snage, agilnosti, sreće, izdržljivosti i inteligencije, na kraju kombinacijom različitih elemenata sakupljaju se veštine i tipovi oruđa i oklopa. Osobine lika se određuju kroz spisak slabosti i vrlina. Igra je zasnovana na uobičajenom *RPG* modelu u kojima postoje primarna i sekundarna potraga prilikom čega se sakupljaju različiti elementi koji omogućavaju dalju kupovinu oružja i napredak. Svet priče čini više lokacija koje su prikazane na geografskoj karti, po kojoj nije moguće slobodno kretanje. Novi delovi karte se otvaraju postepeno kako priča i lik napreduju (uglavnom linearno). Tokom igre, u nekim delovima izborom dijaloga (od ponuđenih) dolazi do promene zapleta, a kat-scene automatski kreću na određenim delovima igre. Borbe su u realnom vremenu, gde igrač ne pokreće neposredno avatara, već odlučuje o akcijama kroz listu odluka koja mu/joj je ponuđena. U igru se uključuju saborci, ali je to vezano za konkretne zaplete i igrač ne donosi odluku o tome kada će se to dogoditi.

### **Game of Thrones Ascent (2013)**

Kompjuterska strategija, koja prati događaje iz SIP, sa jasnim paralelama sa trenutnim epizodama i događajima koji se prikazuju u aktuelnim epizodama serije. Igrač bira jednu od malih kuća koja je u savezu sa velikim kućama. Dopune igrice i proširenja su pratile u većoj meri narativ SIP, a događaji su vezani za Vesteros i Esos. Onlajn igra je ukinuta u januaru 2019.

U igri su svoje glasove dali glumci koji tumače likove kraljice Sersei Lanister i viteza Džeora Mormonta, takođe njihovi likovi u igri odgovaraju izgledu glumaca.

### **Game of Thrones: A Telltale Games Series (2014-2015)**

Specifična vrsta avanture, koja prema načinu igranja i stepenu uključenosti igrača u praznine glavnog narativa televizijske serije IP, omogućava najveći stepen uključivanja igrača u prošireni svet priče PLV/IP odnosno transmedijalni svet. Epizode kompjuterske igre proširuju događaje iz treće, četvrte i pete sezone serije (poput Crvenog venčanja), iz različitih tačaka gledanja. Više glumaca dalo je svoje glasove avatarima koji ikonografski podsećaju na glumce televizijske serije.

Za klasifikaciju ove igre može da posluži tabela Jula koja poredi filmove/romane i kompjuterske igre. Kako ova kompjuterska igra pripada specifičnoj vrsti pripovednih kompjuterskih igara, tabela je proširena kategorijom *pripovedne igre* (dato u Tabeli 4.6).

Egzistenti su slični kao u filmu, ne postoje beskonačne horde suparnika. Glavni događaji koji uobličavaju istoriju i svet priče direktno su preneti iz televizijske serije. Egzistenti često referišu na ove događaje, ali je njihov delokrug u kompjuterskoj igri sveden na mikro nivo koji onemogućava promenu ili uticaj na glavne narativne linije koje su se odigrale u seriji. Igra zahteva veći stepen promišljanja odluka koje treba da donese avatar, a neznatnu veštinu u savladavanju simulacije.

Tabela 4.6 - Pripovedne igre i njihovi (ne)narativni delovi (prema Jul 2001, n.pag.)<sup>142</sup>

| <b>Filmovi/Romani</b> | <b>Kompjuterskih igara</b>  | <b>Pripovedne igre</b>                            |
|-----------------------|---|---|
| Egzistent             | Egzistenti  | Egzistent   |
|                       | Kontinualna produkcija egzistenata  |   |
| Događaj               | Događaj (u kat-sceni)   | Događaj   |
|                       | Simulacija s različitim ishodima  | Događaj (u kat-sceni)                             |
| Sekvenca događaja     | Odabrani događaji kao događaji ili kao simulacije                                       | Simulacija s različitim ishodima                  |
|                       | Idealna sekvenca događaja koju igrač mora da aktuelizuje uspešnim okončanjem simulacije | Sekvenca događaja                                 |
|                       |   | Odabrani događaji kao događaji ili kao simulacije |
| Lik                   | Lik (u kat-sceni)   | Lik   |
|                       | Pozicija igrača (u igri)  | Lik (u kat-sceni)                                 |
|                       |   | Pozicija igrača (u igri)                          |

Kroz transmedijalno prenošenje likova iz serije (ikonografska sličnost u vizuelnom i auditivnom smislu) dodatno se osigurava nastavak narativnih linija SIP. U smislu vremena ova vrsta pripovedne igre oponaša vreme kakvo je u SIP, sa izuzetkom kratkih pauza tokom kojih se igraču objašnjavaju mogućnosti igranja. Nakon što avatar započne igru nakon instrukcije, vreme priče i vreme diskursa su u sceni. Igranje ove igre zahteva poznavanje sveta priče SIP, jer bez njega igrač ne može da donese adekvatne odluke o savezima i delovanju na Vesterosu. Za razliku od uobičajenih kat-scena u ovoj igri one objedinjuju svet priče SIP i same igre zbog čega imaju veći stepen značaja za sam proces igranja nego u slučaju drugih igara. Zahvaljujući ovim

<sup>142</sup> Tabela je izrađena prema originalnoj tabeli Jaspera Jula i dopunjena dodavanjem kolone *Pripovedne igre* čime se dodatno porede osobine filmova/romana, kompjuterskih igara i pripovednih igara.



scenama i samom gejpleju, ova kompjuterska igra u odnosu na SIP predstavlja transmedijalno pripovedanje, a ne franšiznu adaptaciju u drugi medij. Premda kat scena po definiciji prekida simulaciju igranja, u ovom slučaju, pošto simulacija jeste narativna ne dolazi do velike promene u ergodičko-gledalačkom iskustvu. Epizodna struktura (šest epizoda) umesto klasičnih nivoa, predstavlja još jedan omaž SIP. Priča se razvija oko severne kuće Forester (kanonska kuća koja se ne pominje u SIP, već u PLV), koja nakon *Rata pet kraljeva* mora da promeni stranu u trenutku kada Kejtlin Stark oslobađa iz pritvora Džejmija Lanistera pre *Crvene svadbe*. Nakon maskara štitonoša Gregora Forestera beži i obaveštava porodicu o njegovoj smrti, treći sin Itan Forester postaje vladar kuće, dvorska dama (ćerka Gregora Forestera) Mira u službi kod Margeri Tirel pokušava da osigura savez sa Lanisterima.

### **Game of Thrones: Conquest (2017)**

Kompjuterska MMO<sup>143</sup> igra, zasnovana je na događajima iz SIP. Cilj igre je uspostavljanje vlasti nad unijom Sedam kraljevstava. Glavni likovi iz serije (Džon Snežni, Deneris Targarjen ili Teon Lanister) pojavljuju izvan dijegeze se kao pomoć igraču, dok je postepeno napredovanje u igri smešteno u praznine osnovnog sveta priče. Vizualno i auditivno igra pozajmljuje elemente sveta priče SIP. Do cilja se dolazi postupno kroz političku, vojnu borbu i različite saveze.

### **Reigns: Game of Thrones (2018)**

Strategija koja predstavlja spinof serijala kompjuterskih igara *Reigns* (2016) i *Reigns: Her Majesty* (2017), zasnovana je na likovima iz SIP. Igrač može da bude jedan od glavnih likova (Sersei Lanister, Džon Snežni, Deneris Targajen, Tirion Lanister ili Sansa Stark). U svakom trenutku pred igračem je binarni izbor za napredak u vladavini kraljevstvom. Svaki od ovih izbora odnosi se na vojnu snagu, religiju, popularnost i bogatstvo državne kase. U svakom trenutku ovi izbori su objašnjeni igraču, ali ne i njihov konačni ishod. Igra počinje tako što igrač preuzima avatar Deneris Targajen, da bi se napretkom otključavali drugi likovi. Igranjem, igrač može da izmeni tokove događaja koji su kanonski u SIP, ipak u cilju očuvanja narativnog poretka igra je

---

<sup>143</sup> MMO - Igra za veliki broj igrača putem vebe (en. *massively multiplayer online*)

smeštena u vizije sveštenice Melisandre, čime je transmedijalni svet očuvan, jer je iz narativa PLV/SIP poznato da vizije koje je imala o Stanisu Barateonu nisu bile ispunjene.

### **Game of Thrones: Winter is Comming (2019)**

Onlajn strategija, zvanično napravljena prema licenci kuće HBO (neposredno pred početak emitovanja poslednje sezone serije) ubuhvata svet SIP i delimično specifični svet priče. Vizualno i auditivno u najvećoj mogućoj meri podseća na SIP, od koje ne uzima pukim prenošenjem kadrova već umerenom stilizacijom glumaca i scenografije u 3D animirani svet. Svakom igraču se dodeljuje avatar koji služi sa upravljanje plemićkom kućom Vesterosa u cilju ujedinjenja Sedam kraljevstava. Pored borbi koje se dešavaju na inicijativu samog igrača ili nakon napada drugog igrača, u igri je cilj sakupiti što više resursa koji omogućavaju napredak grada i vojske. Igrač može biti lik iz SIP ili neki drugi lik. Sveštenica Melisandre je zadužena za komunikaciju između igrača i same igre.

#### **4.5.3. Grafički romani (stripovi)**

Grafički romani *Pesma leda i vatre* predstavljaju skraćenu vizualizovanu formu i adaptaciju romana IP i SK<sup>144</sup>. U planu izdavača je objavljivanje preostalih grafičkih romana iz serijala *Pesma leda i vatre* u budućnosti. Karakteristika ovih grafičkih romana je da vrše bogatu vizuelizaciju setinga i likova, uz određenu redukciju broja likova i događaja.

U pogledu adaptacije, prevođenju narativa autori su pristupili dvojako.

Prvi serijal GRIP zasnovan je na romanu IP, a objavljen je u 24 broja u periodu od 2011. do 2015. godine. Uz izvesnu redukciju likova i zapleta koji nisu od veće važnosti, grafički romani verno prate događaje iz knjige, uz manju promenu hronologije događaja. Flešbekovi, snovi ili vizije najčešće su redukovani na jednu sličicu gde kraća objašnjenja imaju funkciju zamene za iskustveno predstavljanje ovih događaja kroz

---

<sup>144</sup> Za prvi grafički roman Igra prestola biće korišćena skraćena GRIP. Za drugi grafički roman Sudar kraljeva biće korišćena skraćena GRSK

dijaloške ili monološke scene iz romana. Primetna je češća upotreba flešbekova nego u SIP pri čemu se vrši rekapitulacija i neretko sinteza i pojednostavljivanje zapleta.

Karakteristična fokalizatorska poglavlja iz knjige prevedena su u grafičke romane, tako da svaki lik-fokalizator, prilikom naracije, ima svoju boju tekstualnog polja koja čitaocu naglašava poziciju fokalizacije: Edard Stark – braon, Kejtlin Stark – plava, Džon Snežni – svetlo siva, Sansa Stark – žuta, Arja Stark – narandžasta, Bren Stark – zelena, Deneris Targarjen – ljubičasta, Tirion Lanister – crvena. Boje koje su dodeljene fokalizatorima poglavlja nisu povezane s heraldikom kuća, već su nasumično dodeljene. Kada je neophodno naglo promeniti fokalizaciju, ona se pomera na sporedne likove kada je umesto novih boja, fokalizacija vizualno označena neutralnom belom.

U drugom serijalu GRSK po romanu SK (do ovog trenutka objavljeno 16 brojeva), koji je počeo da se objavljuje od 2017. godine, došlo je do vizuelne promene načina prevođenja i tretmana adaptacije pripovednog iskaza romana. U GRSK, svaki pojedinačni broj izdela je u fokalizatorska poglavlja koja su naznačena imenom fokalizatora, a od različitih boja tekstualnih traka za naraciju koje su označavale fokalizatore u GRIP se u GRSK odustalo. Došlo je do redukcije broja fokalizatorskih poglavlja u poređenju s romanom. Ovaj, gotovo *prepisivački* tretman adaptacije preostalih fokalizatorskih poglavlja ima za cilj pojednostavljenje pripovednog iskaza, zbog priče koja tokom događaja koji se naziva *Rat pet kraljeva* dobija sve veći broj narativnih linija. Za razliku od prvog dela, flešbekova koji vrše rekapitulaciju i pojednostavljenje istorije poznatog sveta priča u ovom serijalu nema.

Likovi grafičkih novela ikonografski ne podsećaju na glumce iz televizijske serije, kao ni na ikonografiju likova u istorijskom kompendijumu SLV jer je licenca formalno vezana za serijal PLV. Međutim, svaka naslovna strana upućuje čitaoca na SIP, čime se svetovi priče jasno preklapaju. Ipak u svetu u priči u GRSK, dolazi do nekonzistentnog prikazivanja likova, što se može pripisati različitim ilustratorima, a ne namernoj stilskoj odluci. Zbog ovakvog vizuelnog tretmana likova, čitalac neretko mora da prepozna lika kroz naraciju i dijaloge, umesto ikonografski. Za razliku od romana, ne postoji genealogija likova što ponovo svet u priči čini nerazumljivim bez predznanja sveta priče PLV/SIP. Heraldika kuća je verno prevedena iz sveta PLV/SIP, a njen opis dat je kroz dijaloge i naraciju.

U oba serijala grafičkih romana, primetna je klasna podela u vizualizaciji koja donekle ima utemeljenje u narativu koji se pretežno bavi životom vlastele Vesterosa i Esosa, sa samo neophodnim osvrtom na život nižih klasa. Ikonografija glavnih likova (koji pripadaju višoj klasi), znatno je detaljnija, ali i prijemčivija od one koja je data sporednim likovima koji su pripadnici niže klase (običan narod, Divljani i sl). Ovakav tretman nije proizišao iz narativa SIP, gde se kroz kasting nije dodatno vizualno odvajala vlastela od niže klase (svakako, ova razlika je naglašena kostimom i šminkom). Razlika u detaljima i kvalitetu ikonografije stripa niže i visoke klase može imati za cilj da opravda češće izostavljanje sporednih likova niže klase u stripovskoj adaptaciji. Primetno je da je vizuelizacija naslovnih strana neuporedivo detaljnija u odnosu na vizuelizaciju samog grafičkog romana nevezano od klase kojoj likovi pripadaju.

Odstupanja u narativu u odnosu na SIP su minimalna i ogledaju se u hronologiji i sažimanju zapleta. U prvom serijalu grafičkog romana, značajno sažimanje jeste, na primer, kada Edard Stark u SIP istražuje poreklo dece Roberta Barateona i Sersei Lanister, te kada dolazi do zaključka da su ona produkt incesta, a ne zakoniti naslednici Gvođenog prestola, tada je gledaocu znatno jasnije kako on dolazi do tog zaključka nego u grafičkom romanu, gde se njegovo istraživanje i zaključak čine proizvoljnim i nemotivisanim, čime se glavni zaplet ovog serijala dovodi u pitanje. Odnos sestara Stark, Sansa i Arje u grafičkim romanima prikazan je kao otvoreno rivalstvo, dok je u SIP, ali i u PLV njihov odnos najpre površan, što je posledica različitih karaktera i interesovanja.

U drugom serijalu, homoseksualni odnos, kao i zapleti koji iz njega proističu između Renlija Barateona i Loras Tirela, se spominju kratko u razgovoru Stanisa i Renlija Barateona. Ovako je ova žanrovska inovativnost u pogledu raznolikosti seksualnih identiteta likova, koja je hvaljena u SIP, a nešto slabije objašnjena u PLV (jer je fokalizator poglavlja je Kejtlin Stark koja nije bila prisutna), u stripu je svedena na dijalog koji bi čitaocu, neupućenom u komplementarne svetove priče SIP/PLV, lako i neprimetno promakao.

Takođe, kao i likovi, u ikonografskom smislu seting je autentičan, ali i istovremeno komplementaran setingu PLV. Grafički romani, najbliži su klasičnom konceptu adaptacije unutar sveta Leda i vatre, jer sem vizuelizacije, ne doprinose transmedijalnom proširenju sveta priče. Zbog prirode medija umetnička sloboda

vizuelne reprezentacije likova i događaja stvara novu verziju čije je dodatna vrednost od značaja za sam medij, a ne za širi korpus tekstova.

Masivnost narativa PLV/SIP i njena slaba kompatibilnost sa grafičkim romanima najočiglednija je prilikom promene prostora i prikaza protoka vremena. Neretko je neophodno da čitalac iz dijaloga primeti takvu promenu jer vizuelni znaci (zbog različitih ilustratora grafičkih romana ali nedostatka detalja u vizuelizaciji setinga), nisu očigledni. Jedini vizuelni znak protoka vremena je „starenje“ likova, koje iz pomenutih razloga (nekonzistentnosti u prikazu likova) nije uvek očigledan, pa deluje i zbunjujuće na čitaoca.

Najznačajniji klifhengeri preneti su iz epizoda SIP u grafičke romane. Smelost grafičkih prikaza i eksplicitnog sadržaja takođe podseća na TV seriju. Zbog svega pobrojanog, svet priče GRIP i GRSK znatno je sličniji svetu priče SIP nego PLV. Premda su formalno grafički romani osmišljeni tako da budu samodovoljni i zatvoreni svetovi priče, motivaciju mnogih likova, kao i zaplete moguće je razumeti jedino uz poznavanje sveta u priči bilo iz romana ili TV serije. Poslednji izdati broj završava smrću Renlija Barateona što odgovara S02 E05 [61], odnosno drugom tomu knjige *Sudar kraljeva*.

Grafički romani GRIP i GRSK nisu doživeli ni približan komercijalni ili kulturni uspeh koji su imali PLV i SIP. Kritičari grafičkih novela, neretko navode da epska fantastika nije pogodna za prevođenje i da bi kvalitetnu grafičku novelu epske fantastike trebalo osmisliti upravo za strip. Umesto prevođenja, adaptacije, čini se da bi grafičke novele mogle da budu idealni medij za transmedijalno pripovedanje (u klasičnom smislu) gde bi se svet priče proširio u onim segmentima u kojima nedostaje predistorija ili motivacija likova bilo u PLV ili SIP, čime bi čitav univerzum sveta priče postao bogatiji, čime bi se dodatno pojačalo uranjanje u narativ *prosečnog* čitaoca/slušaoća/ gledaoca/igrača transmedijalnog sveta fikcije.

#### **4.5.4. Društvene (*table-top*) igre**

Društvene igre predstavljaju uobičajenu franšiznu ekstenziju sveta priče PLV/SIP. Postoje u obliku društvenih igara sa tablom/poljima i obliku kartaške igre sa namenski oslikanim špilom.

Sve originalne društvene igre zasnovane na PLV, služe se geografskim kartama kojima je najčešće u fokusu Vesteros. Postojeće društvene igre koje su adaptirane franšizi (*Monopoly*, *Clue*, *Risk* i sl.) koriste ikonografiju PLV/SIP u zavisnosti od dobijene licence i prilagođavaju je već postojećem svetu igre.

U svim društvenim igrama koriste se toposi PLV/SIP, likovi, a ponekad i zapleti iz originalnog narativa, najčešće *Rat pet kraljeva*.

#### **4.5.5. Participativna kultura, fanovi i neautorizovane ekstenzije**

Anticipacija nastavka serijala PLV, ali i odlaganje emitovanja poslednje dve sezone SIP (u poređenju s prethodnom dinamikom emitovanja), dodatno je otvorila prostor fan-fikciji.

Najveći broj recentih tekstova fan-fikcije zasnovan je na svetu priče SIP, međutim postoje tekstovi koji su nastali isključivo u svetu PLV. Najmanju grupu tekstova čine oni koji su pokušali da eksploatišu one narativne praznine koje predstavljaju zajednička *opšta mesta* oba sveta priče – PLV i SIP.

Pored pripadajućeg univerzuma sveta priče kome fan-fikcija pripada, moguće je podeliti ove tekstove prema odnosu sa kanonom (bilo kog sveta priče) i žanrom. Najčešće odstupanje od kanona izvodi se kroz uvođenje fantastičnih elemenata kojih nije bilo u originalnim svetovima priče, zbog čega neretko dolazi i do promene žanra. Kao najpopularniji pravac u koji se mogu svrstati ovakvi tekstovi, jesu alternativne istorije, putovanje kroz vreme i razvoj romantičnih veza između likova. Pokretači alternativnih istorija najčešće su Arja Stark, Ned Stark, Džon Snežni, Renli Barateon i Džejmi Lanister. U fan-fikciji kojoj je glavna premisa putovanje kroz vreme (korišćenje portala ili neobjašnjiv odlazak u prošlost) u cilju *popravljanja* događaja koji su bitno izmenili tok istorije, najčešće su se nalazili Arja Stark i Džejmi Lanister, dok su romantične veze produbljivale odnose Džona Snežnog sa Igrid ili Deneris Targarjen. Sleš fikcija uglavnom je produbljivala i eksploatisala prijateljske odnose između Deneris Targarjen i Sansa Stark sa ženama iz njihovog okruženja.

Najznačajniji primer učestvovanja fanova u svetu PLV jeste saradnja na kreiranju istorijskog kompendijuma *Svet leda i vatre* između Elio M. Garisije Mlađeg, Linde Antonson i Džordža Martina.

Brojni fanovi SIP, oštro su negodovali na društvenim mrežama kada je postalo jasno da Kejtlin Stark neće ponovo oživeti kroz lik Ket sa Kanala (iz PLV), nakon ubistva na Crvenoj svadbi, zbog čega veruju da je njihova oštra kritika upućena autorima serije doprinela do toga da kasnije Džona Snežnog, nakon ubistva, oživljava sveštenica Melisandra. Ovim postupkom se žanrovski serija približila *čudesnom* u okvirima epske fantastike.

## 5. Zaključak

Razmatranje transmedijalnog pripovedanja i dijegetičkih svetova epske fantastike počinje od hipoteze koja transmedijalno pripovedanje u savremenim tekstovima fikcije, a naročito u epskoj fantastici, vidi kao otvoreni način izlaganja pripovesti u složenom svetu priče koji i pored promene medijske platforme uspešno mapira put priče, tako da se pažljivim komponovanjem konstituišu kompleksni, koherentni dijegetički svet/svet priče, a koji prema svojoj unutrašnjoj logici (fikcionim likovima) i spoljnoj logici (čitaocu/slušaoocu/gledaoocu/igraču), zadovoljava kriterijume koje teorija u ovim oblastima akcentuje, a praksa potvrđuje kroz odabrani primer transmedijalnog sveta *Igra prestola*.

Dekonstrukcija tri ključna pojma: *transmedijalno pripovedanje*, *svetovi priče* i *epska fantastika* u javnom i teorijskom diskursu samo su inicijalno precizan okvir za razmatranje studije slučaja. Međutim, svaki od ovih pojmova zasebno je nestabilan, što je zahtevalo dalju diferencijaciju. U slučaju svetova priče to su *pripovedni svetovi* i *svetovi (priče) kognitivne naratologije*. Sintagma *transmedijalno pripovedanje*, kada se pojmovna celina razdvoji, traži dodatno preciziranje pojma *transmedija* (u poređenju s *adaptacijom*, *krosmedijom*, ali i *intramedijom*, *intermedijom*, *multimedijom*, *hipermedijom*, *remedijacijom* i *polimedijom*), a takođe, i pojam *pripovedanje* koji je tokom XX veka definisan u skladu s medijem koji *nosi* pripovest, zahvaljujući transmedijalnosti kao destabilišućoj odlici, zahteva dodatno definisanje. Na kraju, *epska fantastika* koju praksa i publika prepoznaju iz savremenih tekstova fikcije, primetno je neistražen pojam u teoriji žanra, književnosti i ekranskih medija.

Drugo poglavlje doktorata precizno definiše teorije koje direktno i posredno učestvuju u dekonstrukciji pojmova *transmedijalno pripovedanje* i *svet priče*.

Zahvaljujući savremenom teorijskom okviru *sveta priče*, koji sadrži elemente tradicionalne naratologije, teorije prostora (prostor, granice i udaljenost) i transmedijalnih likova, kao i ergodičkih teorija, dolazi se do optimalnog okvira za čitanje transmedijalnih svetova, koji je istovremeno primenjiv na narativne i nenarativne tekstove, ali i robu široke potrošnje i druge transmedijalne ekstenzije tekstova koje su opisane u *Studiji slučaja*.

Transmedijalno pripovedanje poseduje distinktivne karakteristike koje ga razlikuju od adaptacije. U osnovi, svet *Leda i vatre*, najpre opisan u serijalu PLV, nije zamišljen



kao transmedijalni. Ipak, zbog načina tretiranja narativnih linija i kompleksnog sveta priče, čini se da je samo sakriven u fokalizatorska poglavlja i strukturu romana, a da mu je prirodniji vizualni medij: televizijska serija ili serijal filmova, a posledično i kompjuterska igra.

Transmedijalni tekst *Pesma leda i vatre/Igra prestola* zadovoljava svih sedam principa koji po Dženkinsu treba da zadovolje transmedijalno pripovedanje: širenje naspram produblivanja; kontinuitet naspram umnožavanja; uranjanje naspram ekstrakcije; stvaranje sveta, serijalnost; subjektivnost i participativnost.

Upoznavanje čitalaca sa svetom priče PLV, u ranim danima interneta nije imao značajnije oblike širenja. Ono postaje značajno sticanjem popularnosti televizijske serije *Igra prestola* kada je tokom pauza između sezona, došlo do pojačanih aktivnosti fanova (na šta ukazuju blogovi, viki stranice)<sup>145</sup>, ali i neautorizovane ekstenzije (fanfikcija, *mimovi*, forumi)<sup>146</sup>, u oba teksta, što je rezultiralo principom produblivanja. U stepenu progresije narativa, kada je SIP pretekao PLV, fokus ekstenzije je promenjen na seriju, na osnovu koje nastaje naveći broj transmedijalnih tekstova. Participativna kultura, kroz širenje i produblivanje, ogleda se u knjizi *Svet leda i vatre*, čiji su autori, pored Martina, Elijo M. Garsija Mlađi, Linda Antonson koji su istovremeno fanovi-osnivači poznatog portala *westeros.org*. Glavna odlika stvaranja kontinuiteta jeste stvaranje koherentnog sveta priče koji se širi, ali ne ispoljava nekonzistentnost migracijom u druge medije. SIP, grafički romani i kompjuterske igre eksploatišu i proširuju svet priče PLV i pored pomeranja u druge medije, dok činjenice, istorija, društvene vrednosti, religija i magija ostaju nepromenjene. Ipak, grafički romani su bliži adaptaciji, jer ne stvaraju koherentni transmedijalni svet priče, već svojevrsni paralelni višemedijski svet (tekst → crtež, a ne tekst + pokretna slika → crtež) što predstavlja oblik umnožavanja<sup>147</sup>. Kompjuterske igre ističu uranjanje, a najznačajniji

---

<sup>145</sup> SIP je serija sa najvećim brojem ilegalnih preuzima sa piratskih Internet sajtova u poslednjih nekoliko godina o čemu su mediji često izveštavali, te je zbog pojave ove informacije u javnosti dodatno povećana grupa fanova širom sveta.

<sup>146</sup> Postoji veliki broj *mimova* koji kruže internetom, a širom sveta, moto porodica Stark *Winter is coming*, počela je da se koristi u svakodnevnom govoru i brojnim novinskim tekstovima koji nisu povezani sa PLV ili SIP, a tiču se ekonomije, politike i društva. Diskusija na Internetu koju je pokrenula SIP, kvantitativno je najobimnija u žanru epske fantastike, a spojleri su često opisivani izmenjenom rečenicom koju je unutar dijegeze izgovorila sveštenica Melisandra: *noć je mračna i puna užasa u Internet je mračan i pun spojlera*.

<sup>147</sup> Postoje i drugi oblici umnožavanja, npr. parodija *A Game of Groans* (2012) ili pornografska parodija *This Ain't Game of Thrones XXX* (2014).

primeri su: *19 Reinos*, *Ascent* i *Meister's Path* koje eksploatišu upotrebu društvenih mreža, spajanje avatara i ponašanja korisnika društvenih mreža u sklada s narativom teksta. Spajanjem *stvarnog* sveta i sveta priče, pojačava se osećaj uranjanja. Suprotno uranjanju, ekstrakcija se pretežno odnosi na fan-fikciju<sup>148</sup> koja preuzima samo elemente fikcije i unosi je u svakodnevnicu kroz robu široke potrošnje. U prva četiri principa, u kojima Dženkins favorizuje prvi od dva binarizma, uočljiva je upravo transformacija narativa i sveta priče. Pomeranje s drugog na prvi pojam pojmovnog para jeste prelomni trenutak kada *klasična* adaptacija postaje transmedijalno pripovedanje (i krosmedija). Participativnost, kao proces privlačenja publike, vidi se u svim medijski pojavnim oblicima gde čitaoci/slušaoци/gledaoci/igrači učestvuju u stvaranju novih sadržaja (koji mogu da budu narativni i nenarativni). Serijalnost, odnosno ravnomerno deljenje narativa u različitim medijima koji zasebno čine koherentne celine, a udruženo, transmedijalni narativ, delimično je ispunjena u SLV, VSK i pojedinim kompjuterskim igrama. Šira interpretacija serijalnosti, odnosno postupnog prikaza aktuelnih događaja vidljiva je na primeru PLV i SIP. Kompjuterska igra kompanije *Telltale* naročito razvija serijalnost kroz epizode koje se tiču produbljivanja i proširivanja događaja osnovnog narativa koji se oslanja na događaje i pauze u emitovanju televizijske serije. Uvidom u transfikcionalnost<sup>149</sup>, koju definiše Rajan, vidi se da je i ona podložna serijalnosti, posebno ona koja pokušava da izbalansira koherentnost između *oba sveta* (PLV i SIP) i nastavi svoje zaplete na logičan način.

Transmedijalno pripovedanje PLV, SLV, SIP i drugih tekstova iz korpusa priča iz zemalja *Leda i vatre* koristi specifičnu vrstu neuravnoteženog pristupa transmedijalnom pripovedanju, jer favorizuje osnovni tekst. Naime, kroz analizu paratekstova poput sajta *Meštrev put* ili kompjuterske igre *Telltale* kompanije, uočava se zamena osnovnog teksta, sekundarnim tekstom. Preciznije, zadržava se

---

<sup>148</sup> Veliki broj tekstova fan-fikcije, bavi se stvaranjem alternativnih univerzuma priče, sa različitim ishodima bitaka i usputnih previranja, promenom putanja, motivacije ili funkcije likova, ali i promenom iz fantastike utonulosti u fantastiku upada, kada se likovi PLV i/ili SIP, postavljaju u sadašnji stvarni svet. Veliki broj tekstova fan-fikcije sličan je sleš fikciji gde su naznake romantičnih veza između likova produbljivane i eksploatisane u nove mikrouniverzume, često kompatibilne širem, glavnom, svetu priče.

<sup>149</sup> Širi pojam, transfikcionalnost, koja uključuje i transmedijalno pripovedanje, iz svega navedenog obuhvata i svet *Leda i vatre*. Na primeru PLV i SIP, može se uvideti da su u pitanju dva teksta, koja su odvojena ali i povezana, zahvaljujući postojanju knjiga svet SIP je delimično poznat publici, a osnovna funkcija transfikcionalnosti, očuvanje osećaja utonulosti može se objasniti većim uključenjem fanova u osnovni-e tekst-ove, povećanom bazom fanova i izuzetno velikim angažovanjem fanova na društvenim mrežama.

centripetalni tip transmedijalnog pripovedanja koje prepoznaje Mitel, ali centar transmedijalnog pripovedanja postaje SIP, umesto PLV. Orijeđišući paratekstovi (koji su izvan dijegeze, npr. rekapitulacije događaja, viki stranice, ekstenzije u *role-play*, kuvari itd.), komentarišu oba teksta sa fokusom na SIP. Početni tekst PLV, najbolje objašnjava koncept interkompozicijskog transmedijalnog pripovedanja, koje definiše Dejna. Novi tekstovi, nastali nakon prve knjige iz serijala poštovali su kanon, a zahtevali njegovo poznavanje za nove medijske tekstove, uz veštinu očuvanja kohezije, da bi na kraju istorijski kompendijum, odnosno SLV, omogućio dalje proširivanje kroz spinof televizijsku seriju, prikvele, sikvele itd.

Princip višestruke subjektivnosti, odnosno predstavljanje delova transmedijalnog narativa (jednog događaja) iz više uglova, zbog specifičnih fokalizacionih poglavlja PLV, je intramedijski ostvaren u osnovnom tekstu. Komplementarno SLV i VSK daju dodatne uglove gledanja istih događaja. Grafički romani prikazuju i subjektivnu i objektivnu fokalizacionu kroz promenu tačke gledanja, čime se približavaju subjektivnoj fokalizacioni iz romana (citiranjem delova romana u okvirima pored crteža), a istovremeno (izmenjenom ikonografijom zbog autorskih prava), prikazuju radnju koja je slična televizijskoj seriji.

Nastankom kompjuterskih igara koje su najpre napravljene za Fejsbuk (Facebook), transmedijalno pripovedanje je dodatno pojačano. Kompjuterska igra *Game of Thrones Ascent*, kombinujući različite zaplete i likove iz PLV i SIP, stvara nove zaplete koji nisu kontradiktorni, a ni ponovljeni<sup>150</sup> iz osnovnih tekstova.

Svet priče korpusa tekstova PLV/SIP ima sopstvena pravila, geografiju, istoriju i detaljne informacije o likovima i događajima, kako aktuelnim tako i onim koji su im prethodili. Transmedijalni svet koji čine PLV, SIP i drugi srodni *n*-tostepeni tekstovi čine masivno i bogato zamišljen višemedijski svet priče još većim, kroz brojne ekstenzije. Gotovo svi tekstovi u ovom korpusu (izuzev nekih tekstova fan-fikcije) uspostavljaju građenje najvišeg stepena prostorno-vremenskog-sećajnog konstrukta koji uključuje narativne i nenarativne elemente, sa ili bez licence, a koji gradi

---

<sup>150</sup> Zahvaljujući s jedne strane fokalizacionim poglavljima i okularizacioni događaj poznat kao *Crvena svadba*, dobio je novu perspektivu zahvaljujući kompjuterskoj igri (koja eksploatiše ikonografiju i glumce iz serije). U manjoj meri druge kompjuterske igre, društvena igra i *role play* igre omogućavaju učešće putem avatara ili alterega u svetu priče.

transmedijalni svet, ispunjavajući sve uslove koje navode Klastrup i Toska, a to su jedinstveni etos, topos i mitos.

Razdvajanjem svetova priče na one kojima je dominantan zaplet i druge u kojima je dominantan svet, koji uvodi Rajan, epska fantastika poput Tolkinove, s lakoćom se svrstava u svet priče s dominantnim svetom. Međutim, u slučaju PLV, VSK, SIP i drugih ekstenzija<sup>151</sup>, može se reći da je Martin paralelno razvijao obe karakteristike sveta, u cilju stvaranja kompleksnih ili kvantitativno obimni(ij)h zapleta, uz izuzetno detaljno opisivanje sveta u priči i sveta priče. Izvesno je da su za transmedijalno pripovedanje pogodniji narativi u kojima je dominantan svet priče, jer se u svakom trenutku može opisati zaplet oko novog lika, u još uvek neotkrivenom delu sveta u priči, koji je dovoljno veliki da događaji mogu, ali ne moraju uticati jedni na druge. Ipak, paralelnim fokusom na zaplete, Martin održava pažnju i na prvom tekstu (PLV) čiji se nastavak još uvek očekuje.

Uočava se da transmedijalni tekst SIP/PLV ispunjava i pet Gudmanovih strategija građenja transmedijalnih svetova: sastavljanje i raspadanje; težina; ređanje; brisanje i dopunjavanje i na deformacija.

Sastavljanje i rastavljanje, najlakše se prepoznaje kada SIP postaje osnova nove kompjuterske igre. Na istom primeru moguć je uvid u promenjivu težinu sveta, budući da se glavni zapleti delimično odražavaju na živote likova u kompjuterskim igrama, ali i pored njih, narativne linije mogu uspešno da se nastave. Strategija brisanja i dopunjavanja, najočiglednija je kroz izostavljanje *viška* likova koji ne nose važne funkcije za primarne narativne linije u prevođenju serijala PLV u SIP. Dopunjavanje je primetno kroz eksploataciju istorijskih podataka u SLV, ili izmenu i dopunu geografskih karti u PLV ili SIP. Poslednja strategija deformacija, očigledna je na makro nivou kroz menjanje sveta (što je neobično za transmedijalno pripovedanje, ali mu nije suprotno). U trenutku kada se vrši smena važnosti tekstova, pri čemu je SIP glavni tekst (koji je završen), pod uticajem ovog teksta, potencijalno može doći do deformacije sveta PLV na strani čitalaca.

---

<sup>151</sup> Ekstenzije su uključivale različite vizuelne reprezentacije (grafički romani, ilustracije u SLV i VSK s jedne strane, a transmedijalnim pripovedanjem SIP u kompjuterske igre s druge strane); bilo je i drugih primera kroz npr. osmišljavanje kuvara Vesterosa (gde se kod fanova razvijaju i neobični čulni doživljaji vezani za svet Leda i vatre), društvene i *role play* igre itd.

Sve nabrojane strategije primenjuju se ili u potpunosti ili samo delimično izmenjene, u svim tekstovima koji nastaju kao ekstenzije osnovnog teksta, čime se transmedijalni svet priče *Igre prestola* dodatno usložnjava, a s druge strane, otvaraju se nove narativne praznine koje mogu da dopune novi tekstovi, bez remećenja transmedijalne celine (i osnove).

Veoma važna karakteristika transmedijalnog pripovedanja za Skolarija je ekspanzija transmedijalnog sveta (koji on naziva svet fikcije) u odnosu na osnovni tekst. Na taj način, VSK i SLV koji su objavljeni između delova romana, imaju funkciju obogaćivanja dijegetičkog sveta priče, mikro-pričama koje se odnose na postojeće događaje tzv. makro-priče. Čitav dijegetički svet obiluje paralelnim događajima i likovima koji se pojavljuju svega par puta u tekstu, a koji produblivanjem mogu postati spinof tekstovi. Prema najavama, to će biti slučaj i sa spinof televizijskom serijom *Kuća zmaja* (House of the Dragon) koju je HBO produkcija 2018. godine, a koja počinje s emitovanjem 2022. godine.

Uočeno je da, pored svih prethodno navedenih uslova koje transmedijalni tekst *Igre prestola* ispunjava, hipotezu potvrđuje i to da ova grupa tekstova deli jedinstveni svet priče, dok istovremeno zadovoljava specifične  *kreativne* i  *ekonomske kriterijume*, koje prepoznaje Rajan, kao što su: postojanje koherentnog i specifičnog sveta priče (karakteristični hronotop(i), ikonografija, likovi koji interaguju s namerama, društveni odnosi, zakoni prirode); dalja ekspanzija sveta priče; unutrašnji zakoni logike sveta priče koji u velikoj meri čuvaju osećaj uranjanja, što je dokazano u Studiji slučaja.

Treće poglavlje definiše epsku fantastiku kao popularni podžanr fantastike sa specifičnostima koje je dovode u vezu s mitovima, legendama, epovima, bajkama i drugom fikcijom.

Transmedijalni tekst *Igra prestola* pripada podžanru fantastike, epskoj fantastici, koja je uvek smeštena u virtuelnu prošlost. Prema podvrsti ona pripada fantastici uranjanja jer je smeštena u sekundarni svet, kome iz  *realnog* sveta nije moguće pristupiti. A s obzirom na to da fantastika najčešće poštuje strukturu u kojoj heroj zbog višeg cilja napušta dom, a vraća mu se tek nakon što ostvari cilj (makar i delimično), kako bi se početno ustrojstvo u najvećoj mogućoj meri ponovo uspostavilo, zaključeno je da to nije slučaj u ovom transmedijalnom tekstu. *Igra prestola* ipak, prema obimu, broju sporednih zapleta, velikom broju likova, predistoriji koja je dodatno objašnjena u

istorijskom kompendijumu sveta, ali i originalnom tekstu, vremenskom rasponu priče, svetu priče i svetu u priči, zadovoljava kriterijume podžanra.

Inovativnost u odnosu na *Gospodara prstenova* ogleda se u tretmanu likova, glavnih likova i nedostatku heroja, ali i jasno određenog centralnog konflikta. Naime, Martin osobinu i funkciju *heroja epske fantastike*, raspoređuje većem broju likova, koji bi inače u *klasičnim* delima podžanra, bili negativci, nezavisno od klase, rase i pola/roda. Pomeranjem fokusa na različite narativne linije, tokom *progresije* narativa, onemogućava da se prepozna glavni zaplet. Martin za ovo koristi diskatastrofu, znatno češće od Tolkina. Usložnjavanjem broja zapleta i likova, inovira se podžanr jer se očekivana eukatastrofa stalno pomera, a diskatastrofe veoma često, neočekivano, otvaraju nove podzaplete i proširuju svet priče. Magični elementi, tipični za epsku fantastiku (natprirodna bića, zmajevi, magija i sl), se u tekstu SIP/PLV veoma sporo uvode u narativ, a u njihovo postojanje i mogućnost postojanja, intradijegetički se sumnja. Martinova strategija tretmana sveta u priči, sa naizgled jasnim granicama i preprekama, ima skrivene karakteristike koje su očigledne u portalnoj fantastici i fantastici upada. Konstantna pretnja probijanja granice, koja bi poznati svet u priči u potpunosti promenila (rušenje Zida i napad Belih hodača na ostatak Vesterosa), neobično je povučena u drugi plan, a u fokusu narativa ostaju političke i teritorijalne borbe. Velikom broj likova u svetu priče, mogućnost probijanja Zida i postojanje natprirodna bića (beli hodači, zmajevi), čine se kao elementi fantastike upada ili intradijegetičke mitologije. Odstupanjem od šablona *tipičnog* heroja epske fantastike, likova koji nisu isključivo dobri ili zli i čije su funkcije u zapletima nestabilne, Martin inovira podžanr i dodatno ga potvrđuje.

Teorijski doprinos ovog rada jeste mapiranje i korišćenje teorija transmedijalnog pripovedanja u analizi *Pesme leda i vatre/Igri prestola*, kao kompleksnog dijegetičkog sveta/svet priče. U nedostatku transmedijalne naratologije kao krovnog polja koje bi se bavilo analizom transmedijalnih tekstova, dat je teorijski okvir sveta priče koji omogućava dekonstrukciju transmedijalnog teksta *Igre prestola*. Takođe, teorijski je definisana epska fantastika, kao podžanr fantastike; upoređena je s mitom, epom i drugim (srodnim) fikcionim pripovestima, iz čega su akcentovani i njeni tvorbeni činioci kao i mehanizmi kroz koji nastaje zaokruženi, koherentni transmedijalni dijegetički svet priče. U tom smislu, *Studija slučaja* služi kao primer teksta epske fantastike kojim se potvrđuju svi elementi iz prethodno navedenog teorijskog okvira, premda je za nju

izabran jedinstveni slučaj gde osnovni tekst nije završen i gde su brojne žanrovske inovacije dodatno otežale njegovu klasifikaciju.

Glavno problemsko pitanje u tezi, *šta čini dijegetičke svetove epske fantastike i da li je transmedijalno pripovedanje najbolji metod kreiranja ovakvih narativa na primeru serije Igra prestola*, razmatrano je iz ugla žanra, kreiranja svetova priče i samih karakteristika transmedijalnog pripovedanja. Činjenica je da korpus tekstova PLV/SIP i drugih ekstenzija strateški nije osmišljen kao transmedijalni. Međutim, razvoj medija i medijskih konglomerata, olakšao je prilagođavanje osnovnog, nezavršenog teksta, pravilima transmedijalnog pripovedanja, jer je konkretni svet priče epske fantastike dovoljno masivan i otvoren da omogući kompleksno, participativno, čitalačko/gledalačko/igračko iskustvo.

Glavna hipotetička pretpostavka s početka rada se ovim potvrđuje, iz čega se izvodi i zaključak da je transmedijalno pripovedanje najpogodniji savremeni, kreativni i otvoreni način izlaganja pripovesti i složenog sveta priče u službi kreiranja masivnih tekstova epske fantastike u različitim medijima, jer uspešno konstituiše sveobuhvatni i koherentni dijegetički svet/svet priče. Naime, dobro osmišljeno narativno i ergodičko iskustvo, kao i nenarativne ekstenzije, omogućavaju dalju *slobodnu* transformaciju teksta koja čitaoce, slušaoce, gledaoce i igrače centripetalno privlači svetu priče i time omogućava visoki stepen uranjanja i zadovoljstva u tekstu fikcije.

## 6. Bibliografija i vebografija

- Aarseth, Espen. 1997. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. First Edition edition. Baltimore, Md.: Johns Hopkins University Press.
- . 2004. „Quest Games as Post-Narrative Discourse“. U *Narrative across Media*. Lincoln: University of Nebraska Press.
- Abbott, H. Porter. 2002. *The Cambridge Introduction to Narrative*. Cambridge University Press.
- Alexander, Bryan. 2017. *The New Digital Storytelling: Creating Narratives with New Media--Revised and Updated Edition*. 2nd edition. Santa Barbara, California: Praeger.
- Allarth, Gaby, i Marion Gymnich. 2005. *Narrative Strategies in Television Series*. New York, N.Y.: Palgrave. <http://www.palgrave.com/us/book/9781403996053>.
- Allen, Graham. 2011. *Intertextuality*. 2nd edition. Abingdon, Oxon; New York: Routledge.
- Altman, Rick. 1984. „A Semantic/Syntactic Approach to Film Genre“. *Cinema Journal* 23 (3): 6–18. <https://doi.org/10.2307/1225093>.
- Andrew, Dudley. 2009. „From Concepts in Film Theory: Adaptation“. U *Film Theory & Criticism*, uredio Leo Braudy i Marshall Cohen, 7th izd. New York: Oxford University Press.
- Antikainen, Hannele, Sonja Kangas, i Sari Vainikainen. 2004. „Three Views on Mobile Cross Media Entertainment“. TTE4-2004–17. Espoo: VTT Information Technology. [http://www.vtt.fi/inf/julkaisut/muut/2004/crossmedia\\_entertainment.pdf](http://www.vtt.fi/inf/julkaisut/muut/2004/crossmedia_entertainment.pdf).
- Attebery, Brian. 1992. *Strategies of Fantasy*. Bloomington: Indiana University Press.
- . 2014. *Stories about Stories: Fantasy and the Remaking of Myth*. 1 edition. Oxford: Oxford University Press.
- Bahtin, Mihail Mihajlovič. 2000. *Problemi poetike Dostojevskog*. Beograd: Zepter Book World.
- Bal, Mieke. 1997. *Narratology: Introduction to the Theory of Narrative*. 2nd izd. University of Toronto Press, Scholarly Publishing Division.
- Bal, Mike. 1995. „Naracija i fokalizacija“. *Misao i reč, Beograd* 8.
- . 2000. *Naratologija: teorija priče i pripovedanja*. Beograd: Narodna knjiga Alfa.
- Barlow, Aaron. 2008. *Bloggging America: the new public sphere*. Westport Conn.: Praeger.
- Barlow, Aaron J. 2007. *The Rise of the Blogosphere*. Praeger.
- Barthes, Roland. 1972. *Mythologies*. Preveo Annette Lavers. New York, NY: Farrar, Straus and Giroux.
- . 1977a. *Image, Music, Text*. Fontana Press.
- . 1977b. *Elements of Semiology*. Preveo Annette Lavers i Colin Smith. Reissue edition. New York: Hill and Wang.



- Bascom, William. 1965. „The Forms of Folklore: Prose Narratives“. *The Journal of American Folklore* 78 (307): 3–20. <https://doi.org/10.2307/538099>.
- Bazin, André. 1967. *Šta je film? - Il Film i ostale umetnosti*. Beograd: Institut za film.
- Bell, A. 2010. *The Possible Worlds of Hypertext Fiction*. 2010th edition. Houndmills, Basingstoke, Hampshire ; New York: Palgrave Macmillan.
- Bertetti, Paolo. 2014. „Toward a Typology of Transmedia Characters“. *International Journal of Communication, Transmedia Critical*, 8. [ijoc.org/index.php/ijoc/article/download/2597/1201](http://ijoc.org/index.php/ijoc/article/download/2597/1201).
- Bodrijar, Žan. 1991. *Simulakrumi i simulacija*. Novi Sad: IP SVETOVI.
- Bolter, Jay David, i Richard Grusin. 2000. *Remediation: Understanding New Media*. Revised ed. edition. Cambridge, Mass.: The MIT Press.
- Bordvel, Dejvid. 1999. „Razumevanje narativa“. *Filmske sveske: časopis za teoriju i estetiku pokretnih slika, Institut za film Beograd*, izd. 1.
- Bordwell, David. 1985. *Narration in the Fiction Film*. University of Wisconsin Press.
- . 1991. *Making Meaning: Inference and Rhetoric in the Interpretation of Cinema*. Reprint edition. Cambridge, Mass.: Harvard University Press.
- . 2009. „Now leaving from platform 1“. *Observations on film art* (blog). 19. rujan 2009. <http://www.davidbordwell.net/blog/2009/08/19/now-leaving-from-platform-1/>.
- Bould, Mark, Andrew M. Butler, Adam Roberts, i Sherryl Vint, ur. 2009. *The Routledge Companion to Science Fiction*. 1 edition. London: Routledge.
- Braudy, Leo, i Marshall Cohen, ur. 2009. *Film Theory and Criticism*. 7th ed. edition. New York: Oxford University Press.
- Bremond, Claude. 1964. „Le message narratif“. *Communications* 4 (1): 4–32. <https://doi.org/10.3406/comm.1964.1025>.
- Buckland, Warren. 2009. *Puzzle Films: Complex Storytelling in Contemporary Cinema*. 1. izd. Wiley-Blackwell.
- Butler, Jeremy G. 2002. *Television: Critical Methods and Applications*. Second Edition. Mahwah, New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, Publishers.
- Calka, Michelle, Katherine J. Denker, Robert Andrew Dunn, Chelsea Henderson, Jimmie Manning, Danielle M. Stern, i Michael D. D. Willits. 2016. *Beyond New Media: Discourse and Critique in a Polymediated Age*. Uredio Art Herbig, Andrew F. Herrmann, i Adam W. Tyma. Reprint edition. Lexington Books.
- Campbell, Joseph. 2007. *Junak s tisuću lica*. Zagreb: Fabula Nova.
- Casey, Bernadette, Liam French, Justin Lewis, Ben Calvert, i Neil Casey, ur. 2007. *Television Studies: The Key Concepts*. 2 edition. London ; New York: Routledge.
- Castells, Manuel. 2013. *Communication Power*. 2nd edition. Oxford: Oxford University Press, Usa.
- Certeau, Michel de. 1984. „Spatial Stories“. U *The Practice of Everyday Life*. Los Angeles: University of California Press.

- Chatman, Seymour Benjamin. 1980. *Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film*. 1st New edition edition. Ithaca, N.Y.: Cornell University Press.
- Cohen, Walter. 2017. *A History of European Literature: The West and the World from Antiquity to the Present*. Oxford, New York: Oxford University Press.
- Collins, Max, Burl Barer, Tod Goldberg, Elizabeth Massie, Jeff Mariotte, Raymond Benson, William Rabkin, Greg Cox, i Nancy Holder. 2010. *Tied In: The Business, History and Craft of Media Tie-In Writing*. Uredio Lee Goldberg. International Association of Media Tie-in Writers.
- Couldry, Nick. 2003. *Media Rituals: A Critical Approach*. Routledge.
- Couldry, Nick, Andreas Hepp, i Friedrich Krotz. 2009. *Media Events in a Global Age*. Routledge.
- Creeber, Glen, i Royston Martin. 2008. *Digital Culture: Understanding New Media*. 1st edition. Maidenhead: Open University Press.
- Čapo, Erik. 2008. *Teorije mitologije*. Polis. Subotica: Clio.
- Daković, Nevena. 1994. *Melodrama nije žanr*. Novi Sad: Prometej.
- . 2014. *Studije filma: ogledi o filmskim tekstovima secanja*. Beograd: Fakultet dramskih umetnosti u Beogradu.
- . 2019. *Studije filma i /ekranskih/ medija; Srbija 3.0*. Studije i Filma i Medija. Beograd: Filmski centar Srbije.
- Darley, Andrew. 2000. *Visual Digital Culture: Surface Play and Spectacle in New Media Genres*. London ; New York: Routledge.
- Deleuze, Gilles. 1986. *Cinema 1: The Movement-Image*. 1. izd. Univ Of Minnesota Press.
- Dena, Christy. 2009. „Transmedia Practice: Theorising the Practice of Expressing a Fictional World across Distinct Media and Environments“. Sydney, Australia: University of Sydney. <https://drive.google.com/drive/folders/107llp0yL0ifTSKeqV7M2B-tmeta7pHMh>.
- Doležel, Lubomír. 1979. „Extensional and intensional narrative worlds“. *Poetics* 8: 193–211.
- Doležel, Lubomir. 2008. *Heterokosmika: Fikcija i mogući svetovi*. Znak-Književna teorija. Beograd: Službeni glasnik.
- Durham, Meenakshi Gigi, i Douglas M. Kellner. 2005. *Media and Cultural Studies: Keywords*. 1st izd. Wiley-Blackwell.
- Eco, Umberto. 1965. *Otvoreno djelo*. Sarajevo: Veselin Masleša.
- . 1979. *The Role of the Reader: Explorations in the Semiotics of Texts*. Bloomington, Ind.: Indiana University Press.
- Edney, Matthew H. 1996. „Theory and the History of Cartography“. *Imago Mundi* 48: 185–91.
- Elliott, Kamilla. 2004. „Literary Film Adaptation and the Form/Content Dilemma“. U *Narrative across Media: The Languages of Storytelling*, uredio Marie-Laure Ryan. University of Nebraska Press.

- . 2009. *Rethinking the Novel/Film Debate*. Reissue edition. Cambridge University Press.
- Elsaesser, Thomas. 2002. *Studying Contemporary American Film : A Guide to Movie Analysis*. 1. publ. London [u.a.]: Arnold.
- . 2009. „The Mind-Game Film“. U *Puzzle Films: Complex Storytelling in Contemporary Cinema*, uredio Warren Buckland. Hoboken, New Jersey: Wiley-Blackwell.
- Elsaesser, Thomas, i Malte Hagener. 2009. *Film Theory: An Introduction Through the Senses*. 1 edition. New York: Routledge.
- Evans, Elizabeth. 2011. *Transmedia Television: Audiences, New Media, and Daily Life*. New York: Routledge.
- Everett, Anna, i John T. Caldwell. 2003. *New Media: Theories and Practices of Digitextuality*. Routledge.
- Fehrle, Johannes. 2019. *Adaptation in the Age of Media Convergence*. Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Fiske, John. 1990. *Introduction to Communication Studies*. 2nd edition. London; New York: Routledge.
- Fiske, John, i John Hartley. 2003. *Reading Television*. Psychology Press.
- Fraj, Nortrop. 2007. *Anatomija kritike*. Novi Sad: Orpheus.
- Gaudreault, André. 2009. *From Plato to Lumière: Narration and Monstration in Literature and Cinema*. University of Toronto Press.
- Genette, Gérard. 1997. *Palimpsests: Literature in the Second Degree*. U of Nebraska Press.
- Genette, Gérard. 1983. *Narrative Discourse: An Essay in Method*. Cornell University Press.
- Gerc, Kliford. 1998. *Tumačenje kultura 1*. Biblioteka XX vek.
- Gerrig, Richard J. 1993. *Experiencing Narrative Worlds: On the Psychological Activities of Reading*. New Haven: Yale University Press.
- Giro, Pjer. 1983. *Semiologija*. Biblioteka XX vek. Sv. 18. Biblioteka XX vek. Beograd: Prosveta.
- Goodman, Nelson. 1978. *Ways of Worldmaking*. Indianapolis, Ind: Hackett Publishing Company, Inc.
- Greimas, A. J. 1971. „Narrative Grammar: Units and Levels“. *MLN* 86 (6): 793–806. <https://doi.org/10.2307/2907443>.
- Grupa urednika, ur. 1973. *Mit, tradicija, savremenost*. Sv. 1. Delo - Argumenti. Nolit.
- Harley, J. B., i J. H. Andrews. 2002. *The New Nature of Maps: Essays in the History of Cartography*. Uredio Paul Laxton. 1st Edition. Baltimore, Md.: Johns Hopkins University Press.
- Hayles, N. Katherine. 2004. „Print Is Flat, Code Is Deep: The Importance of Media-Specific Analysis“. *Poetics Today*, izd. 1: 67.

- Herman, David. 2004. „Toward a Transmedial Narratology“. U *Narrative across Media*. Lincoln: University of Nebraska Press.
- , ur. 2007. *The Cambridge Companion to Narrative*. Cambridge University Press.
- . 2009a. „Narrative Ways of Worldmaking“. U *Narratology in the Age of Cross-Disciplinary Narrative Research*, uredio Fotis Jannidis, Matíaz Martínez, John Pier, i Wolf Schmid. Narratologia. Berlin; New York: Walter De Gruyter Inc.
- . 2009b. *Basic Elements of Narrative*. 1 edition. Chichester, U.K. ; Malden, MA: Wiley-Blackwell.
- Herman, David, Manfred Jahn, i Marie-Laure Ryan. 2005. *Routledge Encyclopedia of Narrative Theory*. 1. izd. Routledge.
- Herman, Luc, i Bart Vervaeck. 2005. *Handbook of narrative analysis*. Lincoln: University of Nebraska Press.
- Higgins, Dick, i Hannah Higgins. 2001. „Intermedia“. *Leonardo* 34 (1): 49–54.
- Hills, Matt. 2012. „Torchwood’s trans-transmedia: Media tie-ins and brand ‘fanagement’“. *Participations: Journal of Audience & Reception Studies* 9 (2).
- Hutcheon, Linda. 2012. *A Theory of Adaptation*. 2nd edition. London; New York: Routledge.
- Ibrus, Indrek, i Carlos Alberto Scolari. 2012. *Crossmedia Innovations: Texts, Markets, Institutions*. Frankfurt am Main: Peter Lang AG. <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=nlebk&AN=542502&site=ehost-live>.
- Innes, Paul. 2013. *Epic (The New Critical Idiom)*. 1 edition [Kindle E-Book]. London ; New York: Routledge.
- Jannidis, Fotis. 2009. „Character“. U *Handbook of Narratology*, Narratologia: Contributions to Narrative Theory. Berlin; New York: Walter de Gruyter.
- Jenkins, Henry. 2003. *Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture*. Routledge.
- . 2006. *Fans, Bloggers, and Gamers: Media Consumers in a Digital Age*. New York: NYU Press.
- . 2007. „Transmedia Storytelling 101“. *Confessions of an Aca-Fan: The Official Weblog of Henry Jenkins* (blog). 21. ožujak 2007. [http://henryjenkins.org/blog/2007/03/transmedia\\_storytelling\\_101.html](http://henryjenkins.org/blog/2007/03/transmedia_storytelling_101.html).
- . 2008. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. Revised. NYU Press.
- . 2009a. „The Aesthetics of Transmedia: In Response to David Bordwell (Part One)“. *Henry Jenkins* (blog). 09. listopad 2009. [http://henryjenkins.org/blog/2009/09/the\\_aesthetics\\_of\\_transmedia\\_i.html](http://henryjenkins.org/blog/2009/09/the_aesthetics_of_transmedia_i.html).
- . 2009b. „The Revenge of the Origami Unicorn: Seven Principles of Transmedia Storytelling (Well, Two Actually. Five More on Friday)“. Blog. Henry Jenkins. 12. prosinac 2009. [http://henryjenkins.org/blog/2009/12/the\\_revenge\\_of\\_the\\_origami\\_uni.html](http://henryjenkins.org/blog/2009/12/the_revenge_of_the_origami_uni.html).

- . 2010. „Transmedia Education: The 7 Principles Revisited“. Blog. Henry Jenkins. 21. lipanj 2010. [http://henryjenkins.org/blog/2010/06/transmedia\\_education\\_the\\_7\\_pri.html](http://henryjenkins.org/blog/2010/06/transmedia_education_the_7_pri.html).
- . 2011. „Transmedia 202: Further Reflections“. Henry Jenkins. 2011. [http://henryjenkins.org/blog/2011/08/defining\\_transmedia\\_further\\_re.html](http://henryjenkins.org/blog/2011/08/defining_transmedia_further_re.html).
- . 2013. „T Is for Transmedia...“ Blog. *Confessions of an Aca-Fan: The Official Weblog of Henry Jenkins* (blog). 18. ožujak 2013. <http://henryjenkins.org/2013/03/t-is-for-transmedia.html>.
- Jenkins, Henry, Sam Ford, i Joshua Green. 2013. *Spreadable Media: Creating Value and Meaning in a Networked Culture*. New York; London: NYU Press.
- Jenkins, Henry, Ravi Purushotma, Katherine Clinton, Margaret Weigel, i Alice J. Robinson. 2009. „Building the Field of Digital Media and Learning“. The MacArthur Foundation. <http://www.newmedialiteracies.org/wp-content/uploads/pdfs/NMLWhitePaper.pdf>.
- Jensen, Jens F. 2005. „Interactive television: new genres, new format, new content“. U , 89–96. Sydney, Australia: Creativity & Cognition Studios Press. <http://portal.acm.org/citation.cfm?id=1109194>.
- Jewitt, Carey, ur. 2009. *The Routledge Handbook of Multimodal Analysis*. Reprint edition. London; New York: Routledge.
- Johnson, Derek, Jonathan Gray, Will Brooker, Julie Levin Russo, John T. Caldwell, Robert V. Kozinets, M. J. Clarke, Vincent Brook, Katynka Z. Martínez, i Henry Jenkins. 2014. *Wired TV: Laboring Over an Interactive Future*. Uredio Denise Mann. None ed. edition. New Brunswick, New Jersey: Rutgers University Press.
- Joyce, Stephen. 2018. *Transmedia Storytelling and the Apocalypse*. Palgrave Macmillan.
- Juul, Jesper. 2001. „Games Telling Stories? -A Brief Note on Game and Narratives“. *The International Journal of Computer Game Research* 1 (1). <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>.
- . 2011. *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge, Mass: The MIT Press.
- Keller, James R., i Leslie Stratyner. 2007. *Fantasy Fiction into Film: Essays*. Uredio James R. Keller. Jefferson, NC: McFarland.
- Kellner, Douglas. 2003. *Media Spectacle*. Routledge.
- . 2009. „Media Spectacle and Media Events: Some Critical Reflections“, 19.
- Klastrup, Lisbeth, i Susana Tosca. 2004. „Transmedia Worlds - Rethinking Cyberworld Design“. U *Cyber Concepts*. Tokyo. <https://doi.org/0-7695-2140-1/04>.
- Kristeva, Julia. 1986. *The Kristeva Reader*. Uredio Toril Moi. New York: Columbia University Press.
- L. Martin, Thomas. 2019. „“As Many Worlds as Original Artists”: Possible Worlds Theory and the Literature of Fantasy“. U *Possible Worlds Theory And Contemporary Narratology*, uredio Alice Bell i Maire-Laure Ryan, 341. Lincoln: University of Nebraska Press.

- Landow, George P. 2006. *Hypertext 3.0: Critical Theory and New Media in an Era of Globalization*. 3rd izd. The Johns Hopkins University Press.
- Lessig, Lawrence. 2008. *Remix: Making Art and Commerce Thrive in the Hybrid Economy*. Bloomsbury.
- Levinson, Paul. 1998. *The Soft Edge: A Natural History and Future of the Information Revolution*. 1st edition. London; New York: Routledge.
- Lewis, David K. 2001. *On the Plurality of Worlds*. Wiley-Blackwell.
- Long, Geoffrey A. 2007. „Transmedia Storytelling: Business, Aesthetics and Production at the Jim Henson Company“. Master of Science in Comparative Media Studies, Cambridge Mass.: Massachusetts Institute of Technology. <https://cmsw.mit.edu/wp/wp-content/uploads/2016/10/147703402-Geoffrey-Long-Transmedia-Storytelling-Business-Aesthetics-and-Production-at-the-Jim-Henson-Company.pdf>.
- Madianou, Mirca, i Daniel Miller. 2012. *Migration and New Media: Transnational Families and Polymedia*. 1 edition. Abingdon, Oxon ; New York: Routledge.
- Manovič, Lev. 2001. *Metamediji: Izbor tekstova*. Uredio Dejan Sretenović. VIRco/No2. Beograd: Centar za savremenu umetnost.
- . 2015. *Jezik novih medija*. Multimedia. Beograd: Clio.
- Manovitch, Lev. 2003. „New Media from Borges to HTML“. U *The New Media Reader*, uredio Noah Wardrip-Fruin i Nick Montfort. Cambridge Mass.: The MIT Press.
- Marie-Laure Ryan. 2015. „Transmedia Storytelling: Industry Buzzword or New Narrative Experience?“ *Storyworlds: A Journal of Narrative Studies* 7 (2): 1–19. <https://doi.org/10.5250/storyworlds.7.2.0001>.
- Martin, George R.R. 2011. A Dance With Dragons Interveiwnet. <http://www.ew.com/article/2011/07/12/george-martin-talks-a-dance-with-dragons/>.
- McClellan, Shilo. 2007. *Digital Storytelling: The Narrative Power of Visual Effects in Film*. Cambridge Mass.: MIT Press.
- McLuhan, Marshall. 2008. *Razumijevanje medija*. Zagreb: Golden marketing - Tehnička knjiga.
- Meister, Jan Cristoph, ur. 2005. *Narratology Beyond Literary Criticism: Mediality and Disciplinarity*. Walter De Gruyter Inc.
- Mendlesohn, Farah. 2008. *Rhetorics of Fantasy*. First edition. edition. Middletown, Conn: Wesleyan.
- Mendlesohn, Farah, i Edward James. 2009. *A Short History of Fantasy*. Middlesex University Press.
- Milovanović, Aleksandra. 2019. *Ka novim medijima: Transmedijalni narativi između filma i televizije*. Beograd: Fakultet dramskih umetnosti, Filmski centar Srbije.
- Mittell, Jason. 2004. *Genre and Television: From Cop Shows to Cartoons in American Culture*. 1 edition. New York: Routledge.

- . 2014. „Strategies of Storytelling on Transmedia Television“. U *Storyworlds across Media: Toward a Media-Conscious Narratology*. Frontiers of Narrative. Lincoln: University of Nebraska Press.
- . 2015. *Complex TV: The Poetics of Contemporary Television Storytelling*. New York: NYU Press.
- Mojsi, Dominik. 2016. *Geopolitika televizijskih serija*. Opstanak. Beograd: Clio.
- Moretti, Franco. 1999. *Atlas of the European Novel 1800-1900*. New edition. London ; New York: Verso.
- Murray, Janet H. 1998. *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. 1st edition. Cambridge, Mass: The MIT Press.
- Ndalianis, Angela. 2000. „The Frenzy of the Visible: Spectacle and Motion in the Era of the Digital“. *Senses of Cinema*, izd. 3.
- . 2004. *Neo-Baroque Aesthetics and Contemporary Entertainment*. Cambridge Mass.: MIT Press.
- Neale, Stephen. 1980. *Genre*. London: British Film Inst.
- Nelson, Robin. 200. „TV Drama: ‚Flexi-Narrative Form‘ and ‚a New Affective Order““. U *Mediated Drama Dramatized Media*, uredio Eckart Voigts-Virchow. Sv. Volume 7. Contemporary Drama in English. Trier: WVT Wissenschaftlicher Verlag Trier. [http://57333770.swh.strato-hosting.eu/wp-content/uploads/2016/05/cde07\\_mobil.pdf](http://57333770.swh.strato-hosting.eu/wp-content/uploads/2016/05/cde07_mobil.pdf).
- Omon, Žak, Alen Bergala, Mari Mišel, i Mark Verne. 2006. *Estetika filma*. Beograd: Clio.
- Omon, Žak, i Mišel Mari. 2007. *Analiza film(ov)a*. Multimedia. Beograd: Clio.
- O’Neill, Patrick. 1994. *Fictions of Discourse: Reading Narrative Theory*. Toronto; Buffalo: University of Toronto Press.
- Padrón, Ricardo. 2007. „Mapping Imaginary Worlds“. U *Maps: finding our place in the world*, uredio James R. Akerman i Robert W. Karrow. Chicago: University of Chicago Press.
- Page, Ruth, ur. 2012. *New Perspectives on Narrative and Multimodality*. 1st edition. New York; London: Routledge.
- Page, Ruth, i Bronwen Thomas. 2011. *New Narratives: Stories and Storytelling in the Digital Age*. Lincoln: University of Nebraska Press.
- Phelan, James, i Peter J. Rabinowitz, ur. 2005. *A Companion to Narrative Theory*. 1 edition. Malden, MA: Wiley-Blackwell.
- Phillips, Andrea. 2012. *A Creator’s Guide to Transmedia Storytelling: How to Captivate and Engage Audiences Across Multiple Platforms*. 1 edition. New York: McGraw-Hill Education.
- Pier, John, i José Angel Garcia Landa. 2008. *Theorizing Narrativity*. Walter de Gruyter.
- Prins, Džerald. 2011. *Naratološki rečnik*. Pojmovnik. Beograd: Službeni glasnik.
- Prop, Vladimir. 2012. *Morfologija bajke*. Preveo Petar Vujačić. Beograd: Biblioteka XX vek.

- Reid, Robin Anne. 2007. „‘Tree and flower, leaf and grass’: The Grammar of Middle-earth in *The Lord of the Rings*“. U *Fantasy Fiction into Film: Essays*. Jefferson, NC: McFarland & Company, Inc., Publishers.
- Rodowick, D. N. 2007. *The Virtual Life of Film*. Cambridge, Mass: Harvard University Press.
- Ryan, Marie-Laure, Kenneth Foote, i Maoz Azaryahu. 2016. *Narrating Space/Spatializing Narrative: Where Narrative Theory and Geography Meet*. Theory and Interpretation of Narrative. The Ohio State University Press / Columbus.
- Ryan, Marie-Laure. 1980. „Fiction, non-factuals, and the principle of minimal departure“. *Poetics* 9 (4): 403–22. [https://doi.org/10.1016/0304-422X\(80\)90030-3](https://doi.org/10.1016/0304-422X(80)90030-3).
- . 1992. „The Modes of Narrativity and Their Visual Metaphors“. *Style* 26 (3): 368–87.
- . 2004. *Narrative across Media: The Languages of Storytelling*. Lincoln: University of Nebraska Press.
- . 2005. „Narrative and Digitality: Learning to Think With the Medium“. U *A Companion to Narrative Theory*, uredio James Phelan i Peter J. Rabinowitz. Malden, MA: Blackwell Publishing.
- . 2006a. „From Parallel Universes to Possible Worlds: Ontological Pluralism in Physics, Narratology, and Narrative.“ *Poetics Today* 27 (4): 633–74.
- . 2006b. *Avatars Of Story*. 1. izd. Univ Of Minnesota Press.
- . 2007. „Toward a definition of narrative“. U *The Cambridge Companion to Narrative*. Cambridge Mass.: Cambridge University Press.
- . 2013. „Transmedial Storytelling and Transfictionality“. *Poetics Today* 34 (3): 361–88. <https://doi.org/10.1215/03335372-2325250>.
- . 2014. „Story/Worlds/Media - Tuning the Instrument of a Media-Conscious Narratology“. U *Storyworlds Across Media: Toward a Media-conscious Narratology*, uredio Marie-Laure Ryan i Jan-Noël Thon. Lincoln: University of Nebraska Press.
- . 2015. *Narrative as Virtual Reality 2: Revisiting Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Illustrated edition. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- . 2016. „Transmedia narratology and transmedia storytelling“. *Artnodes* 18. <https://doi.org/10.7238/a.v0i18.3049>.
- . 2017. „Transmedia Storytelling as Narrative Practice“. *The Oxford Handbook of Adaptation Studies*. 25. svibanj 2017. <https://doi.org/10.1093/oxfordhb/9780199331000.013.30>.
- Ryan, Marie-Laure, i Jan-Noël Thon, ur. 2014. *Storyworlds Across Media: Toward a Media-Conscious Narratology*. Lincoln: University of Nebraska Press.
- Salter, Jessica. 2013. „Game of Thrones’s George RR Martin: ‚I’m a Feminist at Heart““, 01. travanj 2013., od. Women.



<https://www.telegraph.co.uk/women/womens-life/9959063/Game-of-Throness-George-RR-Martin-Im-a-feminist.html>.

- Sandner, David. 2004. *Fantastic Literature: A Critical Reader*. Greenwood Publishing Group.
- Savčić, Nina. 2020. „Teorije sitkoma (Američki sitkom, 1980-2016)“. Beograd: Univerzitet umetnosti u Beogradu, Fakultet dramskih umetnosti. <http://eteze.arts.bg.ac.rs/bitstream/handle/123456789/484/Doktorska%20disertacija%20N.%20Savcic.docx?sequence=1&isAllowed=y>.
- Schenk, Sabine. 2013. *Running and Clicking*. Berlin ; Boston: De Gruyter.
- Scolari, Carlos A. 2013. „Lostology: Transmedia storytelling and expansion/compression strategies“. *Semiotica* 2013 (195): 45. <https://doi.org/10.1515/sem-2013-0038>.
- Scolari, Carlos Alberto. 2009. „Transmedia Storytelling: Implicit Consumers, Narrative Worlds, and Branding in Contemporary Media Production“. *International Journal of Communication; Vol 3 (2009)*. <http://ijoc.org/index.php/ijoc/article/view/477/336>.
- Scolari, Carlos Alberto, Paolo Bertetti, i Matthew Freeman. 2014. *Transmedia archaeology: storytelling in the borderlines of science fiction, comics and pulp magazines*. Palgrave Pilot. Houndsmill, Basingstoke, Hampshire: Palgrave Macmillan.
- Shannon, Claude Elwood. 1948. „A Mathematical Theory of Communication“. *Bell System Technical Journal* 27 (3).
- Siegert, Gabriele, Kati Förster, Sylvia M. Chan-Olmsted, i Mart Ots. 2015. *Handbook of Media Branding*. Springer.
- Silverblatt, Art. 2007. *Genre Studies in Mass Media: A Handbook*. 1 edition. Routledge.
- Slotkin, Richard. 1990. „The Continuity of Forms: Myth and Genre in Warner Brothers' The Charge of the Light Brigade“. *Representations*, izd. 29: 1–23. <https://doi.org/10.2307/2928416>.
- Snyder, Mary H. 2011. *Analyzing Literature-to-Film Adaptations: A Novelist's Exploration and Guide*. 1st edition. New York: Continuum.
- Spielmann, Yvonne. 2001. „Intermedia in Electronic Images“. *Leonardo* 34 (1): 55–61.
- Stableford, Brian. 2009. *The A to Z of Fantasy Literature*. Lanham (Md.): Scarecrow Press.
- Stam, Robert, ur. 1992. *New Vocabularies in Film Semiotics*. Annotated edition. Routledge.
- . 2000a. „Beyond Fidelity: The Dialogics of Adaptation“. U *Film Adaptation*. New Brunswick, N.J.: Rutgers University Press.
- . 2000b. *Film Theory: An Introduction*. 1 edition. Malden, Mass.: Wiley-Blackwell.
- Stam, Robert, i Alessandra Raengo, ur. 2007. *A Companion to Literature and Film*. 1. izd. Wiley-Blackwell.

- Stanzel, F. K. 1986. *A Theory of Narrative*. Cambridge Cambridgeshire; New York: Cambridge University Press.
- StatsTube. 2019. *Game of Thrones Characters by Screenshot 2011-2019*. <https://www.youtube.com/watch?v=y4ry3iWvis0>.
- Stros, Klod Levi. 2011. *Mitologike 4- Goli čovek*. Mitologike. Novi Sad: Prometej.
- Thompson, Kirsten Moana. 2006. „Scale, Spectacle and Movement: Massive Software and Digital Special Effects in The Lord of The Rings“. U *From Hobbits to Hollywood*. Contemporary Cinema 3. Amsterdam ;;New York: Rodopi.
- Thompson, Kristin. 2003. *Storytelling in Film and Television*. Cambridge, Mass: Harvard University Press.
- Todorov, Cvetan. 1987. *Uvod u fantastičnu književnost*. Pečat. Beograd: Rad.
- Todorov, Tzvetan. 1971. „The 2 Principles of Narrative“. *Diacritics* 1 (1): 37–44. <https://doi.org/10.2307/464558>.
- . 1981. *Introduction to Poetics*. U of Minnesota Press.
- Vaughan, Tay. 2010. *Multimedia Making It Work Eighth Edition*. 8 edition. New York: McGraw-Hill Osborne Media.
- Vernant, Jean-Pierre. 1996. *Myth and Society in Ancient Greece*. New York: Zone Books.
- Vogler, Kristofer. 2020. *Piščevo putovanje: mitska struktura za pisce*. Beograd: Filmski centar Srbije.
- Wagner, Geoffrey Atheling. 1975. *The Novel and the Cinema*. Madison, New Jersey: Fairleigh Dickinson University Press.
- Walters, James. 2011. *Fantasy Film: A Critical Introduction*. Oxford: Berg.
- Wardrip-Fruin, Noah, i Pat Harrigan. 2004. *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. The MIT Press.
- Wardrip-Fruin, Noah, i Nick Montfort, ur. 2003. *The New Media Reader*. HAR/CDR edition. Cambridge, Mass.: The MIT Press.
- Werth, Paul. 1999. *Text Worlds: Representing Conceptual Space in Discourse*. Harlow: Longman.
- Williams, Raymond. 2003. *Television: Technology and Cultural Form*. 3 edition. London ; New York: Routledge.
- Wilson, George M. 1988. *Narration in Light: Studies in Cinematic Point of View*. Johns Hopkins University Press.
- Wolf, Mark J. P. 2012. *Building Imaginary Worlds: The Theory and History of Subcreation*. 1 edition. New York: Routledge.
- Ženet, Žerar. 1985. *Figure*. Beograd: GRO Kultura.

## **7. Filmovi, televizijske serije, kompjuterske igre, književnost, stripovi**

Lord of the Rings (Gospodar prstenova): The Fellowship of the Ring (Družina prstena)  
J.R.R. Tolkien. 1954. Knjiga.

Lord of the Rings (Gospodar prstenova): The Two Towers (Dve kule) J.R.R. Tolkien.  
1954. Knjiga.

Lord of the Rings (Gospodar prstenova): The Return of the King (Povratak kralja)  
J.R.R. Tolkien. 1955. Knjiga.

A Song of Ice and Fire (Pesma leda i vatre): A Game of Thrones (Igra prestola) George  
R. R. Martin. 1996. Knjiga.

A Song of Ice and Fire (Pesma leda i vatre): A Clash of Kings (Sudar kraljeva) George  
R. R. Martin. 1999. Knjiga.

A Song of Ice and Fire (Pesma leda i vatre): A Storm of Swords (Oluja mačeva)  
George R. R. Martin. 2000. Knjiga.

A Song of Ice and Fire (Pesma leda i vatre): A Feast for Crows (Gozba za vrane)  
George R. R. Martin. 2005. Knjiga.

A Song of Ice and Fire (Pesma leda i vatre): A Dance with Dragons (Ples sa  
zmajevima) George R. R. Martin. 2011. Knjiga.

A Game of Thrones (Igra prestola). Sce. David Benioff i D. B. Weiss. 2011-2019. TV  
serija.

The Wonderful Wizard of Oz (Čarobnjak iz Oza). L. Frank Baum. 1900. Knjiga

The Wizard of Oz (Čarobnjak iz Oza). Rež. Victor Fleming. Metro-Goldwyn-Mayer.  
1939. Film.

Harry Potter (Hari Poter) J. K. Rowling. 1997-2007. Knjige (7 delova).

Harry Potter and the Philosopher's Stone (Hari Poter i Kamen mudrosti). Rež. Chris  
Columbus. 2001. Film.

Harry Potter and the Chamber of Secrets (Hari Poter i Dvorana tajni). Rež. Chris  
Columbus. 2002. Film.

Harry Potter and the Prisoner of Azkaban (Hari Poter i zatvorenik iz Askabana) Rež. Alfonso Cuarón. Warner Bros. Pictures. 2004. Film.

Harry Potter and the Goblet of Fire (Hari Poter i Vatrene pehar) Rež. Michael Newell. Warner Bros. Pictures. 2005. Film.

Harry Potter and the Order of Phoenix (Hari Poter i Red feniksa) Rež. David Yates. Warner Bros. Pictures. 2007. Film.

Harry Potter and the Half-Blood Prince (Hari Poter i Polukrvni princ) Rež. David Yates. Warner Bros. Pictures. 2009. Film.

Harry Potter and the Deathly Hallows: Part 1 (Hari Poter i relikvije Smrti: Prvi deo) Rež. David Yates. Warner Bros. Pictures. 2010. Film.

Harry Potter and the Deathly Hallows: Part 2 (Hari Poter i relikvije Smrti: Drugi deo) Rež. David Yates. Warner Bros. Pictures. 2011. Film.

Uspavana lepotica/Trnova ružica. Nepoznat autor. Nepoznata prva godina štampe. Bajka.

Sleeping Beauty (Uspavana lepotica). Rež. Clyde Geronimi. Walt Disney Productions. 1959. Film.

Maleficent (Grdana: Zla vila). Rež. Robert Stromberg. Walt Disney Pictures. 2014. Film.

Bram Stoker's Dracula (Drakula). Rež. Francis Ford Coppola. American Zoetrope. 1992. Film.

William Shakespeare's Hamlet (Hamlet). Rež. Kenneth Branagh (Hamlet). Castle Rock Entertainment. 1996. Film.

William Shakespeare's A Midsummer Night's Dream (San letnje noći). Rež. Michael Hofmann. Fox Searchlight Pictures. 1999. Film.

The Matrix (Matriks). Rež. The Wachowskis. Warner Bros. 1999. Film.

The Matrix Reloaded (Matriks 2). Rež. The Wachowskis. Warner Bros. 2003. Film.

The Matrix Revolutions (Matriks 3). Rež. The Wachowskis. Warner Bros. 2003. Film.

Enter the Matrix. Shiny Entertainment. 2003. Kompjuterska igra.

Animatrix. Rež. Andy Jones. 2003. Anima.

Star Trek (Zvezdane staze). Sce. Gene Roddenberry. Desilu Productions. 1966-1969.  
TV serija.

Star Trek: The Next Generation (Zvezdane staze: Sledeća generacija). Sce. Gene Roddenberry. Paramount Television. 1987-1994. TV serija.

Star Trek: Deep Space Nine (Zvezdane staze: Duboski svemir 9) Sce. Rick Berman, Michael Piller i dr. Paramount Television. 1993-1999. TV serija.

Star Trek: Voyager (Zvezdane staze: Vojadžer). Sce. Rick Berman, Michael Piller i dr. Paramount Television. 1995-2001. TV serija.

Firefly (Svemirski brod Svitac) Sce. Joss Whedon. Mutant Enemy. 2002-2003.  
TV serija.

Serenity (Svemirski brod Spokoj). Rež. Joss Whedon. Universal Pictures. 2005. Film.

Star Wars: The Force Unleashed. 2008. Kompjuterska igra.

Star Wars: Episode III – Revenge of the Sith. 2005. Kompjuterska igra.

Star Wars: Episode IV - A New Hope (Zvezdani ratovi: Epizoda 4 - Nova nada). Rež. George Lucas. 1977. Film.

Star Wars: The Clone Wars (Zvezdani ratovi: Ratovi klonova). Sce. George Lucas. 2008-2020. TV serija.

Highlander: The Series (Gorštak). 1992-1998. TV serija.

Lost (Izgubljeni). Sce. J.J. Abrams, Jefferey Leiber i Damon Lindelof. 2004-2010.  
TV serija.

Spooks (Operativci). Sce. David Wolstencroft. 2002-2011. TV serija.

Sherlock (Šerlok). Sce. Mark Gatiss i Steven Moffat. 2010-2017. TV serija.

Die unendliche Geschichte (Beskrajna priča). Michael Ende. 1979.

The NeverEnding Story (Beskrajna priča). Rež. Wolfgang Petersen. Neue Constantin Film. 1984. Film.

Baš Čelik. Nepoznat autor. Nepoznata prva godina štampe. Bajka.

Hiljadu i jedna noć. Nepoznat autor. Nepoznata prva godina štampe. Knjiga.

Alice's Adventures in Wonderland (Alisa u zemlji čuda). Charles Lutwidge Dodgson. 1865. Knjiga.

Alice in Wonderland (Alisa u zemlji čuda). Rež. Clyde Geronimi, Wilfred Jackson, Hamilton Luske. 1951. Film.

Inherent Vice (Skrivena mana). Rež. Paul Thomas Anderson. Warner Bros. 2014.

Dynasty (Dinastija). Sce. Richard Shapiro i Esther Shapiro. 1981-1989. TV serija.

Преступление и наказани (Zločin i kazna). Фёдор Достоевский. 1866. Knjiga.

Lost in Translation (Izgubljeni u prevodu). Rež. Sofia Coppola. Focus Features. 2003. Film.

Veče na školju. Aleksa Šantić. 1904. Pesma.

Hazarski rečnik. Milorad Pavić. 1984. Knjiga.

Tetris. Prog. Alexej Pajitnov. 1984. Kompjuterska igra.

Pac-Man. Prog. Toru Iwatani. 1980. Kompjuterska igra.

World of Warcraft. Prog. Rob Pardo, Jeff Kaplan i Tom Chilton. 2004. Kompjuterska igra.

NBA 2K18. 2017. Kompjuterska igra.

World of Goo. Prog. Kyle Gabler. 2008. Kompjuterska igra.

SimCity. Maxis. 1989-2014. Kompjuterske igre.

The Sims. Maxis. 2000-sadašnjost. Kompjuterske igre.

The Man in the High Castle (Čovek u visokom dvorcu). Sce. Philip K. Dick, Frank Spotnitz, Frank Spotnitz. 2015-2019. TV serija.

Dark. Sce. Baran bo Odar i Jantje Friese. 2017-2020. TV serija.

Interstellar (Međuzvezdani). Rež. Christopher Nolan. Paramount Pictures. 2014. Film.

The Spy Who Came In from the Cold (Špijun koji je došao sa hladnoće). Rež. Martin Ritt. Paramount Pictures. 1965.

Titanic (Titanik). Rež. James Cameron. Twentieth Century Fox Film Corporation. 1997. Film.

Sabirni centar. Rež. Goran Marković. Art Film 80. 1989. Film.

Night of the Living Dead (Noć živih mrtvaca). Rež. George A. Romero. Image Ten. 1968. Film.

La Divina Commedia (Božanstvena komedija). Dante Alighieri. 1321. Knjiga.

Gulliver's Travels (Guliverova putovanja). Jonathan Swift. 1726. Knjiga.

His Dark Materials (Njegova mračna tkanja). Sce. Philip Pullman, Jack Thorne, Francesca Gardiner. 2019-2022. TV serija.

The Wheel of Time (Točak vremena). Sce. Robert Jordan, Michael Clarkson. 2021-danas. TV serija.

The Sorcerer's Apprentice (Čarobnjakov šegrt). Rež. Jon Turteltaub. Walt Disney Pricitures. 2010. Film.

The Chronicles of Narnia: The Lion, the Witch and the Wardrobe (Letopisi Narnije – Lav, veštica i orman). Rež. Andrew Adamson. Walt Disney Pictures. 2005. Film.

Percy Jackson & the Olympians: The Lightning Thief (Persi Džekson i kradljivac munje). Rež. Chris Columbus. Fox 2000 Pictures. 2010. Film.

The Great Wall (Veliki kineski zid). Rež. Yimou Zhang. Legendary East. 2016. Film.

The Hunger Games (Igre gladi). Rež. Gary Ross. Lionsgate. 2012. Film.

Raiders of the Lost Ark (Indijana Džouns i otimači izgubljenog kovčega). Rež. Steven Spielberg. Paramount Pictures. 1981. Film.

Guardians of Galaxy (Čuvari galaksije). Rež. James Gunn. Marvel Studios. 2014. Film.

Jumanju: Welcome to the Jungle (Džumandži: Dobrodošli u džunglu) Rež. Jake Kasdan. Columbia Pictures. 2017. Film.

Casino Royale (Kazino Rojal). Ian Fleming. 1953. Knjiga.

Robinson Crusoe (Robinzon Kruso). Daniel Defoe. 1719. Knjiga.

Conan the Barbarian (Konan Varvarin). Rež. John Milius. Universal Pictures. 1982. Film.

The Tempest (Bura). William Shakespeare. 1611. Drama.

Мáстер и Маргарít (Majstor i Margarita). Михайл Булгáков. 1966. Knjiga.

Cien años de soledad (Sto godina samoće). Gabriel Márquez. 1967. Knjiga.

The Chronicles of Narnia (Letopisi Narnije). C. S. Lewis. 1950-1956. Knjige (7delova).

The Hobbit (Hobit). Rež. Peter Jackson. Metro-Goldwyn-Mayer. 2012-2014. Filmovi (trilogija).

E.T. the Extra-Terrestrial (E. T. Vanzemaljac). Rež. Steven Spielberg. Universal Pictures. 1982. Film.

Le Voyage à travers l'impossible (Nemoguće putovanje). Rež. Georges Méliès. Star Film Company. 1904. Film

Das Cabinet des Dr. Caligari (Kabinet dr Kaligarija). Rež. Robert Wiene. 1920. Film.

Nosferatu, eine Symphonie des Grauens (Nosferatu: Simfonija užasa). Rež. F. W. Murnau. 1922. Film.

Gladiator (Gladijator). Rež. Ridley Scott. 2000. Dreamworks Picture. Film.

Prince of Persia: The Sands of Time (Princ od Persije) Rež. Mike Newell. Walt Disney. 2010. Film.

Clash of the Titans (Rat Titana). Rež. Louis Leterrier. Metro-Goldwyn-Mayer. 2010. Film.

Meister's Path. 2011. Kompjuterska igra.

A Knight of the Seven Kingdoms (Vitez sedam kraljevstava). George R. R. Martin. 2015. Zbirka novela.

The World of Ice & Fire (Svet leda i vatre neispričana povest Vesterosa). George R. R. Martin, Elio M. Garcia Jr i Linda Antonsson. 2014. Knjiga.

Blood of Dragons. 2007. Kompjuterska igra.

A Game of Thrones Genesis. 2011. Kompjuterska igra.

Game of Thrones. 2012. Kompjuterska igra.

Game of Thrones Ascent. 2013. Kompjuterska igra.

Game of Thrones: A Telltale Games. 2014. Kompjuterska igra.

Game of Thrones: Conquest. 2017. Kompjuterska igra.

Reigns: Game of Thrones. 2018. Kompjuterska igra.



Game of Thrones: Winter is Coming. 2019. Kompjuterska igra.

A Game of Thrones: The Graphic Novel. Daniel Abraham. 2012-2015. Grafički roman.

A Clash of Kings: The Graphic Novel. Landry Walker. 2018-danas. Grafički roman.

19 Reinos. 2014. Kompjuterska igra.

Game of Thrones Ascent. 2014. Kompjuterska igra.

A Game of Groins. George R.R. Washington. 2012. Knjiga.

This Ain't Game of Thrones. Rež. Axel Braun. Hustler. 2014. Film.

## 8. Prilozi

### Prilog A – Likovi u *Igri prestola*

|   |  |
|---|--|
| <b>kuća Barateon</b>  | <b>kuća Stark</b>  |
| kralj Robert  | Edard Stark, gospodar Zimovrela                          |
| kraljica Sersei <b>Lanister</b> , žena Roberta  | gospa Kejtlin <b>Tuli</b> , žena Edarda                  |
| princ Džofri*, sin Roberta i Sersei   | Rob, sin Edarda i Kejtlin                                |
| princeza Mirsela*, ćerka Roberta i Sersei   | Sansa, ćerka Edarda i Kejtlin                            |
| princ Tomen*, sin Roberta i Sersei  | Arja, ćerka Edarda i Kejtlin                             |
| Stanis, brat Roberta i Renlija  | Brendon, sin Edarda i Kejtlin                            |
| gospa Selisa <b>Florent</b> , žena Stanisa  | Rikon, sin Edarda i Kejtlin                              |
| Širin, ćerka Stanisa i Selise   | Džon*, zvani Džon Snežni, vanbračni sin Edarda, kopile   |
| Renli, brat Roberta i Stanisa   | (Brendon), brat Edarda, Lijene i Bendžena                |
| <b>kuća Lanister</b>  | (Lijena), sestra Brendona, Edarda i Bendžena             |
| Tivin Lanister, gospodar Livačke stene  | Bendžen, brat Brendona, Edarda i Lijene                  |
| (ledi Džoana Lanister), žena (i rođaka) Tivina  | <b>kuća Erin</b>   |
| ser Džejmi, sin Tivina i Džoane   | (Džon), gospodar Gnezda sokolovog                        |
| kraljica Sersei, ćerka Tivina i Džoane  | (ledi Džejn <b>Rojs</b> ), I žena bez dece               |
| Tirion, sin Tivina i Džoane   | (ledi Rovena <b>Erin</b> ), II žena (i rođaka) bez dece  |
| ser Kevan, brat Tivina  | (ledi Liza <b>Tuli</b> ), III žena sestra gospe Kejtlin  |
| Dorna, žena ser Kevana  | Robert, sin Džona I Lize                                 |
| Lansel, sin ser Kevana i Dorne  | <b>kuća Tuli</b>   |
| Vilem, sin ser Kevana i Dorne   | Hoster, gospodar Brzorečja                               |
| Martin, sin ser Kevana i Dorne  | (ledi Minisa <b>Vent</b> ), žena Hostera                 |
| Dženei, ćerka ser Kevana Dorne  | Kejtlin, ćerka Hostera i ledi Minise                     |
| Džina, sestra Tivina, udata za ser Emona <b>Freja</b>   | Liza, ćerka Hostera i ledi Minise                        |
| ser Klios Frej, sin Džine i Emona   | ser Edmur, sin Hostera i ledi Minise                     |
| Tion Frej, sin Džine i Emona  | ser Brindedn, brat Hostera                               |
| (ser Tiget), brat Tivina, Džine i Džeriona  | <b>kuća Tirel</b>  |
| Darlisa <b>Marbrend</b> , žena ser Tigeta   | Mejs, gospodar Visokog Sada                              |
| Tirek, sin ser Tigeta i Darlise   | ledi Alerija <b>Hajtauer</b> , njegova žena              |
| (Džerion), brat Tivina, Džine i ser Tigeta  | Vilas, sin Mejsa i ledi Alerije                          |
| Džoj, vanbračna ćerka Džeriona  | ser Garlan, sin Mejsa i ledi Alerije                     |
| ser Staford, brat ledi Džoane   | ser Loras, sin Mejsa i ledi Alerije                      |
| Serena, ćerka ser Staforda  | Margeri, ćerka Mejsa i ledi Alerije                      |
| Mirijela, ćerka ser Staforda  | ledi Olena <b>Redvin</b> , majka Mejsa                   |
| ser Dejven, sin ser Staforda  | Mina, sestra Mejsa i Džane                               |
| <b>kuća Grejđoj</b>   | Džana, sestra Mejsa i Mine                               |
| Belon, gospodar Gvozdenih ostrva  | <b>kuća Martel</b>                                       |
| ledi Alanis, žena Belona  | princ Doran Nimeros, gospodar Sunčevog koplja            |
| (Rodrik), sin Belona i ledi Alanis  | Melarija, žena Dorana                                    |
| (Meron), sin Belona i ledi Alanis   | princeza Arijana, ćerka Dorana i Melarije                |
| Aša (Jara u TV seriji), ćerka Belona i ledi Alanis  | princ Kventin, sin Dorana i Melarije                     |
| Teon, sin Belona i ledi Alanis, štićenik Edarda <b>Starka</b>                                   | princ Tristan, sin Dorana i Melarije                     |
| Juron, brat Belona, Viktoriona i Erona  | (princeza Elija), sestra Dorana i Oberina                |
| Viktarion, brat Belona, Jurona i Erona  | (princeza Renis), ćerka Elije i Regara <b>Targerjena</b> |
| Eron, brat Belona, Jurona i Viktoriona  | (princ Egon), sin Elije i Regara <b>Targerjena</b>       |
| <b>kuća Targarjen</b>   | princ Oberin, brat Dorana                                |
| (kralj Eris), zvani Ludi kralj, ubio ga Džejmi <b>Lanister</b> zbog čega je prozvan Kraljeubica |  |
| (kraljica Raela), žena (i rođaka) Erisa   |  |
| (princ Regar), ubio ga Robert <b>Barateon</b> , sin Erisa i Raele                               |  |
| (princeza Elija <b>Martel</b> ), žena princa Regara   |  |
| (princeza Renis), ćerka princa Regara i princeze Elije  |  |
| (princ Egon), sin princa Regara i princeze Elije  |  |
| princ Viseris, zvani Kralj Prosjak, sin Erisa i Raele   |  |
| princeza Deneris, zvana Deneris Olujrođena, ćerka Erisa i Raele                                 |  |

Napomena: imena likova u zagradi označavaju da na početku opisanih događaja likovi nisu živi; sivim slovima obeležene su kuće iz kojih dolaze udate žene; zvezdicom (\*) su obeležena deca za koju će se saznati da nemaju poreklo koje je prvobitno navedeno.

## Prilog B – Opis glavnih likova u *Igri prestola*



### Edard (Ned) Stark

S01  
lik se pojavljuje u flešbeku u  
S06 i S07

Upravnik Severa u Zimovrelu, potom pomoćnik kralja Roberta Barateona u Kraljevoj luci. Nakon smrti kralja postaje nakratko regent za vreme vlasti kralja Džofrija. Zbog pretnje kraljici Sersei da će obelodaniti njenu incestuoznu vezu, biva uhapšen pod lažnim optužbama kralj Džofri ga osuđuje na smrt.  
žena: Kejtlin, deca: Rob, Sansa, Arja, Bren, Rikon i Džon Snežni



### Kejtlin Stark

S01, S02, S03.

Rođena u kući Tuli. Žena upravnika Severa u Zimovrelu. Nakon ubistva Neda Starka pokušava da pomogne najstarijem sinu Robu u pridobijanju saveza za borbu protiv kuće Lanister. Prisustvuje magijskom ubistvu Renlija Barateona. Pokušava da izbavi ćerke iz Kraljeve luke. U zasedi na *Crvenoj svadbi* ubija je Volter Rečni.  
muž: Ned Stark deca: Rob, Sansa, Arja, Bren i Rikon.



### Džon Snežni (Egon Targarjen)

S01, S02, S03, S04,  
S05, S06, S07, S08.

Kopile Neda Starka. Tokom većeg dela SIP nepoznato ko mu je majka. Pridružuje se Noćnoj straži i postaje njen komandant. Pravi savez sa Divljanima, zbog čega ga ubijaju njegovi saborci. Iz mrtvih ga podiže sveštenica Melisandra. Postaje kralj Severa, udružuje se sa Deneris Targajen u borbi protiv Belih hodača. Saznaje da mu je otac Regar Targarjen, a majka Lijena Stark. Ubija tetku Deneris Targarjen jer veruje da je luda i odlazi na Sever iza Žida s Divljanima.



### Sansa Stark

S01, S02, S03, S04,  
S05, S06, S07, S08.

Starija ćerka Neda i Kejtlin Stark. Planiran je brak sa princom Džofrijem. Nakon ubistva njenog oca, prisilno se venčava za Tiriona Lanistera. Nakon ubistva kralja Džofrija beži iz Kraljeve luke, a brak se poništava. Udaje se za Remzija Boltona koji je muči i siluje. Beži sa Teonom Grejdžojom, a zatim pomaže Džonu Snežnom da osvoji Zimovrel uz pomoć vojske iz Erinovog dola. Ubija Remzija Boltona. Nakon velikog rata postaje kraljica nezavisnog Severa.



### Arja Stark

S01, S02, S03, S04,  
S05, S06, S07, S08.

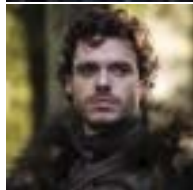
Mlađa ćerka Neda i Kejtlin Stark. Nakon ubistva oca beži iz Kraljeve Luke, na putu ka severu nailazi na Džeka Hgara koji joj daje novčić za odlazak u Bravos. Želi da osveti svoju porodicu, pravi listu ljudi koje će ubiti. Uči da bude Čovek bez lica. Ubija mimo pravila i vraća se na Vesteros. Nastavlja da ubija ljude sa svog spiska. U *Velikom ratu* ubija Noćnog kralja. Nakon završetka rata napušta porodicu i plovi u nepoznatom pravcu zapadno od Vesterosa.



### Brendon (Bren) Stark (Trooka vrana)

S01, S02, S03, S04,  
- - -, S06, S07, S08.

Sin Neda i Kejtlin Stark. Ostaje nepokretan nakon što ga Džejmi Lanister gurne kroz prozor. Počinje da ima vizije. Sa Džodženom Ridom, Mirom Rid i Hodorom pokušava da nađe razlog svojih vizija. Upoznaje Trooku vranu neposredno pred smrt, Decu šume i uskoro postaje Trooka vrana – ima moć da vidi u daljinu i zna celu istoriju sveta. Noćni kralj želi da ga ubije. Po završetku *Velikog rata*, na predlog Tiriona Lanistera postaje kralj Šest kraljevstava.



### Rob Stark

S01, S02, S03.

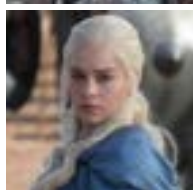
Najstariji sin Neda i Kejtlin Stark. Nakon što mu zarobe oca u Kraljevoj luci, sakuplja vojsku severnih kuća i kreće u rat sa Lanisterima. Proglašen je kraljem Severa. Ženi se Talisom, čime krši ugovoreni brak sa ćerkom Valdera Freja. U zasedi na *Crvenoj svadbi* ranjavaju ga strelci Freja, a ubija ga Rus Bolton. Ovom prilikom ubijaju i njegovu trudnu ženu Talisu Stark.



### Teon Grejdžoj

S01, S02, S03, S04,  
S05, S06, S07, S08.

Sin jedinac Belona Grejdžoja. Nakon neuspele pobune svog oca za izlazak Gvozdenih ostrva iz Unije, dat je na staranje Nedu Starku u Zimovrel. Nakon početka *Rata pet kraljeva*, zaklinje se Robu Starku, ali ga izdaje i zauzima nebranjeni Zimovrel. Remzi Snežni (Bolton) od njega uzima Zimovrel, muči ga i sakati. Beži zajedno sa Sansom Stark. Spašava sestru Jaru od strica Jurona. Teona ubija Noćni kralj tokom *Velikog rata* kada je ponovo na strani Starkovih branio Brena.



### Deneris Targajen

S01, S02, S03, S04,  
S05, S06, S07, S08.

Ćerka Erisa II (Ludi kralj) i Raela Targarjen. Na Esosu se udaje za dotračkog kala Droga. Ima pobačaj, a kal umire. Odlazi na lomaču sa čijeg zgarišta izlazi nepovređena sa tri mala zmaja. Tokom *Rata pet kraljeva* sakuplja vojsku i ukida ropstvo širom Esosa. S velikom vojskom dolazi na Vesteros da preuzme presto. Na nagovor Džona Snežnog ulazi u *Veliki rat*. Saznaje pravo poreklo Džona. U bici za Kraljevu luku ubija veliki broj stanovnika i indirektno kraljicu Sersei. Džon Snežni je ubija jer misli da je poludela kao njen otac.



### Margeri Tirel

S02, S03, S04,  
S05, S06.

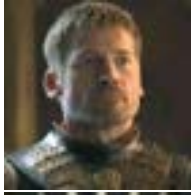
Ćerka Mejsa i Alerije Tirel. Odrasla u Visokom sadu. Najpre postaje kraljica u braku sa Renlijem Baratonom (koji je u vezi s njenim bratom Lorasom). Nakon Renlijeve smrti ulazi u dogovoreni brak sa kraljem Džofrijem, a nakon njegove smrti u brak sa kraljem Tomenom. Nakon jačanja verske sekte u Kraljevoj luci biva zarobljena, pa oslobođena. Kao odmazdu za mučenje kraljica Sersei Lanister, organizuje eksploziju Velike septe u kojoj gine Margeri, kao i njen brat Loras.



### Tivin Lanister

S01, S02, S03,  
S04, S05.

Upravnik Zapada u Livačkoj steni. Pomoćnik tri kralja. U pobuni kralja Roberta Barateona, priključuje se na samom kraju i osigurava Barateonovu pobedu. U *Ratu pet kraljeva* bavi se strategijom ratovanja i osigurava finansije Kraljeve luke. Dogovara *Crvenu svadbu* sa Valderom Frejom. U sukobu Sersei i Tiriona, nakon ubistva Džofrija, bira njenu stranu. Tirion ga ubija iz osvete, žena: Džoana (umrla tokom porođaja) deca: Džejmi, Sersei i Tirion.



### Džejmi Lanister

S01, S02, S03, S04,  
S05, S06, S07, S08.

Stariji sin Tivina i Džoane Lanister. Ubija Erisa II Targajena. Upravlja kraljevskom gardom Roberta Barateon. Gura Brena Starka kod prozor da sačuva tajnu o incestuoznoj vezi sa Sersei. Hapsi ga, a potom pušta na slobodu Kejtlin Stark uz obećanje da će joj spasiti ćerke. Suprotno naredbi sestre odlazi u *Veliki rat* protiv Belih hodača. Pokušava da spasi Sersei ali gine pod ruševnima Crvene tvrđave.

deca iz incestne veze sa Sersei: Džofri, Mirsela i Tomen.



### Sersei Lanister

S01, S02, S03, S04,  
S05, S06, S07, S08.

Ćerka Tivina i Džone Lanister. U braku sa kraljem Robertom do njegove smrti. Optužuje brata Tiriona za ubistvo kralja Džofrija. Regentkinja tokom vlasti Tomena. Nakon jačanja verske sekte biva zarobljena, ponižavana pa oslobođena. Nakon Tomenovog samoubistva postaje kraljica. Gazi obećanje o savezu za odbranu Vesterosa u *Velikom ratu*. Gine pod ruševnima Crvene tvrđave.

deca iz incestne veze sa Džejmijem: Džofri, Mirsela i Tomen.



### Tirion Lanister

S01, S02, S03, S04,  
S05, S06, S07, S08.

Mlađi sin Tivina i Džoane Lanister. Uhapšen za pokušaj ubistva Brena Starka, beži iz zatvora. Ženi Sansu Stark. Pogrešno je optužen za ubistvo kralja Džofrija. Uspeva da pobjegne na Esos gde postaje zamenik Deneris Targajen. Dogovara savez protiv Belih hodača. Nakon *Velikog rata*, nezadovoljan rušenjem Kraljeve luke i ubijanjem civila daje ostavku. Predlaže *demokračniji* sistem izbora vladara unije, postaje zamenik kralja Brena Starka i upravnik Livačke stene.



### Džofri Lanister

S01, S02, S03, S04.

Sin blizanaca Džejmija i Sersei Lanister. Kruniše se nakon smrti Roberta Barateona za koga (se) veruje da mu je otac. Protivno preporuci majke osuđuje na smrt Neda Starka. Odustaje od venčanja sa Sansu Stark koju kinji i zlostavlja. Muči i ubija podanike. Venčava se sa Margeri Tirel. Na venčanju zlostavlja strica Tiriona Lanistera. Umire od trovanja na svom venčanju. Kasnije, Olena Tirel, baba Margeri Tirel, priznaje Džejmiju Lanisteru da ga je ona ubila.



### Petir Beliš (Maloprstić)

S01, S02, S03, S04,  
S05, S06, S07.

Meštar finansija kralja Roberta Baratona. Pomaže Sansi Stark da pobjegne iz Kraljeve luke. Ženi se Lisom Erin, koju ubija i postaje kralj regent Erinovog dola. Zaljubljen je u Kejtlin Stark, ali i u Sansu Stark. Udaje Sansu Stark za Remzija Snežnog (Boltona). Pomaže Sansi Stark i Džonu Snežnom da povrate Zimovrel. Na kraju, njegova laž da je Džon Erin ubijen i učešće u ubistvima Neda Starka i Lise Erin bivaju otkriveni. Sansa Stark ga osuđuje na smrt, a Arja Stark ubija.



### Varis (Pauk)

S01, S02, S03, S04,  
S05, S06, S07, S08.

Meštar za špijune kralja Roberta Baratona, beži iz Kraljeve luke sa Tirionom Lanisterom. Uspeva da se infiltrira u savet Deneris Targarjen. Osigurava savez kuće Tirel i Peščanih zmija sa Dorne protiv kuće Lanister. Ostaje veran Deneris Targajen sve do njenog napada na Kraljevu luku, kada počinje da podržava Džona Snežnog kao boljeg kandidata za kralja Sedam kraljevstava, zbog čega ga Deneris osuđuje na smrt, spaljuje ga zmajevom vatrom.



### Semvel (Sem) Tarli

S01, S02, S03, S04,  
S05, S06, S07, S08.

Najstariji sin Rendela i Melese Tarli. Otac ga primorava da se pridruži Noćnoj straži gde postaje najbolji prijatelj Džona Snežnog. U misiji severno od Zida upoznaje Gili. Ulazi u vezu s Gili i prihvata njeno dete. U jednoj od misija, zmajstaklom ubija Belog hodača. Uz dopuštanje Džona Snežnog odlazi u Citadelu gde spašava bolesnog Džoru Mormonta. U citadeli saznaje otkriva Džonovo poreklo. Nakon *Velikog rata* postaje veliki meštar kralja Brena Starka.

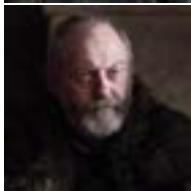




### Briena od Oporja

S02, S03, S04, S05,  
S06, S07, S08.

Jedino dete Selvina od Oporja. Bori se za Renlija Barateona. Nakon njegove smrti, zaklinje se da služi Kejtlin Stark. Prati Džejmija Lanistera u Kraljevu luku. U više navrata pokušava da povede Arju i Sansu sa sobom na sigurno. Spašava Sansu Stark i pomaže u vladanju Zimovrelom i Severom. Pre *Velikog rata* Džejmi, suprotno tradiciji je proglašava za viteza. Kod kralja Brena Starka postaje komandant Kraljeve garde.



### Davos Sivort

S02, S03, S04, S05,  
S06, S07, S08.

Krijumčar. Zbog pomoći Stanisu Barateonu za vreme bune Roberta Barateona, postaje pomoćnik Stanisu Barateonu i dobija titulu viteza. Davos ima bliski odnos sa Stanisovom ćerkom koja ga opisuje. Ulazi u više navrata ulazi u sukob sa sveštenicom Melisandrom, ali ostaje uz Stanisa. Nakon njegove smrti ulazi u savez sa kućom Stark. Nakon *Velikog rata* postaje meštar momarice kod kralja Brena Starka.



### Bron

S01, S02, S03, S04,  
S05, S06, S07, S08.

Plaćenik Lanistera. Bori se umesto Tiriona u dvoboju i pobeđuje. Prati Tiriona tokom brojnih pohoda i bitki, biva i proglašen u viteza. Bron prati Džejmija Lanistera u Dornu da vrata u Kraljevu luku princezu Mirselu. U ratu u Brzorečju pomaže Džejmiju i Lanisterovoj vojsci da kuća Frej povratu svoj zamak. U bici protiv Deneris Targajen balistom ranjava zmaja Drogon. Nakon *Velikog rata* postaje meštar finansija u vladi kralja Brena Starka. Dobija zamak Visoki sad.



### Sendor Klegani (Pseto)

S01, S02, S03, S04,  
S05, S06, S07, S08.

Vitez u kraljevskoj gardi kralja Džofrija. Dezertirao nakon bitke kod Crne bujice. Putuje Vesterosom sa Arjom Stark, a potom se pridružuje Braći bez barjaka. Pridružuje se Džonu Snežnom i Deneris Targajen u *Velikom ratu*. Gine u Kraljevoj luci, kada iz Crvene tvrđave skače s velike visine i sa sobom povlači svog brata Gregora Kleganija, okončavši njihovo rivalstvo.



### Džora Mormont

S01, S02, S03, S04,  
S05, S06, S07, S08.

Špijun za Varisa na Esosu u vreme vlasti kralja Roberta Barateona. Sprečava pokušaj ubistva Deneris Targajen i postaje njen savetnik. Zaljubljen je u Deneris. Kada ona sazna da je bio špijun, ona ga otpušta iz službe. Da bi ga prihvatila dovodi joj Tiriona Lanistera. Spašava Deneris prilikom napada Sinova Harpije. Semvel Tarli ga leči od opasne bolesti u Citadeli, a onda se ponovo vraća Deneris. Gine u *Velikom ratu* braneci je.



### Misandej

S03, S04, S05,  
S06, S07, S08.

Poreklom sa Nata. Robinja u Astapuru dok je nije oslobodila Deneris Targajen. Najbliža savetnica i sluškinja Deneris Targajen. Nakon napada Sinova Harpije, sa Tirionom i Sivim crvom vlada Mirinom. Na putu ka Vesterosu počinje romantičnu vezu sa Sivim crvom. Tokom priprema za napad na Kraljevu luku, hvata je Juron Grejdzoj i predaje kraljici Sersei Lanister. Na očigled Deneris i Sivog crva, Gregor Klegani je ubija na zidinama Kraljeve luke.



### Sivi crv

S03, S04, S05,  
S06, S07, S08.

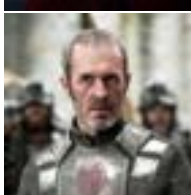
Vođa evnuške vojske Neokaljanah iz Astapura. Zaslužan je za oslobađanje robova. Nakon napada Sinova Harpije sa Tirionom i Misandej vlada Mirinom. Na putu ka Vesterosu počinje romantičnu vezu sa Misandej. Na Vesterosu zauzima Livačku stenu. Prisustvuje ubistvu Misandej. Hapsi Džona Snežnog nakon ubistva Deneris Targajen, a prihvata da ga oslobodi nakon dogovora da će Džon napustiti svih sedam kraljevstava. Odlazi na ostrvo Nat.



### Melisandra (Crvena žena)

S02, S03, S04, S05,  
S06, S07, S08.

Sveštenica religije R'lor, boga svetlosti. Ljubavnica Stanisa Barateona. Tokom *Rata pet kraljeva*, porađa senku koja ubija Renlija Barateona. Ubeđuje Stanisa da u obredu žrtvuje svoju ćerku Širin zarad napretka u ratu. Nakon Stanisove smrti, oživljava Džona Snežnog, koji je kasnije proteruje zbog ranijih zločina. Pred početak *Velikog rata* dolazi u Zimovrel i magijom pali srpove dotraka i koljeve za odbranu zamka. Nakon bitke odlazi iz Zimovrela i umire na polju.



### Stanis Barateon

S02, S03,  
S04, S05.

Zapovednik Zmajkamina. Nakon smrti brata Roberta proglašava se naslednikom Gvozdenog prestola (jer kralj Džofri nije Robertov sin). Ne uspeva da osvoji Kraljevu luku. Žrtvuje u obredu ćerku Širin. Pomaže u odbrani Zida od napada Divljana. Odlazi da povratu Zimovrel, ali ga vojska Boltone pobeđuje. Zbog nečasnog ubistva Renlija Barateona ubija ga Briena od Oporja.

žena: Selis dete: Širin





## Prilog D – Sažetak serijala *Pesma leda i vatre*<sup>152</sup>

### Igra prestola (prva knjiga, 1996)

Pesma leda i vatre prati tri glavne narativne linije, koje su razdvojene geografski i koje obuhvataju različite likove. Prva narativna smeštena je u Sedam kraljevstava i opisuje mnogobrojne borbe za Gvozdeni presto koje se odigravaju nakon smrti kralja Roberta Barateona (ona se proteže na drugi i treći nastavak). Presto preuzima sin njegove žene Džofri Barateon (defakto Lanister, iz njene veze sa rođenim bratom Džejmijem Lanisterom) uz podršku moćne porodice Lanister, ali lord Edard (Ned) Stark, tvrdi da Robertova deca nisu njegova i da presto treba da dođe u ruke Robertovog brata Stanisa Barateona. Robertov mlađi brat, Renli Barateon takođe započinje borbu za presto uz podršku finansijski snažne kuće Tirel. Istovremeno Rob Stark, naslednik Edarda Starka, je proglašen za kralja Severa, dok severnjaci i njihovi saveznici pokušavaju da vrate svoju vladavinu. Isto tako, Belon Grejdžoj proglašava se gospodarom Gvozdenih ostrva čime iz političke unije zapravo izlaze dva kraljevstva.

Druga priča smeštena je na samom severu Vesterosa gde je pre osam hiljada godina izgrađen Zid od leda i šljunka (i magije) za odbranu Vesterosa od Tuđina (u SIP – Belih hodača), rase ledenih stvorenja koja živi na krajnjem severu. Zid 300 milja dug, 700 stopa visok, brani i održava zakleto bratstvo Noćne straže, koje se uglavnom sukobljava sa divljanima koji žive iza zida, umesto sa Tuđinima, što je bila primarna dužnost bratstva. Priča prati Džona Snežnog, kopile Edarda Starka, koji se pridružuje Noćnoj straži i polako napreduje u hijerarhiji, uviđa neposrednu pretnju sa severa i pokreće pripreme odbrane unije, uprkos činjenici da se ostatak Vesterosa bavi borbom za Gvozdeni presto, zbog čega Noćnoj straži ne šalje nikakvu pomoć.

Treća priča smeštena je na velikom istočnom kontinentu Esos i prati putovanje Deneris Targarjen, poslednjeg pripadnika kuće Targarjena i još jednog pretendenta na Gvozdeni presto. Deneris se postepeno uzdiže od siromašne lutalice do moćnog i mudrog vladara koji poseduje poslednja tri zmaja.

---

<sup>152</sup> Naziv serijala *Pesma leda i vatre* se retko pominje u serijalu, osim u viziji Deneris Targarjen kada njen mrtvi brata Regara govori njegovom sinu: *On je princ koji je obećan, a njegova je pesma leda i vatre*. To govori da postoji veza između pesme, obećanog princa i same Deneris, koja će po mišljenju njenog dedaujka Emona, ispuniti proročanstvo (valirijaska reč *princ* je rodno neutralna baš kao što su njihovi zmajevi hermafroditi). Izraz *led i vatra* se takođe pominju u zakletvi Ridovoj o lojalnosti Brenu u Sudaru kraljeva.

## **Sudar kraljeva (druga knjiga, 1999)**

U toku je građanski rat u Vesterosu. Stanis Barateon se proglašava kraljem Vesterosa. Njegov brat Renli Barateon, koji se oženio sa Margeri Tirel, se takođe proglasio kraljem pa dolazi do sukoba između braće. Žena Neda Starka, Kejtlin Stark putuje na jug kod Renlija Barateona da bi osigurala savez protiv Lanistera. Međutim, magična senka ubija Renlija i tada najveći deo njegove vojske prelazi na stranu Stanisa Barateona, izuzev vojnika kuće Tirel.

U Kraljevoj Luci, Tirion Lanister ojačava odbranu prestonice od mogućeg napada Stanisa Barateona, bogatoj kući Tirel nudi brak između kralja Džofrija i Margeri Tirel, a takođe nudi brak kući Martel između princeze Mirsele i princa Dorana Martela. Vojska Stanisa Barateona napada Kraljevu Luku s kopna i mora, ali zahvaljujući *divljoj vatri* Tirion Lanister uspeva da uništi protivničku flotu. Stanis Barateon sa manjim brojem ljudi uspeva da pobjegne.

U Zimovrelu, Brendon (Bren) Stark je zadužen za upravljanje zamkom i počinje da ima neobične vizije. Teon Grejdžoj vodi manju grupu ljudi sa Gvozdenih ostrva i zauzima Zimovrel u nadi da će učiniti svog oca ponosnim, tada zarobljava Brena i Rikona Starka. Ipak, oni uspevaju da pobjegnu, Rikon sa divljakinjom Ošom, a Bren sa Mirom i Džodženom Ridom ide severno od Zida. Deo vojske Starkovih i severnjaka dolazi u odbranu Zimovrela, dok Rob Stark vodi svoju vojsku ka jugu i u više borbi pobeđuje Lanistere. Istovremeno, kopile Ruza Boltona, Remzi Snežni, uspeva da potisne vojsku severnjaka koja pokušava da povрати Zimovrel, a Teon ulazi u savez sa Boltonima, međutim, ubrzo postaje Remzijev zarobljenik.

Arja Stark upoznaje Džakena Hagara sa Bravosa, koga spašava iz zarobljeništva. U znak zahvalnosti on ubija Arjine neprijatelje i daje joj gvozdeni novčić kao *ulaznicu/kartu* za Bravos, ukoliko ikada bude želela da nauči njegove tajne. Zatim on magijom menja svoje lice, usvaja novi identitet i odlazi.

Sa druge strane Zida, Džon Snežni i Korin Polušaka pokušavaju da se infiltriraju među Divljane, Džon ubija Korina pretvarajući se da je dezertar iz Noćne straže. Ipak, vojska Divljana maršira ka Zidu.

Nakon smrti kralja Droga, armija Deneris Targarjen se smanjila, ona neuspešno pokušava da osigura savez sa vlastelom grada Karta i vraća se u Slobodne gradove. Kada joj je život neposredno ugrožen zmaj Drogon pali kuću Neumirućih.



### **Oluja mačeva (treća knjiga u dva toma 2000)**

Kejtlin Stark se dogovara sa Džejmijem Lanisterom da ga oslobodi, a da joj on zauzvrat vrati ćerke Sansu i Arju. Rob Stark putuje na Sever da oslobodi Zimovrel, tom prilikom pokušava da popravi odnose sa kućom Frej, jer je prethodno pogazio dogovoreni brak sa ćerkom Valdera Freja, oženivši se sa Džejn Vesterling. Međutim, tom prilikom u zasedi ubijaju Roba Starka i Kejtlin Stark u događaju poznatom kao Crvena svadba (kasnije se saznaje da iza ovoga stoji Tivin Lanister).

Kralj Džofri je otrovan na venčanju sa Margeri Tirel, a Tiriona Lanistera optužuju za taj zločin. Tirion zahteva suđenje dvobojem sa kraljicom regentkinjom, sestrom, Sersei Lanister koja ga je optužila za trovanje. Za Tiriona se bori princ Oberin martel, a za kraljicu Sersei, Gregor Klegani. Klegani ubija Oberina, zbog čega Tiriona osuđuju na smrt. Uz pomoć brata Džejmija i špijuna Varisa, uspeva da pobegne i pri tome ubija svog oca Tivina.

Sersei preuzima upravljanje kraljevstvom.

Tuđini su za *petama* grupi Noćne straže severno od Zida, tom prilikom ubijaju zapovednika, a na njegovo mesto dolazi Džon Snežni. U odbranu Zida od Divljana, dolazi vojska Stanisa Barateona.

Deneris Targarjen na sugestiju Džore Mormonta kupuje vojsku evnuških robova Neokaljane i počinje da osvaja brojne gradove u Zalivu robova i oslobađa robove.

### **Gozba za vrane (četvrta knjiga u dva toma 2005)**

Nakon smrti lorda Tivina, Tomen Lanister (Barateon) je kralj Vesterosa, ali unijom kao regentkinja upravlja Sersei Lanister. Sersei je uplašena zbog proročanstva da će izgubiti dete i nudi nagradu za glavu brata Tiriona, istovremeno, uvodi ponovo vojnu obavezu od koje se odustalo nakon vlasti Targarjenovih. Džejmi Lanister odlazi u odbranu Brzorečja, kao poslednje tačke odbrane na Severu. Zbog straha i tuge, Sersei Lanister organizuje zaveru protiv Margeri Tirel koja se udala za kralja Tomena. Neobraćajući pažnju na jačanje odmetnute sekte u Kraljevoj luci, Sersei hapsi *Vera*.

Nakon smrti Belona Grejdžoja, Aša, Viktorion i Juron ne mogu da se dogovore oko toga ko treba da preuzme presto.

Na jugu, stanovnici Dorne su uznemireni zbog smrti princa Oberina. Na Severu, na Zidu, vojska Stanisa Barateona ojačava uporište. Čerka Dorana Martela otima princezu Mirselu pokušavajući sebe da postavi kao vladaoca unije (prema zakonima Dorne).

Brijena od Oporja i dalje traži Arju i Sansu Stark, ali nailazi na grupu vojnika koje imaju novog vođu Ket sa Kanala (umrlu i oživljenu Kejtlin Stark), koja Brijenu osuđuje na smrt.

## **Ples sa zmajevima (peta knjiga u dva toma 2011)**

Stanis i njegova vojska dovode Divljane južno od Zida i naseljavaju se u Daru, dok se oni nastanjuju u napuštenim zamkovima duž Zida. Stanis planira da preuzme sever, ali prvo mora da učvrsti svoju moć. Džon Snežni koji je postao nov zapovednik Noćne straže se suočava sa teškim odlukama, dok se Tuđini šetaju severom. Ono što Džon ne zna je da se nešto drugo dešava severno od Zida. Njegov mlađi brat Bren, za koga se pretpostavlja da je mrtav, kreće se severom u potrazi za Trookom vranom koju vidi u svojim snovima. Zajedno sa Mirom, Džodženom, Hodorom i Hladnorukim - misterioznom jahačem sa hladnim rukama.

Na jugu preko mora, Tirion Lanister se iskrao iz Kraljeve luke u Pentos. Tirion namerava da pomogne Deneris u njenom osvajanju Vesterosa. On napušta Pentos i pridružuje se tajnoj grupi koja putuje Rojnom. Međutim, njegovo putovanje ne ide po planu jer biva otet i počinje novo putovanje do drugog odredišta.

Deneris se nalazi u gradu Mirinu, saznaje da je narod postao okrutan i nezadovoljan njenom novom politikom/vladavinom. Robove oslobođenike ubijaju i dok njeni savetnici žele da ona ode u Vesteros, Deneris želi da najpre smiri situaciju u Mirinu.

Tirion, koga je zarobio Džora Mormont, na njegovom putu do Deneris Targarjen, otimaju robovi kada im se brod ošteti u oluji. Tirion i Džora postaju robovi junkajskom robovlasniku, koji je van zidina grada Mirina. Robovlasnik uz podršku velike vojske želi da svrgne Deneris sa prestola i da Mirin ponovo postane grad robova.

Da bi sprečila ubijanje oslobođenih robova i da bi zaustavila opsadu Junkaja, Deneris se udaje za plemića iz Mirina, ali je brak trajao kratko zbog incidenta u jamama zbog kojih je Deneris nestala.

Kada je Stanis sa svojom vojskom išao prema Zimovrelu nailazi na Ašu Grejdžoj koju zarobljava. On nastavlja svoj put, ali ga snežna oluja zaustavlja na tri dana od Zimovrela.

Džon Snežni, koji se drži saveta sveštenice Melisandre, šalje Gospodara kostiju (kasnije otkriveno Mensa Rajdera) zajedno sa nekoliko vojnika, južno od zida Zimovrela, sa nadom da će spasiti njegovu sestru od Remzija Snežnog. Međutim, ono što nije znao je da je devojka varalica, a da je Arja u Bravosu, obučavajući se da i ona postane Čovek bez lica.

## Prilog E – Glavni zapleti u televizijskoj seriji *Igra prestola*

|   |   |   |  |
|---|---|---|--|
| 01 - Tri člana Noćne straže u izvidnici, Tuđini (Beli hodači) ubijaju dva, jedan beži (Vil).  | 15 - Džon Snežni upoznaje Sema (Semvel Tarli).  | 29 - Smrtno ranjenog <u>Roberta Barateona</u> donose iz lova. Proglašava Neda Starka za namesnika pre nego što umre.  | 45 - Stanisa Barateona, ubedeju sveštenica Melisandra (od Ašajja) da njegovo pravo na presto i borbu za presto podržava Crveni bog i da je on "izabrani princ".  |
| 02 - Edard (Ned) Stark po dužnosti ubija <u>Vila</u> (dezertera) i pronalazi leglo jezovuka koje poklanja deci.   | 16 - Na putu iz Kraljeve Luke, Kejtlin Stark nailazi na Tiriona, Lanistera, optužuje ga za pokušaj ubistva i hapsi ga.  | 30 - Ser Džora Mormont sprečava Deneris Targarjen da popije otrovno vino. Drogo joj obećava da će za njihovog sina osvojiti Gvozdeni presto.                  | 46 - Lanisteri naređuju da se ubiju sva kopilad Roberta Barateona u Kraljevoj luci. Jedan od njih, Džendri beži.   |
| 03 - Robert Barateon dolazi u Zimovrel i traži od Edarda Starka da bude "desna ruka".   | <b>S01 E04</b>  | 31 - Loras Tirel i Renli Barateon beže iz Kraljeve Luke.  | 47 - Džendri i Arja Stark beže zajedno na Sever.   |
| 04 - Viseris Targarjen prodaje sestru Deneris, kalu Drogu   | 17 - Loras Tirel se bori na turniru sa Sandorom Klaganijem (Pseto) i pobeđuje. Loras i Renli Barateon imaju seksualni odnos.                                      | 32 - Sersei Lanister postavlja sina Džofrija Lanistera na presto. Straža hapsi Neda Starka uz pomoć Petira Beliša.  | <b>S02 E01</b>   |
| 05 - Liza Erin (Tull) šalje pismo Starkovima, da je njen muž Džon Erin prethodna "desna ruka" ubijen.   | 18 - Kejtlin Stark i Tirion Lanister putuju, kada ih napadnu Tirion spašava Kejtlin. Stižu kod Lize Erin u Gnezdo sokolovo. Tirion u tamnici.                     | <b>S01 E07</b>  | 48 - Arja Stark upoznaje Džakena H'gara.   |
| 06 - Deneris Targarjen se većnava sa kal Drogom i dobija 3 folizivana jaja zmaja na poklon  | 19 - Robert Barateon naređuje ubistvo trudne Deneris i Viserisa Targarjena zbog čega Ned Stark podnosi ostavku na mestu "desne ruke".                             | 33 - Arja Stark beži. Sansa Stark ne uspeva da pobjegne, priklanja se Džofriju Lanisteru koji joj obećava da će joj poštediti oca.                            | 49 - Teon Grejdžoj putuje na Gvozdena ostrva po očevu vojnu pomoć. Belon Grejdžoj sina Teona ne dočekuje srdačno i odbija predlog da pomogne kući Stark. Teon shvata da se prethodno udvarao sestri Jari Grejdžoj koju nije prepoznao. |
| 07 - Brendon (Bren) Stark se penje na kulu Zimovrela, naleće na incestuozni seksualni odnos između Sersei i Džejmji Lanistera. Džejmji gura Brena kroz prozor.  | 20 - Arja Stark prisluškuje plan Varisa i Petira Beliša koji žele da izazovu rat između Neda Starka i Roberta Barateona.  | 34 - Kejtlin Stark i Rob Stark pokušavaju da naprave pakt sa lordom Valderom Frejem da oslobode Neda Starka.  | <b>S02 E02</b>   |
| <b>S01 E01</b>  | 21 - Ned Stark saznaje da je prethodna Džon Erin otrovan kada je saznao za kopile Roberta Barateona (Džendrija) ali ne razume zbog čega.                          | <b>S01 E08</b>  | 50 - Brijena od Oporja pobeđuje u dvoboju Lorasu Tirelu i traži mesto u gardi Renlija Barateona sa kojim je kuća Tirel u savezu. Dobija traženo mesto.   |
| 08 - Ned Stark sa čerkama Arjom i Sansom odlazi u Kraljevu Luku na novu poziciju. Džon Snežni sa Tirionom Lanisterom ide na Zid i priljučuje se Noćnoj straži.  | 22 - Džejmji Lanister hapsi i ranjava Neda Starka, zbog toga što je Tiriona Lanistera uhapsila Kejtlin Stark.   | 35 - Lord Valder Frej prihvata da pomogne Starkovima, ako se deca Neda Starka, Rob i Arja venčaju s njegovom decom.   | 51 - Ljubavnica Tiriona Lanistera, Šai (prostitutka) postaje služavka Sansu Stark.   |
| 09 - Džofri Barateon (Lanister)* napada prijatelja Arje Stark. Arjina jezovučica napada Džofrija zbog čega je ona tera od sebe da ne bi bila ubijena.   | <b>S01 E05</b>  | 36 - Deneris Targarjen ima pobačaj. Drogo je smrtno povređen, Miri Maz Dur (veštica) održava Droga u vegetativnom stanju.                                     | 52 - Džon Snežni slučajno vidi da Kraster odnosi tek rođeno muško dete kao žrtvu Tuđinima. Džon postaje Krasterov zarobljenik.   |
| 10 - Kejtlin Stark sumnja da je Bren gurnut kroz prozor jer je pronašla pramen plave kose i bodež. Kreće za mužem Nedom u Kraljevu Luku da ga obavesti.   | 23 - Robert Barateon naređuje Nedu, da traži od Kejtlin da pusti Tiriona Lanistera na slobodu.  | 37 - Vojska Lanistera (vode je Tivin i Tirion Lanister), odbija napad vojske Stark.   | 53 - Tirion Lanister, "desna ruka", predlaže da se Marsela Barateon (Lanister) venča za princa kuće Martel u Dorni.  |
| <b>S01 E02</b>  | 24 - Ned Stark je ponovo "desna ruka". Čitanjem knjiga saznaje da su sva deca rođena iz brakova sa Barateonima uvek crne kose. Otkriva incest.                    | 38 - Vojska Starkovih hapsi Džejmji Lanistera.  | 54 - Pored protivljenja Teona Grejdžoja, Belon Grejdžoj dogovara rat protiv Starkovih.   |
| 11 - Bren Stark se budi, ne može da hoda.   | 25 - Brenu Starku Divljani hoće da otmu konja. Rob Stark i Teon Grejdžoj ga spašavaju i uzimaju Ošu (divljanku) za taoca. Ona navodi da beži sa Severa od Tuđina. | 39 - Džofri Lanister suprotno obećanjima i savetima ubija <u>Neda Starka</u> .  | <b>S01 E09</b>   |
| 12 - Kejtlin Stark stiže u Kraljevu Luku i nailazi na Petira Beliš. On potvrđuje da je bodež Tirionov. Ned i Kejtlin se tajno nalaze (on joj ne dozvoli da vidi decu) i govori mu da sumnja da je Tirion gurnuo Brendona. | 26 - Tirion Lanister traži da se brani borbom. Umesto njega se bori plaćenik Bron koji i pobeđuje. Tirion je slobodan.  | 40 - Džofri Lanister zlostavlja Sansu i ubija dvorske lude.   | 55 - Margeri Tirel predlaže svom mužu Renliju Barateonu, za koga zna da je u vezi s njenim bratom Lorasom Tirelom, da i njega uključe u svoj seksualni život kako bi dobili naslednika.  |
| 13 - Džon Snežni sa stricem Bendženom na Zidu. Stric odlazi u pohod na Sever.   | 27 - <u>Viseris Targarjen</u> traži poslednju isplatu i krunu, umesto toga kal Drogo mu sipa topljeno zlato na glavu i ubija ga.                                  | 41 - Roba Starka proglašavaju kraljem Severa.   | 56 - Arja Stark spašava Džakena H'gara. Za uzvrat, on joj obećava tri ubistva po njenom izboru.  |
| <b>S01 E03</b>  | <b>S01 E06</b>  | 42 - Deneris Targarjen iz samilosti ubija <u>kalu Droga</u> .   | <b>S02 E03</b>   |
| 14 - Bren Stark ima prvu viziju trooke vrane. Sanja da hoda. Tirion Lanister dolazi u Zimovrel, osmišljava i daje nacrt sedla kako bi Bren mogao da jaše.   | 28 - Ned Stark preti Sersei Lanister da će Robertu Barateonu, reći za incest. Predlaže joj da napusti grad.   | 43 - Deneris, uz vešticu i Droga odlazi na lomaču. Pored Droga su tri folizivana zmajeva jaja. Sledećeg jutra iz zgarišta izlazi Deneris sa tri bebe zmaja.   | 57 - Rob Stark predvodi vojsku Stark u bici protiv vojske Lanistera i pobeđuje.  |
|   |   | 44 - Džon Snežni sa "braćom" iz Noćne straže je na patroli sa druge strane Zida. Dolaze do Krasterove utvrde, u kojoj živi Kraster sa ženama i ženskom decom. | 58 - Džofri Lanister muči i javno ponižava Sansu Stark. Prebija, muči i zlostavlja "obične" građane.   |

\* Za opis zapleta čiji su nosioci Džofri, Marsela i Tomen Barateon biće korišćene boje kuće Lanister jer je od početka gledaocima poznato da su oni deca Džejmji i Sersei Lanister.

59 - Stanis Barateon predlaže bratu Renliju da u slučaju da ne dobije sina on bude kralj. Melisandra porađa "senku" (čudovište) na očigled ser Davosa Sivorta.

60 - Kejtlin Stark predlaže savez kuće Barateon (Renlija i Stanisa) i Starkovih, ali Stanis Barateon to odbija.

S02 E04

61 - Na očigled Kejtlin Stark i Brijene od Oporja, "senka" koju je porodila Melisandra ubija Renlija Barateona nakon prethodnog postizanja dogovora o savezu sa Starkovima uz podršku kuće Tirel.

62 - Loras Tirel tuguje za Renlijem Barateonom, sa sestrom Margeri Tirel povlači deo vojske i kreću ka kući u Visoki sad, dok se druga polovina vojske pridružuje vojsci Stanisa Barateona.

63 - U Harendvoru Arja Stark služi Tivina Lanistera (on je ne prepoznaje). Traži od Džakena H'gara da ubije "Mučitelja" koji je pored drugih, mučio i Džendrija. Džaken izvršava prvo ubistvo.

64 - Brijena od Oporja se zaklinje na vernost Kejtlin Stark.

S02 E05

65 - Teon Grejdžoj s vojskom dolazi da zauzme Zimovrel, a Bren Stark ga predaje bez borbe. Teon zarobljava njega i Rikona.

66 - Oša iz zarobljeništva oslobađa Brena i Rikona Starka, jezovuke i Hodora. Beže iz Zimovrela.

67 - Džon Snežni upoznaje divljanku Igrid.

68 - Mirsela Lanister, odlazi za Dornu. Sersei Lanister je zbog toga ljuta na brata Tiriona.

69 - Zbog velikog broja izbeglica i Stanisove vojne opsade Kraljeve luke narod u gradu gladauje i buni se protiv Lanistera.

70 - Deneris Targarjen pokušava da oformi vojsku, ubijaju joj sluškinje i krađu zmajevu.

71 - Arja Stark nastavlja da služi Tivina Lanistera. Uhvaćena u krađi pisma koje se tiče njenog brata Roba Starka, poručuje novo ubistvo Džakenu H'garu da bi se zaštitila, on ubija vojnika koji bi preneo informaciju.

72 - Kejtlin Stark u vojnom kampu upoznaje Talisu Volantis u koju se Rob Stark zaljubljuje. Saznaju da je Teon Grejdžoj osvojio Zimovrel.

73 - Rus Bolton (u savezu sa Starkovima) predlaže da njegovo kopile Remzi Snežni zauzme Zimovrel, da Starkovi ne moraju da se vraćaju na Sever.

S02 E06

74 - Kada sazna da su Starkovi pobešli iz Zimovrela, Teon Grejdžoj, da bi pokazao moć, spaljuje dva dečaka i postavlja ih na vidno mesto unutar zidina zamka (umesto braće Stark).

75 - Deneris Targarjen saznaje da su zmajevi u Kući Neumirućih.

S02 E07

76 - Divljani hapse Džona Snežnog, žele da bude njihov doušnik.

77 - Kejtlin Stark pušta Džejmija Lanistera uz pratnju Brijene od Oporja u Kraljevju luku u zamenu za oslobađanje ćerki Sanse i Arje. Rob Stark je ljut na majku zbog puštanja Džejmija na slobodu.

78 - Sem slučajno pronalazi zmajstaklo.

79 - Arja Stark traži od Džakena H'gara da sa prijateljima bezbedno napusti zamak. Ubija više stražara, oni odlaze.

S02 E08

80 - Tirion Lanister otpočinje odbranu Kraljeve Luke zelenom vatrom i potapa većinu brodova Stanisa Barateona.

81 - Stanis Barateon s manjom vojskom uspeva da dođe do zidina Kraljeve Luke.

82 - Tivin Lanister sa svojom vojskom i vojskom kuće Tirel (koja je promenila strane i priklonila se Lanisterima) dolazi i u poslednjem trenutku spašavaju Lanistere u Kraljevju Luci.

S02 E09

83 - Povrednog Tiriona Lanistera smenjuje Džofri Lanister i postavlja dedu Tivina Lanistera za "desnu ruku".

84 - Dogovoren je brak Margeri Tirel i kralja Džofrija Lanistera.

85 - Kejtlin Stark savetuje sina Roba da ispuni obećanje i venča se sa ćerkom lorda Freja. On tajno ženi Talisu Volantis.

86 - Deneris Targarjen u Kući Neumirućih poziva svoje zmajevu. Oni spaljuju Pajata Prija i oslobađaju se.

87 - Arja Stark se rastaje od Džakena H'gara, daje joj novčić za odlazak na Bravos, ukoliko želi da ga nađe, pokazuje joj kako ima moć da menja svoj lik.

88 - Džon Snežni ubija jednog člana Noćne straže čime ubeđuje Divljane da je na njihovoj strani, vode ga kod svog kralja.

89 - Deneris Targarjen zatvara kralja Karta i uzima mu zlato.

90 - Nakon izlaska iz skrovišta Bren i Rikon Stark, Oša, Hodor vide da je Zimovrel spaljen. Na predlog meštra Luvina idu na Sever.

91 - Na zvuk sirene pripadnici Noćne straže beže i Sem ostaje sam, pored njega prolaze Tuđini.

S02 E10

92 - U pomoć Semu dolazi komandant Noćne straže Džeor Mormont, zamera mu što nije poslao gavrane za upozorenje, bakljom pali Tuđina.

93 - Džon Snežni upoznaje kralja iza Zida Mensa Rajdera.

94 - Ser Davos Sivort se vraća kod Stanisa Barateona i upozorava ga da ne veruje sveštenici Melisandri.

95 - Margeri Tirel daje pomoć siromašnima i druži se s njima (na preporuku Vrhovnog prvoobrednika).

96 - Deneris Targarjen dolazi u Zaliv robova. Plaćenici iz Karta bezuspešno pokušavaju da je ubiju.

S03 E01

97 - Remzi Snežni muči Teona Grejdžoja.

98 - Sansa Stark govori Oleni Tirel da je Džofri Lanister "čudovište".

99 - Brenu Starku se pridružuju Džodžen Rid i Mira Rid. Džodžen objašnjava Brenu, šta njegove vizije znače (da može da vidi prošlost ili sadašnjost koja je miljama udaljena).

100 - Vojnici Boltونا zarobljavaju Brijenu od Oporja i Džejmija Lanistera.

S03 E02

101 - Otac Kejtlin Stark i Lize Erin, Hoster Tuli umire.

102 - Tivin Lanister postavlja sina Tiriona za ministra finansija.

103 - Arja Stark i Džendri nastavljaju put bez trećeg člana družine.

104 - Remzi Snežni oslobađa Teona Grejdžoja koji za uzvrat obećava Gvozdena ostrva.

105 - Deneris Targarjen pregovara kupovinu vojske Neokaljanah (evnusi) i careve sluškinje za jednog zmaja.

106 - Teona Grejdžoja hvataju, a Remzi Snežni ga spašava od silovanja.

107 - Džejmi Lanister obećava vojnicima Boltونا zlato kako bi zaštitio Brijenu od Oporja od silovanja.

108 - Vojnici iz vojske Boltونا seku ruku Džejmiju Lanisteru.

S03 E03

109 - Sem upoznaje divljanku Gili sa bebom. Ona moli da ih on zaštiti.

110 - Deneris Targarjen, u Astapuru predaje zmaja i dobija vojsku Neokaljanah. Zmaj ubija cara. Neokaljani ubijaju carsku vojsku i priklanjaju joj je.

S03 E04

111 - Džon Snežni ima seksualni odnos sa divljankom Igrid (krši zakletvu Noćne straže).

112 - Džejmija Lanister i Brijenu od Oporja dovode kod Rusa Boltونا.

113 - Tirion Lanister pregovara sa Olenom Tirel o troškovima venčanja. Olena prihvata da plati polovinu.

114 - Rob Stark ubija svog vazala, kada saznaje da je u znak odmazde za ubistvo svojih sinova, ubio decu iz kuće Lanister.

115 - Tivin Lanister objašnjava porodici da kuća Tirel planira da oženi Lorasu Tirela sa Sansom Stark, međutim njegov plan je da se Sansa venča sa Tirionom Lanisterom, a Sersei Lanister sa Lorasom. Ni Tirion ni Sersei nisu zadovoljni očevom odlukom.

S03 E05



116 - Džendri napušta Arju Stark i pridružuje se vojsci Braće bez barjaka.

117 - Džon Snežni i Divljani uspevaju da se popnu na Zid

118 - Sinovi Valdera Freja saopštavaju Robu Starku da njihov savez više ne važi, traže izvinjenje, zamak Harendvor i da se brat Kejtlin Stark, Edumur Tali, venča s njihovom sestrom.

119 - Tivin Lanister sa Olenom Tirel (koja nevoljno pristaje) ugovara oba braka, da se Džofri venča sa Mardžori, a Sersei sa Lorasom.

120 - Tirion Lanister saopštava Sansi Stark da će se oni venčati.

121 - Sansa Stark ne uspeva da pobjegne sa Petirom Belišem iz Kraljeve Luke.

#### S03 E06

122 - Rob Stark saznaje da je Talisa Volantis (Stark) trudna

123 - Sveštenica Melisandra saopštava Džendriju da je on kopile Roberta Barateona.

124 - Sandor Klegani (Pseto) hvata u begu Arju Stark.

125 - Remzi Snežni, kastrira Teona Grejdžoja.

126 - Deneris Targarjen pregovara predaju Junkkaja i oslobođenje robova. Jedan od vladara Junkkaja odbija predlog, traži druge.

127 - Džejmi Lanister dogovara bezbedan put do Kraljeve luke i odlazi. Međutim, kada sazna da je dogovor o povratku Brijane od Oporja u Oporje laž, vraća se i spašava je. Dogovara da ih oboje puste na slobodu u zamenu za zlato.

#### S03 E07

128 - Arja Stark i Pseto se približavaju Blizancima, a ne Kraljevoj Luci, kako je Arja prvo mislila. Pseto je vodi majci, tj. na venčanje kome prisustvuju Kejtlin i Rob Stark.

129 - Džendri upoznaje strica Stanisa Barateona. U tajnosti pripremaju da ga ritualno žrtvuju. Ser Davos Sivort moli da to ne rade, Stanis traži od Davosa da prestane da govori protiv sveštenice Melisandre.

130 - Nepoznati muškarac upada u odaje Deneris Targarjen i drži Misandej (njenu sluškinju) za taoca, pušta je i predstavlja se kao Dario Naharis i pokazuje joj dve odsečene glave doskorašnjih saboraca na Junkkaju. Zaklinje joj se na odanost.

131 - Tirion Lanister i Sansa Stark se venčavaju. Tirion joj obećava da joj nikada neće nauditi. Sansa pokazuje netrpeljivost i strah.

132 - Sem Tarli, Gili i beba beže ka Crnom zamku, nailaze na Tuđina. Sem ga bodežom od zmajevog stakla ubija. U panici Sem i Gili beže, zaboravljaju bodež.

#### S03 E08

133 - Rob, Talisa i Kejtlin Stark i Edmur Tali dolaze u Blizance, u kuću lorda Valdera Freja. Rob se izvinjava što nije venčao njegove ćerke.

134 - Džon Snežni, Igrid i Divljani su u blizini mlina (gde se krije Bren Stark i družina). Od Džona traže da ubije mlinara, međutim, tada sve Divljane ubija Igrid. Bren i Džon se ne vide.

135 - Dario Naharis osmišlja upad vojske Deneris Targarjen u Junakji. Međutim, upadaju u zasedu.

136 - Lord Valder Frej upoznaje buduću mladu Roslin Frej sa Edmurom Tulijem. Venčavaju se. Počinje slavlje.

137 - Sivi Crv, Džora Mormont obaveštavaju Deneris Targarjen da je Junakaji osvojen. Dario Naharis donosi zastavu grada.

138 - Lord Vlader Frej prekida slavlje, njegov vojnik ubija Talisu Stark.

139 - Kejtlin Stark hvata ženu lorda Freja Džojas Frej za taoca. Rus Bolton kaže Robu Starku da ga Lanisteri "pozdravljaju" i ubija ga. Kejtlin kao odgovor ubija Džojas. Frejev vojnik ubija Kejtlin.

#### S03 E09

140 - Pseto odvodi Arju, nakon događaja u Blizancima.

141 - Tivin Lanister saopštava Tirionu, da je naredio ubistvo Starkovih; da će Rus Bolton biti guverner Severa dok budući sin Sansa Stark ne postane punoletan.

142 - Sem i Gili dolaze do Brena Starka i družine, daju im zmajevu staklo.

143 - Jara obećava ocu Belonu Grejdžoju da će spasiti Teona.

144 - Bren i Rokon Stark, Hodor Džodžen i Mira Rid idu severno od Zida.

145 - Igrid ranjava Džona Snežnog, šalje ga na konju put Crnog zamka. U zamku se sastaju Džon, Sem i Gili. Mešter sa Zida šalje poruke po gavranima da Tuđini dolaze.

146 - Ser Davos Sivort pomaže Džendriju da pobjegne.

147 - Džejmi Lanister i Brijena od Oporja stižu u Kraljevu luku.

148 - Deneris Targarjen ulazi u Junkkaji i oslobađa robove.

#### S03 E10

149 - Tivin Lanister topi valirijski mač Neda Starka u dva mača. Jedan poklanja Džejmiju Lanisteru. Sersei Lanister poklanja Džejmiju protezu za ruku.

150 - Princ Oberin Martel (umesto Dorena Martela) i princeza Elarija Peščana dolaze u Kraljevu luku na venčanje kralja Džofrija Lanistera.

151 - Sansi Stark u bogošumi prilazi Ser Emon Dontos, koji joj u znak zahvalnosti što mu je spasila život na ranijem suđenju poklanja "ogrlicu njegove majke".

152 - Džon Snežni naziva Divljane "slobodnim ljudima", zbog čega se upravnik Crnog zamka Dženos Slint ljuti. Džon na sastanku Noćne straže otkriva Mensov plan da sa 100.000 divljana napadne Crni zamak. Niko mu ne veruje osim meštra Emona.

153 - Arja Stark i Pseto nailaze na Lanisterove ljude i ubijaju ih.

#### S04 E01

154 - Tivin Lanister poklanja drugi valirijski mač Džofriju za venčanje.

155 - Bren Stark odlazi do bogodrveta gde ima viziju Gvozdenog prestola po kome pada sneg i Kraljeve luke nad kojom je senka zmaja.

156 - Olena Tirel neprimetno skida sa nove ogrlice Sansa Stark jedan kristal.

157 - Džofri Lanister ponižava strica Tiriona tokom svadbenog slavlja. Traži da mu donese vino (koje je stajalo pored Olene Tirel), nakon što ga popije umire. Sersei Lanister optužuje brata Tiriona da je otrovao kralja.

#### S04 E02

158 - Sansu Stark, Emon Dontos vodi iz grada. Dolazi do broda Petira Beliša, koji joj pokazuje da joj na ogrlici fali kristal i da ju je on napravio. Petir ubija Emona Dontosa, da zataška trag.

159 - Sem vodi Gili iz Crnog zamka, da kuva u bordelu jer nije bezbedna na Zidu.

160 - Tirion Lanister je uhapšen. Tivin Lanister od Oberina Martela traži da učestvuje u suđenju Tirionu, za uzvrat mu nudi mesto u Malom veću.

161 - Divljani napadaju farmu i ubijaju seljake. Vest o tome uspeva da stigne do Zida i Noćne straže.

162 - Deneris Targarjen stiže na kapije Mirina. Izazivaju je na dvoboj, umesto nje se bori Dario Naharis i pobeđuje. Ubeđuje gledaoce u areni da bace robovske okove.

#### S04 E03

163 - Nakon pobune robova Deneris Targarjen ulazi u Mirin. Ubija vlastelu Mirina.

164 - Džejmi Lanister posećuje Tiriona u ćeliji. Tirion ga ubeđuje da ni on ni Sansa nisu krivi za trovanje kralja Džofrija.

165 - Sansa Stark priča sa Petirom Belišem o trovanju. Petir priznaje da Tirion Lanister nije kriv.

166 - Džejmi Lanister "siluje" Serseri pored odra sina, kralja, Džofrija.

167 - Olena Tirel govori unuci Margeri da je ona ubila Džofrija.

168 - Džejmi Lanister daje valirijski mač Brijeni od Oporja i šalje je da zaštiti Sansu Stark. Uz nju ide i štitonoša Podrik.

169 - Džon Snežni sa još par kreće u misiju oslobađanja žena iz Krasterove utvrde. Naglo pada temperatura, neko ostavlja na snegu muško novorođenče kao žrtvu Tuđinima.

170 - Bren i Rikon Stark, Hodor, Džodžen i Mira Rid dolaze Krsterovu utvrdu gde ih zarobljavaju i muče Hodora.

171 - Tuđin uzima bebu i izvodi ritual, beba postaje Tuđin.

#### S04 E04

172 - Tomen Lanister postaje kralj. Sersei Lanister predlaže da se Margeri Tirel i Tomen venčaju.

173 - Sansa Stark i Petir Beliš stižu u Gnezdo sokolovo, gde ih dočekuje njena tetka Liza Erin. Liza traži od Sansa da krije svoj identitet zbog opasnosti od Lanistera.

174 - Liza Erin podseća Petira Beliša da su zajedno ubili njenog muža i da je poslala lažno pismo svojoj sestri. Liza i Petir se vančavaju. Liza napada sestričinu Sansu Stark da je u vezi sa Petirom, Sansa negira.

175 - Džon Snežni sa još par ljudi uspeva da porazi Kresterove ljude, Bren Stark vidi Džona, ali ne uspeva da mu priđe, moraju da beže dalje.

#### S04 E05

176 - Stanis Barateon i Davos Sivort dolaze u Bravos tražeći sredstva za vojsku. Zahvaljujući umeću Davosa dobijaju novac.

177 - Jara Grejdžoj pokušava da spase brata Teona. Međutim, preplašen on neće s njom; govori joj da se zove Gnoj (kako ga naziva Remzi Bolton). Jara se povlači na brod i kaže saborcima da je Teon mrtav.

178 - Zmaj Deneris Targarjen ubija stado ovaca, pastir se žali zbog toga, Deneris plaća ovce.

179 - Počinje suđenje Tirionu Lanisteru. Džejmi Lanister ubeđuje Tivina Lanistera da pusti Tiriona, koji će se zauzvrat priključiti Noćnoj straži, a da će on otići na Livačku stenu. Tirion ne prihvata takav dogovor i traži suđenje dvobojem.

#### S04 E06

180 - Bron (plaćenik) odbija da se bori u dvoboju za Tiriona Lanistera jer je protivni prejak.

181 - Melisandra ubeđuje Selisu Barateon da ćerku Širinu povede na Sever.

182 - Deneris Targarjen ima seksualni odnos sa Dariom Naharisom. Ser Džora Mormont je zbog toga ljubomoran i zateže odnose sa Dariom.

183 - Princ Oberin Martel prihvata da se bori za Tiriona Lanistera (zbog toga što i dalje veruje da je Tivin Lanister odgovoran za ubistvo njegove sestre).

184 - Sansa Stark razgovara sa bratom od tetke Robertom Erinom. Na njegovu provokaciju Sansa ga ošamari. To sve vidi Petir Beliš.

#### S04 E07

185 - Petir Bejliš ljubi Sansu Stark. Liza Erin to vidi i preti Sansi da će je gurnuti kroz Mesečeva vrata (provalija). Petir Beliš uspeva da nagovori Lizu da odustane. Potom, Petir Beliš gura Lizu kroz Mesečeva vrata i priznaje Sansi da je uvek bio zaljubljen u njenu majku Kejtlin.

186 - Divljani napadaju bordel u kome je Gili. Igrid njoj i bebi poštedi život. Informacija o napadu stiže na Zid. Džon Snežni objašnjava Semu da ne mogu da idu da pomognu jer nemaju dovoljno ljudi da brane Zid u slučaju da Divljani napadnu njih.

187 - Sansa Stark uverava starešine kuće Erin da je istina što je Petir Beliš rekao na suđenju da je Liza Erin izvršila samoubistvo (na iznenađenje Petira Beliša). Kasnije, nasamo, ona mu saopštava da je lažima želela da zaštitila sebe, a ne njega. Potom, Sansa otkriva svoj identitet starešinama.

188 - Deneris Targarjen saznaje da je Džora Mormont bio špijun Viserisa. Deneris ga proteruje.

189 - Rus Bolton zvanično priznaje Remzija za sina.

190 - Arja Stark i Pseto dolaze do kapija Gnezda sokolovog, gde saznaju da je njena tetka Liza Erin izvršila samoubistvo. Odlaze (ne znaju da je Sansa Stark tamo).

191 - Oberin Martel najpre pobeđuje u borbi Gregora Kleganija, ali kada počne da likuje, nepažnjom gine, zbog čega je Tirion Lanister proglašen krivim. Elarija Peščana tuğuje.

#### S04 E08

192 - Divljani napadaju zid sa obe strane. S jedne strane imaju pomoć divova i mamuta. S druge strane napada grupa u kojoj je Igrid. Igrid drži Džona Snežnog na nišanu i dok čeka...

.... ubija je Oli iz Noćne straže. Džon hapsi divljana Tormunda. Odbijaju napad. Gili se prethodno vratila u Crni zamak. Džon planira da ubije kralja Mensa Rajdera i time zaustavi napad jer su brojčano Divljani nadmoćni.

#### S04 E09

193 - Divljani zarobljavaju Džona Snežnog, on pregovara sa Mensom Rajderom. Džon predlaže da puste Divljane (koji beže od Tuđina) kroz kapije Zida i da niko neće stradati.

194 - Na iznenađenje svih, Stanis Barateon s vojskom napada vojsku Divljana i hapse Mensa.

195 - Kod Deneris Targarjen dolazi čovek koji tvrdi da su mu zmajevi ubili ćerku. Deneris dva zmaya vezuje i zatvara, treći ostaje na slobodi jer ne zna gde je.

196 - Bren Stark stiže do magičnog drveta gde ih napadaju kosturi (tzv. beli). Pojavljuje se devojka koja ih spašava. Ipak, Džodžena ubijaju. Ulaze u pećinu Dece šume. Upoznaje starca, Trooku vranu u korenu magičnog drveta.

197 - Brijena od Oporja nailazi na Arju Stark i Pseta. U borbi savladava Pseto, ali Arja beži jer joj ne veruje.

198 - Džejmi Lanister pomaže Tirionu da pobegne. Tokom bega Tirion ubija oca Tivina.

199 - Arja Stark se ukrcava na brod i isplovjava za Bravos.

#### S04 E10

200 - [Flešbek] Sersei Lanister dolazi kod proročice: "Bićeš kraljica neko vreme. Onda će doći druga mlađa od tebe, da ti uzme zve do čega ti je stalo. Kralj će imati dvadesetoro dece, a ti ćeš imati troje... zlatne će im biti kose, zlatan će im biti pokrov..."

201 - Tirion Lanister i lord Varis stižu u Pentos.

202 - Deneris Targarjen uklanja statuu boginje s velike piramide Mirina. Vojska Sinovi Harpije ubijaju njenog vojnika.

203 - Melisandra upoznaje Stanisa Barateona i Džona Snežnog. Stanis traži da Divljani sa njim preuzmu Zimovrel. Džon ne veruje Stanisu, zbog čega mu Stanis preti.

204 - U Kraljevoj Luci jača fundamentalistički verski pokret. Lancel Lanister (sada sveštenik tj. "vrabac") traži oprostaj od Sersei zbog seksualnog odnosa koji su imali.

205 - Margeri Tirel upozorava brata Lorsa da bude diskretniji u seksualnim odnosima s muškarcima.

206 - Džon Snežni predlaže kralju Mensu Rajderu da se bori zajedno sa Stanisom Barateonom. Mens odbija, spaljuju ga na lomači.

#### S05 E01

207 - Arja Stark dolazi u Bravos, stiže ispred kuće (hrama) Crnog i belog, pokušava da uđe, odbijaju je. Baca novčić u more.

208 - Sansa Stark i Petir Beliš su u krčmi, na njih nailazi Brijena od Oporja sa Podrikom. Zaklinje se Sansi na vernost, ona odbija.

209 - Sersei Lanister pokazuje bratu Džejmiju da joj je iz Dorne stigla ogrlica koju je poklonila ćerki Mirseli [pretnja]. Džejmi i Bron kreću za Dornu da spasu Mirselu.

210 - Elarija Peščana bezuspešno ubeđuje kralja Dorana da krenu u odmazdu zbog ubistva princa Oberina.

211 - Deneris Targarjen šalje vojnika Sinova Harpije koji je ubio njenog vojnika na suđenje (umesto da mu presudi sama).

212 - Stanis Barateon nudi Džonu Snežnom da postane gospodar Zimovrela.

213 - Džona Snežnog biraju za komandanta Noćne straže.

214 - Arji Stark crnac vraća novčić koji je bacila i menja lik u Džakena H'gara, ali kaže da je on "niko".

215 - Bez saznanja Deneris Targarjen, Mosador ubija vojnika, a da bi ispala fer, ona ubija njega jer nije bilo suđenja. Međutim, narod Mirina uključujući i sada slobodne robove kreću pobunu protiv nje, jedva uspeva da pobegne.

#### S05 E02

216 - U kući Crnog i belog, Arji Stark, Džaken H'gar/"niko" obećava da će je naučiti, ona se buni jer samo riba podove.

217 - Tomen Lanister i Mageri Tirel se venčavaju. Provode prvu bračnu noć. Margeri preporučuje Tomenu da skloni majku iz grada zbog pritiska verskog pokreta. Tomen to saopštava Sersei, ona ne želi da ode.

218 - Sansu Stark ubeduje Petir Beliš da se uda za Remzija Boltona i vodi je kod njih. Stiže u Zimovrel.

219 - Zbog date zakletve, Džon Snežni odbija predlog Stanisa Barateona da preuzme Zimovrel.

220 - Arju Stark, "devojče" počinje da uči menjanju lica, iako Džaken H'gar ne misli da nije spremna. Traže od Arje da se odrekne svega što poseduje, ona se odriče, s izuzetkom mača koji sakriva od njih.

221 - Džon Snežni izdaje naređenje Dženosu Slintu da ode na napušteni deo zida, on odbija naređenje. Džon mu odrubljuje glavu.

222 - Lansel Lanister, pronalazi u borderlu Glavnog sveštenika klasične crkve zbog čega ga hapsi i vodi kod Prvovrapca (vođe pokreta). Sersei Lanister zbog toga odlazi na razgovor kod Prvovrapca.

223 - Ser Džora Mormont u bordelu hvata Tiriona Lanistera i vodi ga kod Deneris Targarjen.

#### S05 E03

224 - Sersei Lanister šalje Mejsa Tirela na Bravos u Gvozdenu banku zbog nedostatka novca. Prvovrapcu Sersei ukazuje na najvećeg grešnika Lorasu Tirela. Lorasu hapsi Lansel Lanister.

225 - Sinovi Harpije prave zasedu Ser Baristonu Selmiju, Neokaljanima i Sivom Crvu. Baristona ubijaju. Sivi Crv uspeva da pobjegne.

226 - Po ulasku u svoju staru sobu u Zimovrelu, Sansi Stark se obraća pomoćnicima rečima "Sever pamti".

#### S05 E04

227 - Deneris Targarjen zarobljava najvišu vlastelu Mirina; vodi ih kod zmajeva koji ih pojedu, šalje poruku nižoj vlasteli da joj se priklone.

228 - Džon Snežni pravi savez sa Tormundom i "slobodnim narodom" u cilju dalje borbe protiv Tuđina. Polovina Noćne straže ne podržava Džona, jer je savez protiv pravila "neutralnosti".

229 - Preko sluge Brijena od Oporja šalje poruku Sansi Stark da je u blizini i da može da joj pomogne (Trebalo da zapali sveću pored prozora). Na nagovor Remzija Boltona Teon Grejdžoj se izvinjava Sansi zbog "ubistva" braće.

230 - Sem Tarli govori Stanisu Barateonu da se Tuđini mogu ubiti zmajevim staklom.

231 - Deneris Targarjen prihvata predlog lokalnog stanovništva da otvori arene za borbu.

232 - Tirion Lanister i Džora Mormont putuju ka Mirinu, na putu ih napadaju Kamenji ljudi. Džora spašava Tirionu život, ali ga jedan od Kamenih ljudi hvata, zbog čega mu se pojavljuju siva krleža (bolest). Tirion to ne zna.

#### S05 E05

233 - Sersei Lanister se nalazi sa Petirom Bejlišem. On joj govori o Sansi Stark. Savetuje da sačeka da se sukobe Stanis Barateon i Boltoni, a potom da on bude kralj Severa, prihvata i za uzvrat traži Sansinu glavu.

234 - Trgovci robovima hvataju Tiriona Lanistera i Ser Džoru.

235 - Tristan Martel i Mirsela Lanister šetaju. Džejm Lanister pokušava da otme Mirselu; opkoljava ih vojska.

236 - Olena Tirel dolazi u Kraljevu Luku, Sersei Lanister je uverava da će sve biti u redu sa Lorasom. Na suđenje dolazi njegov ljubavnik i priznaje sve, tada sekta hapsi i Margeri.

237 - Remzi Bolton venčava Sansu Stark, a potom je siluje.

#### S05 E06

238 - Džon Snežni i Tormund odlaze sa Zida da ubede divljane da prihvate savez. Sem im daje zmajevu staklo.

239 - Sansa Stark daje Teonu Grejdžoj sveću da signalizira Brijenu od Oporja, ali je on izdaje i sve govori Remziju Boltonu.

240 - Remzi Bolton pokazuje Sansi Stark ubijenu i odranu doušnicu.

241 - Melisandra traži od Stanisa Barateona da zarad pobjede ritualno žrtvuje svoju ćerku.

242 - Mirsela Lanister zbog ljubavi odbija da krene sa Džejm Lanisterom i Bronom za Kraljevu Luku.

243 - Deneris Targarjen stiže u arenu. Ser Džora najpre pod maskom pobeđuje sve, a potom se otkriva. Tirion Lanister beži iz tamnice i predstavlja se Deneris.

244 - Sersei Lanister dolazi u posetu Margeri Tirel, kaže da su bezuspešno probali sve da je izbave, i kaže da im se sprema suđenje. Pokret hapsi Sersei zbog odnosa sa Lanselom Lanisterom.

#### S05 E07

245 - Deneris Targarjen uzima Tiriona Lanistera za savetnika. Ser Džoru Mormonta proteruje.

246 - Teon Grejdžoj otkriva Sansi Stark da nije ubio njenu braću.

247 - Oli iz Noćne straže dovodi u pitanje postupke Džona Snežnog u razgovoru sa Semom. Sem brani Džona i veruje mu.

248 - Džon Snežni pokušava da ubedi Divljane da uđu u savez. Polovina divljana prihvata.

249 - Tuđini napadaju kamp gde su Džon Snežni, Tormund i Divljani. Valirjski mač može da ubije Tuđine. Sve koje ubiju, hodači pretvaraju u nove mrtve. Džon, Tormund, jedan div i deo Divljana uspeva da pobjegne preko reke u čamcima.

#### S05 E08

250 - Džon Snežni sa Divljanima ulazi u Crni zamak na Zidu.

251 - Stanis Barateon šalje Ser Davosa po pomoć od Džona Snežnog zbog napada vojske Bolton.

252 - Doran Martel pristaje da Tristan Martel i Mirsela Lanister idu u Kraljevu Luku i da Tristana postave za člana Malog veća.

253 - Melisandre uz blagoslov Stanisa Barateona spaljuje njegovu ćerku Širin na lomači.

254 - Deneris Targarjen ponovo u areni. Sa svih strana ih opkoljavaju Sinovi Harpije. Ser Džora Mormont se ponovo pojavljuje da je zaštititi. Dolazi zmaj, bljuje vatru i Deneris uspeva da pobjegne.

#### S05 E09

255 - Selisa Barateon (majka Širin Barateon) izvršava samoubistvo.

256 - Stanis Barateon dolazi do Zimovrela, gde njegovu vojsku poražava vojska Boltonovih.

257 - Sem Tarli odlazi na citadelu da uči za posao meštra.

258 - Brijena od Oporja nailazi na Stanisa Barateona i ubija ga zbog toga što je (indirektno uz pomoć magije) ubio brata Renlija kome se zaklela na vernost.

259 - Sansa Stark pali sveću i počinje da beži. Presreću je Teon Grejdžoj i Miranda. Teon ubija Mirandu (Remzijevu ljubavnicu). Sansa i Teon skaču sa zidina Zimovrela.

260 - Suprotno prvom zadatku na koji je poslata, Arja Stark ubija ubicu učitelja mačevanja. Za kaznu, Džaken H'gar oslepljuje Arju jer je zloupotrebila lica za sebe.

261 - Mirsela Lanister odlazi sa Džejm Lanisterom na brod. Prethodno ju je s otrovom na usnama poljubila Elarija Peščana. Mirsela umire nakon što joj Džejm saopštava da joj je otac.

262 - Na suđenju Sersei Lanister priznaje da je spavala sa Lanselom Lanisterom, ali ne priznaje incest sa bratom Džejm Lanisterom. Šišaju je na kratko, skidaju odeću i šalju na šetnju srama po gradu, gde je narod gađa i vređa. Stiže u zamak.

263 - Melisandra nakon poraza Stanisa Barateona dolazi na Zidu.

264 - Džona Snežnog napadaju njegovi ljudi. Prvi ga ubada nožem Torn, a potom i Oli. Džon umire.

#### S05 E10

265 - Jezovuk Džona Snežnog pokušava da pobjegne. Ser Davos pronalazi mrtvog Džona. Unose ga u zamak. Melisandra od Ašaja prisutnima priča o proročanstvu "dolaska obećanog princa". Na sastanku Noćne straže Torn priznaje da je ubio Džona.

266 - Sansa Stark i Teon Grejdžoj beže, na njih nailaze Boltonovi vojnici. U pomoć im stižu Brijena od Oporja i Podrik. Nakon što ih odbrane, Brijena se zaklinje na vernost Sansi, a Sansa njoj.

267 - Elarija Peščana i njene ćerke (Peščane zmijske) ubijaju Dorana Martela. Potom, ubijaju i Tristana Martela na brodu.



268 - Svi brodovi Deneris Targarjen su zaplenjeni u Mirinu. Nju traže Ser Džora i Dario Naharis. Nailaze na tragove, na njih nailaze slobodni Dotraci nalaze Deneris Targarjen i vode je kod kala.

269 - Melisandra pre spavanja, skida ogrlicu i otkriva se njen lik, tj. da je veoma stara.

#### S06 E01

270 - Bren Stark ima viziju ujne Lijene Stark, strica Bendžana i oca Neda, kao i zdravog Hodora.

271 - Divljani i Ser Davos su odani Džonu, preuzimaju vlast na Zidu.

272 - "Devojče" ponovo tuče Arju Stark. Džaken H'gar dolazi i testira Arjinu volju i veru, nakon čega je vodi sa sobom.

273 - Žena Rusa Boltona dobija dete, Remzi ubija oca Rusa, a živu bebu i ženju baca psima.

274 - Teon Grejdžoj odlazi od Sanse Stark i upućuje se na Gvozdena ostrva.

275 - Juron Grejdžoj ubija kralja Belona Grejdžoja (braća). Nepoznato je ko će biti naslednik Gvozdenih ostrva.

276 - Ser Davos Sivort traži od Melisandre da magičnim ritualom oživi Džona Snežnog.

277 - Melisandra sprovodi ritual i oživljava Džona Snežnog.

#### S06 E02

278 - Džon Snežni ustaje. Ser Davos Sivort i Tormund se raduju što je Džon ponovo živ.

279 - Bren Stark ima viziju Dorne, u vreme nakon pobune Roberta Barateona; vidi svog oca Neda koji traži sestru Lijenu Stark i pobeđuje vojnike Regara Targajena u borbi (ne časnog kako se o njoj pričalo kasnije)... vizija se zaustavlja.

280 - Džon Snežni ubija vešanjem Olija, Torna i ostale koji su se pobunili protiv njega i ubili ga. Džon, Edu predaje da bude 999. komandant Noćne straže, skida uniformu i odlazi na iznenađenje svih.

#### S06 E03

281 - Sansa Stark dolazi na zid, sreće Džona Snežnog, Sansa ga nagovara da preuzmu Zimovrel.

282 - Petir Bejliš dolazi u Erin, ubeđuje Roberta Erina da pošalje vojsku u pomoć Sansi Stark.

283 - Tirion Lanister dovodi gospodare Astapura, Junkajia i Volantisa na sastanak, gde dogovara primirje. Ser Džora Mormont i Dario Naharis upadaju u grad da oslobode Deneris Targarjen.

284 - Teon Grejdžoj stiže na Gvozdena ostrva. Jara Grejdžoj teško prihvata brata koga se stidi.

285 - Na Zid stiže preteče pismo od Remzija Boltona da u zarobljeništvu drži Rikona Starka. Džon Snežni i Tormund sa Divljanima pristaju da oslobode Zimovrel.

286 - Deneris Targarjen ulazi u drveni hram gde su kal i vođe slobodnih Dotraka. Pokušava da ih ubedi da vojska slobodnih Dotraka krene s njom. Oni joj se smeju i vredaju je. Ona pali požar i spaljuje ih sve žive (Ser Džora i Dario Naharis su prethodno zaključali hram) Iz plamena i ruševina izlazi nepovređena. Slobodni Dotraci joj se pridružuju i prate je.

#### S06 E04

287 - Sansa Stark i Petir Beliš se sreću u obližnjem gradu, kaže joj da je sakupio vojsku za nju, ona odbija pomoć.

288 - Arja Stark dobija još jednu šansu da ubije, Džaken H'gar joj kaže da je poslednja prilika da počne da sluša.

289 - Bren Stark ima viziju u kojoj vidi da su Deca šume napravila Tuđine kao zaštitu od ljudi.

290 - Jurona Grejdžoja biraju za novog kralja Gvozdenih ostrva. Jara i Teon Grejdžoj s malo ljudi i brodova beže s ostrva. Juron naručuje izradu novih brodova.

291 - Deneris Targarjen prašta Ser Džori Mormontu i šalje ga da pronađe lek. Sa vojskom dotraka i Dariom Naharisom se vraća u Mirin.

292 - Brena Starka u viziji dodiruje Noćni kralj, u javi mu ostaje ožiljak. Zbog ovoga nisu više bezbedni.

293 - Tuđini dolaze do pećine gde se nalazi Bren Stark, Hodor i Mira Rid. Deca šume pokušavaju da ih zaustave, ali samo usporavaju napad.

294 - Tuđini ubijaju jezovuka Brena Starka i Trooku vranu.

295 - Bren Stark i Mira Rid su zarobljeni. Mira govori Hodoru: "Hold the Door". Bren u viziji saznaje da je to ono što Hodor stalno ponavlja kao svoje ime. Hodora ubijaju Beli hodači. Bren u viziji vidi: Ludog kralja, tzv. Crveno venčanje, divlju vatru, zmajeve... Spašava ih Brenov stric Bendžan Stark.

#### S06 E05

296 - Sem sa Gili dolazi svojoj kući. Otac Rendil Tarli ga napada, a Gili brani. Kasnije, Sem krade Valirijski mač i odlaze.

297 - Tomen Lanister posećuje Margeri Tirel, ona ga ubeđuje da je dobro. U Kraljevu Luku ulazi vojska Tirela da spreči Margerinu "šetnju srama" kroz grad. Međutim Tomen i Margeri pokazuju javno da su prihvatili veru zbog čega šetnja nije potrebna. Narod kliče. Tomen razrešava Džejmija službe komandira garde i šalje ga da povrati Brzorečje od Brindena Talija (strica Kejtlin Stark).

298 - Arja Stark ne ubija glumicu, zbog čega Džaken H'gar naređuje "devojčetu" da ubije Arju.

299 - Na putu u Mirin, Deneris Targarjen pokazuje vojsci Dotraka svog zmaja i proglašava ih sve glavnim vojnicima (a ne trojicu po dotračkim običajima), svi nastavljaju da je prate.

#### S06 E06

300 - Olena Tirel posećuje unuku Margeri u pritvoru. Ubeđuje je da pođe u Visoki sad, ali ona ne želi jer je postala vernica i želi da bude s kraljem. Krišom Oleni daje nacrtanu ružu kao znak, da se u svemu tome pretvara.

301 - Pseto se oporavlja od poraza od Brijene od Oporja, radeći sa seljacima na izgradnji hrama. Nakon kratke šetnje i povratka, vidi da su svi ubijeni, uzima sekiru i odlazi da ih osveti.

302 - Džejmi Lanister i Bron sa vojskom stižu u Brzorečje gde vojska kuće Frej već duže ...

... vreme ne uspeva da preuzme zamak. Traže od Brindena Tulija da preda zamak, preteći da će ubiti Edmura Tulija (mlađeg brata Kejtlin Stark). Brinden ne odgovara na ucenu i kaže da može u utvrđenju da izdrži još dve godine.

303 - Sansa Stark i Džon Snežni putuju po Severu da osiguraju vojnu podršku malih kuća. Uspevaju da dobiju podršku kuće Mormont i drugih (još manjih) kuća, ali ih mnogi vekovni saveznici odbijaju, jer u vreme Robove kratke vlasti nisu bili zaštićeni kada su ih napali Grejdžoji. Sansa piše Petiru Belišu da pošalje vojsku.

304 - Jara i Teon Grejdžoj su u Volantisu, ona otkriva da želi da ide u Mirin da pre Jurona sklopi savez sa Deneris Targarjen. Jara ima seksualni odnos sa prostitutkom.

305 - Arja Stark dogovara beg brodom iz Bravosa. "Devojče" je ubada nekoliko puta u stomak. Arja beži i teško povređena tumara i krije se po Bravosu.

#### S06 E07

306 - Arja Stark dolazi kod glumice, ona je previja rane i daje joj mak da bi zaspala.

307 - Vrapci dolaze da odvedu Sersei Lanister na suđenje, međutim zaustavlja ih Gregor Klegani.

308 - Tomen Lanister saopštava da dvoboj više nije moguć kao sredstvo za utvrđivanje krivice, već da će Sersei Lanister i Loras Tirel imati klasično suđenje u skladu sa verom.

309 - Džejmi Lanister uspeva da ubedi Edmura Tulij (preti da će mu ubiti dete) da uđe i od vlastele i vojske zatraži da njemu predaju zamak što oni i čine. Potom, Edmur Lanisterima i Frejima predaje zamak. Ubijaju Brindena Tulija. Brijena od Oporja i Podrik koji su prethodno bezuspešno pokušali da od Brindena dobiju vojnu podršku za Sansu Stark beže.

310 - Arja Stark se budi i vidi kako je "devojče" brutalno ubila glumicu. Arja beži, "devojče" je prati. Arja ubija "devojče" i njeno lice postavlja u hramu Crno Belog. Džaken H'gar joj čestita i kaže...

... da je položila test i postala "niko". Ona kaže da je Arja Stark i odlazi. Džaken joj ne zamera.

#### S06 E08

311 - Nemiri u Mirinu i dalje traju, s brodova isapaljuju vatru na kulu u kojoj je Deneris Targarjen. Vlastela neće da dozvoli da se ukine robovlasništvo. Deneris sa zmajevima uništava flotu vlastele. Sivi Crv ubija dvojicu od trojice vlastelina, traže od njega da razgласi da je živ zahvaljujući milosti Deneris. Velika vojska Dotraka upada u grad i ubija Sinove Harpije.

312 - Jara i Teon Grejdžoj nude brodove i vojsku Deneris Targarjen, a za uzvrat traže kraljevinu koju bi vodila Jara na Gvozdenim ostrvima. Deneris prihvata.

313 - Pre početka bitke Remzi Bolton na očigled Sanse Stark i Džona Snežnog ubija njihovog brata Rikona Starka.

314 - Počinje bitka. Znatno brojniji vojnici Remzija Boltona stežu obruč oko vojske Džona Snežnog i kuća odanih Starku, Tormund se delimično povlači. U poslednjem trenutku pod vođstvom Petira Beliša stiže vojska Erina i snažno udara po vojsci Boltona. Bolton se povlači u Zimovrel. Div divljana, probija vrata, ubijaju sve Boltonove vojnike, a Remzija Boltona Stavljaju u tamnicu.

315 - Sansa Stark pušta pse Remzija Boltona na njega, jedu ga živog.

#### S06 E09

316 - Prvovrabac počinje suđenje Lorasu Tirelu, on priznaje greh, želi da se priključi sveštenicima, odriče se porodice. Žigošu ga.

317 - Tomen Lanister želi da krene na suđenje, ali mu Gregor Klegani brani da izađe.

318 - Pošto Sersei Lanister još nije došla Prvovrabac šalje Lansela Lanistera (koji je sad sveštenik) po nju, dečak Artur ga mami da pođe za njim. Prati dečaka u hodnike ispod crkve. Dečak ga ubada nožem u kičmu. Lansel ne može da hoda kada oko sebe vidi veliki broj buradi divlje vatre i tri sveće koje skoro da su dogorele (koje će uskoro zapaliti divlju vatru).

319 - Drugi dečak mami meštra Pajsela. Ubijaju ga deca bodežima.

320 - Margeri Tirel primećuje da kralj Tomen i Sersei Lanister nisu tu i upozorava Vrhovnog vrapca da je u pitanju nekakva klopka. On joj ne veruje i naređuje da se septa zaključa iznutra da niko ne bi mogao da izađe.

321 - Lansel Lanister pokušava da ugasi sveće ali ne uspeva, kreće požar i ogromna eksplozija, koja ubija sve u septi (Prvovrabca, Mejsa, Margerj i Lorasa Tirela) i u neposrednoj blizini. Sersei Lanister gleda na stravičan kroz prizor svog zamka s osmehom na licu.

322 - Sersei Lanister muči sveštenicu koja je nju mučila u pritvoru. Gregor Klegani je ubija.

323 - Tomen Lanister skrhanu gleda u ruševine i zgariste s prozora zamka. Baca se s prozora i izvršava samoubistvo.

324 - Sem stiže u Citadelu gde traži da ga uči da bude meštar.

325 - Džon Snežni saznaje da je Melisandra spalila Širin Barateon, proteruje je iz Zimovrela.

326 - Sansa Stark saopštava Džonu Snežnom da je iz Citadele doleteo beli gavran, što znači da je zima stigla.

327 - Elarija Peščana nudi Oleni Tirel osvetu za ubistvo sina i njenih unuka. Na strani Elarije je i Varis. Olena prihvata savez.

328 - Deneris Targarjen se sprema za napad na Gvozdeni presto. Deneris ostavlja Daria Naharisa da upravlja Zalivom robova u njenom odsustvu. Deneris, Tiriona Lanistera\*\* proglašava svojom "desnom rukom".

329 - Arja Stark s licem druge žene u Blizancima, hrani Lorda Valdera Freja s pitom koja je napravljena od tela njegovih sinova. Skida masku i predstavlja se, a potom ga ubija.

330 - Bren Stark ima viziju, tj. nastavlja viziju Neda Starka u prošlosti, u njoj vidi Neda sa sestrom Lijenom koja krvari, na samrti mu kaže: "Moraš da ga zaštitiš", sluškinja Nedu pruža bebu, a Lijena umire.

\*\* Od ovog trenutka u zapletima čiji je pokretač Tirion Lanister biće korišćene boje kuće Targarjen

331 - Petir Beliš priznaje Sansi da želi da vlada na Gvozdenom prestolu, sa njom pored sebe. Ona odlazi. Kasnije, Džona Snežnog proglašavaju kraljem Severa.\*\*\*

332 - Džejmi Lanister i Bron stižu u Kraljevu Luku i zatiču deo grada još uvek u plamenu, ulaze u dvoranu s prestolom gde Sersei Lanister proglašavaju za kraljicu. Džejmi nije zadovoljan.

333 - Deneris Targarjen sa ogromnom flotom i zmajevima kreće na Vesteros. Uz nju su: Tirion Lanister, Jara i Teon Grejdžoj i Varis.

#### S06 E10

334 - Arja Stark preuzima lice lorda Valdera Freja i kao on organizuje slavje, na kom služi otrovno vino i ubija svu vlastelu i glavne vojnike kuće Frej. Poštedila je život njegovoj ženi Kiti Frej kojoj ostavlja poruku da "Sever pamti" i "došla je zima u kuću Frej".

335 - Bren Stark ima viziju: gleda veliku vojsku Tuđina koja maršira ka Zidu (među njima su i divljinjski divovi koji su postali Tuđini). Sa Mirom Rid dolaze na Zid.

336 - Kralj Džon Snženi, traži da meštari počnu da traže zmajevo staklo za odbranu od Tuđina. Traži da počnu vežbe za samoodbranu cele populacije na severu (a ne samo muške).

337 - Sersei Lanister šalje pismo u Zimovrel u kom traži da joj se Džon Snežni pokloni na odanost. Takođe, u Kraljevu luku dolazi Juron Grejdžoj koji treba da oženi Sersei.

338 - Sem nastavlja da uči za meštra, pokušava da dobije dozvolu za ulazak u zabranjeni deo biblioteke Citadele.

339 - Pseto koji se pridružio Braći bez barjaka (koja poštuju Crvenog boga) ima viziju gledajući u plamen: mrtvi hodaju u blizini mora i zida, marširaju južno (glavni iz ove skupine Berik je već nekoliko puta oživljen uz pomoć magije).

340 - Deneris Targarjen s vojskom i flotom stiže na Vesteros u zamak Zmajkamen. S Tirionom Lanisterom razvija strategiju.

#### S07 E01

\*\*\* Od ovog trenutka u zapletima čiji je pokretač Džon Snežni, biće korišćene boje kuće Stark

341 - U Zmajkamen dolazi Melisandra. Deneris Targarjen prihvata savet Tiriona Lanistera i traži da joj se Džon Snežni pokloni na odanost i dođe u Zmajkamen.

342 - Sersei Lanister pokušava da učvrsti saveze sa kućama koje su bile posredno zaklete Gvozdenom prestolu (preko kuće Tirel koja se sad zaklela Deneris Targarjen). Sersei Lanister pokazuje oružje koje može da rani ili ubije zmaja.

343 - Ser Džora je stigao u Citadelu, do pola je prekriven u sivu kriljušt. Suprotno savetu pretpostavljenog meštra Sem počinje veoma bolan i po njega opasan tretman skidanja sive kriljušti sa Ser Džore.

344 - Na sastanku Tirion Lanister izlaže svoj plan da vojska Martela i Tirela napadne Kraljevu Luku, a da vojska Deneris Targarjen osvoji Livčaku stenu. Potrebno je da Elarija Peščana u pratnji vojske Jare i Teona Grejdžoja povede još vojske iz Sunčevog koplja ka Kraljevoj Luci. Deneris dobija podršku Elarije i Olene Tirel.

345 - Džon Snežni prihvata da krene u Zmajkamen jer se ispod zamka nalaze rezerve zmajstakla. Proglašava Sansu Stark za upraviteljku dok se ne vrati.

346 - Arja Stark menja plan o ubistvu Sersei Lanister i kreće u Zimovrel.

347 - Juron Grejdžoj napada brod s vojskom Jare i Teona Grejdžoja. Ubija Oberu i Nimeru (ćerke Elarije Peščane); Elariju, ćerku Tijan i Jaru uzima za taoce. Teon beži, ne pokušava da spasi sestru.

#### S07 E02

348 - Džon Snežni, Ser Davos i družina stižu u Zmajkamen.

349 - Melisandra napušta Zmajkamen i kreće u Volantis, na odlasku kaže Varisu da će se vratiti da umre tu, a da će umreti i on.

350 - Džon Snežni, odbija da se pokloni na odanost Deneris Targarjen i naglašava važnost da se svi odbrane od Tuđina i mrtvih koji marširaju na jug.

351 - Juron Grejdžoj, Elariju Peščanu, njenu ćerku Tijan i brataniću Jaru dovodi u Kraljevu Luku kao robinje.

352 - Sersei Lanister ljubi Tijen (ćerku Elarije Peščane) s otrovom na usnama (kao pre Elarija Mirselu).

353 - Sersei Lanister ima sastanak sa Tihom Nestorisom iz Gvozdene banke sa Bravosa, osigurava savez i obećava da će vratiti dug Lanisterovih.

354 - Džon Snežni razgovara sa Tirionom Lanisterom. Obećava da će probati da ubedi Deneris Targarjen da iskopava zmajstaklo.

355 - Tirion Lanister je ubedio Deneris Targarjen da dozvoli Džonu Snežnom da rudari zmajstaklo.

356 - Brena Starka dovode u Zimovrel kod sestre Sansa. Sansa pokušava da ga ubedi da bude na čelu Zimovrela. On joj detaljnim opisom njene bračne noći sa Remzijem Boltonom pokazuje svoje moći i govori da je sada Trooki gavran.

357 - Sem uspeva da izleći Ser Džoru Mormonta. Džora kreće u Zmajkamen.

358 - Neokaljani relativno lako osvajaju za Deneris Targarjen Livačku stenu (uporište Lanisterovih). Međutim, Juron Grejdžoj im uništava veliki deo flote.

359 - Džejmi Lanister s vojskom zauzima Visoki sad, poražava Vojsku Tirel (zbog saveza Olene Tirel sa Deneris Targarjen i duga Lanistera prema Gvozdenoj banci) i iz samilosti daje Oleni Tirel bezbolni otrov. Na samrti ona mu priznaje da je ona ubila Džofrija i traži da to kaže Sersei Lanister.

S07 E03

360 - Džejmi Lanister šalje Brona sa lordom Rendilom i Dikonom (sinom) Tarlijem da pokupe žito za Kraljevu luku.

361 - Petir Beliš neuspješno pokušava u razgovoru sa Brenom Starkom da napravi razdor između Sansa, Džona Snežnog i njega.

362 - Mira Rid se oprašta sa Brenom Starkom i odlazi (ljuta je jer je nezainteresovan za nju).

363 - Arja Stark dolazi kod Sansa Stark u Zimovrel. Pozdravlja se i sa Brenom. Bren Arji poklanja valirijski bodež koji mu je prethodno dao Petir Beliš.

364 - Deneris Targarjen i Džon Snežni ulaze u rudnike zmajstakla. Džon pokazuje Deneris veoma stare crteže Dece šume i Prvih ljudi koji su zajedno oterali Tuđine na sever.

365 - Deneris Targarjen po izlasku iz pećine napada Tiriona Lanistera zbog loše strategije i onoga što se dogodilo u Livačkoj steni, odnosno zbog toga što nema više saveznika na Vesterosu.

366 - Arja Stark želi da vežba sa Brijenom od Oporja. U teškoj borbi, na kraju drže jedna drugu pod mačem. Sansa je ponosna na svoju sestru. Petir Beliš je iznenađen kako se Arja bori.

367 - Teon Grejdžoj s jednim brodom pristaje u Zmajkamen. Traži pomoć Deneris Targarjen da vrati sestru Jaru. Džon saopštava da je kraljica otišla.

368 - Vojska Dotraka preseca put vojsci Lanister koji nose žito i zlato u Kraljevu Luku, sa njima je i Deneris Targarjen sa zmajem.

369 - Počinje bitka u kojoj vojska Lanistera zajedno s vojskom Tarlija nanosi velike gubitke Dotracima. Džejmi šalje Brona po specijalno oružje protiv zmajeva. Bron uspeva da rani zmaja. Džejmi bezuspešno pokušava da ubije Deneris, neko ga obara s konja u obližnju reku.

S07 E04

370 - Džejmi Lanister i Bron su preživeli.

371 - Deneris Targarjen traži od lorda Rendila Tarlija i njegove vojske da joj se poklone. Većina sluša, ali nekolicina, uključujući lorda Tarlija i njegovog sina Dikona odbijaju da se poklone. Deneris ih osuđuje na smrt, ubija ih zmaj, potom se i preostali klanjaju.

372 - Džejmi Lanister upozorava Sersei Lanister na zmajevu, ona ne želi da se preda.

373 - Deneris Targarjen se na zmaju vraća na Zmajkamen gde zatiče Džona Snežnog, na njeno iznenađenje zmaj dozvoljava Džonu da ga pomazi.

374 - Ser Džora Mormont stiže u Zmajkamen.

375 - Bren Stark u viziji vidi mrtve i Tuđine kako prilaze...

... Zidu na Istočnoj Morobdiji. Šalje poruku u Citadelu.

376 - Poruka stiže u Citadelu, mišljenja su podeljena o tome da li je je istinita ili Deneris Targarjen pokušava da zauzme kraljevstvo, povlačenjem vojske da čuva Zid na severu.

377 - Informacija stiže i do Deneris Targarjen. Džon Snežni traži od Deneris da pošalje vojsku na Sever, ona se plaši šta bi Sersei Lanister mogla da uradi za to vreme. Tirion Lanister predlaže da umesto da ratuju, pokažu Sersei jednog vojnika Mrtvih da bi se uverila da je to stvarnost.

378 - Džon Snežni obećava Deneris Targarjen da će naći i dovesti jednog vojnika mrtvih.

379 - Starkovi vazali se bune što Džona Snežnog nema. Sansa Stark teško uspeva da ih obuzda. Arja nije zadovoljna što Sansa više nije branila brata i optužuje je da želi sama da vlada Severom, to ljuti Sansu.

380 - Tirion Lanister se tajno nalazi sa Džejmijem Lanisterom i prenosi mu predlog za Sersei Lanister, da se udruže u borbi protiv Tuđina i mrtvih.

381 - Sersei Lanister kaže Džejmiju da nosi njihovo dete. Prihvata predlog Deneris Targarjen.

382 - Ser Davos upoznaje Džona Snežnog sa Džendrijem koji mu otkriva da je kopile Roberta Barateona. Džendri hoće sa Džonom da nađu vojnika Mrtvih.

383 - Gili, čitajući spise meštra Mejnarda nailazi na podatak da je Regaru Targarjenu poništen brak da bi se oženio ženom u Dorni (ovu informaciju odbacuju kao nebitnu, a delimično potvrđuje brak između Regara i Lijane Stark, odnosno da je Džon Snežni njihov sin). Sem, Gili i njen sin napuštaju citadelu i kreću u Zimovrel.

384 - Arja Stark nailazi na Petira Beliša koji dolazi u posed pisma koje je mnogo godina ranije [pod pretnjom Sersei, što Arja ne zna] Sansa Stark napisala Robu Starku da se pokloni kralju Džofriju. Arja je užasnuta otkrićem.

385 - Džon Snežni stiže na Zid i nalazi se sa Tormundom, traži mu pomoć da idu zajedno po mrtvog vojnika. Tu su i uhapšeni Pseto i Braća bez barjaka. Svi prelaze na drugu stranu Zida.

S07 E05

386 - Arja Stark govori Sansi da je izdala oca, pokazuje joj pismo. Sansa se brani i napada Arju, govori joj da je svađa između njih ono što Sersei Lanister želi.

387 - Grupu Džona Snežnog napada veliki mrtvi medved, ubija ga Ser Džora bodežom od zmajstakla. Povređen je Toros. Berik mu magijom zaceljuje rane.

388 - U Zimovrel stiže pismo od Sersei, zbog čega Sansa Stark šalje Brijenu od Oporja u Kraljevu Luku.

389 - Kada naidu na grupu Tuđina, prave im zasedu, uz pomoć valirijskog mača Džon Snežni ubija glavnog i većina drugih vojnika se raspadne, hvataju jednog vojnika i nose ga sa sobom. Šalju Džendrija da javi da su uspeali, ali da ih opkoljava vojska. Džendri stiže na Zid. Džon i družina su u zasedi, na steni u sred zaleđenog jezera koje puca, oko njih je vojska mrtvih i Tuđina.

390 - Deneris Targarjen sa tri zmaja kreće da pomogne Džonu Snežnom i njegovoj družini.

391 - Kreće napad mrtvih i Tuđina na Džona Snežnog i njegovu družinu jer se voda u jezeru zaledila tokom noći.

392 - Doleće Deneris Targarjen sa zmajevima. Preživeli iz družine se penju na zmaja.

393 - Ledenim kopljem Noćni ubija jednog zmaja koji tone u jezero.

394 - Džon Snežni upada u jezero.

395 - Zmaj sa Deneris Targarjen i preživelim odleće.

396 - Džon Snežni uspeva da izađe iz jezera. Po njega dolazi stric Bendžan Stark, daje mu konja i ostaje da se bori. Tuđini ga ubijaju.

397 - Deneris Targarjen čeka Džona Snežnog na Zidu. Džon dolazi.



398 - Sansa Stark pronalazi lica sestre Arje, ona joj priča o tome šta je naučila u Bravosu.

399 - Deneris Targarjan kaže Džonu Snežnom da će zajedno uništiti Tuđine, vojsku Noćnog kralja.

400 - Tuđini iz jezera izvlače **zmaja**, Noćni kralj ga pretvara u jednog od mrtvih.

#### S07 E06

401 - Džejmi Lanister i Bron se pripremaju za mogući napad Deneris Targarjen na Kraljevu Luku uoči sastanka koji je inicirao Džon Snežni. Neokaljani i Dotraci su pred zidinama.

402 - Na sastanak u blizini kraljeve luke zajedno dolaze Tirion Lanister, Bron, Varis, Džon Snežni, Brijena od Oporja, Pseto, Sersei Lanister, Džejmi Lanister i Juron Grejdžoj. Deneris Targajen dolće posebno na zmaju. Pseto na slobodu pušta mrtvog vojnika. Sve strane su zapanjene izgledom i ponašanjem mrtvog vojnika. Džon ubija **vojnika mrtvih**, uz pomoć vatre i zmajstakla. Juron preporučuje Deneris da poput njega, svako ode na ostrvo jer mrtvi ne mogu da plivaju i da sačekaju kraj duge zime, a potom se vrate na Vesteros. Sersei Lanister prihvata primirje i kaže da su mrtvi jedini neprijatelj (dok ne budu svi poraženi). Sersei traži da Džon oстане na Severu neutralan i da se ne poklanja ni jednoj kraljici. Međutim, Džon Snežni odbija taj predlog jer se već poklonio Deneris Targajen [što i Deneris Targarjen u tom trenutku saznaje]. Zbog toga Sersei Lanister napušta sastanak bez dogovora.

403 - Tirion Lanister uspeva da nagovori Sersei Lanister da se vrati na sastanak.

404 - Sersei Lanister prihvata da pošalje svoju i vojske svih vazala, govori Deneris Targajen da se nada da će se kada rat protiv Tuđina bude završio sećati da joj je Sersei pomogla.

405 - Sansa Stark u razgovoru s Petirom Belišom izražava sumnju u motive njene sestre Arje za povratak u Zimovrel.

406 - Deneris Targajen planira napad sa Džonom Snežnim; Neokaljani idu do Belih sidrišta...

... a Dotraci na konjima do Zimovrela.

407 - Teon Grejdžoj teško uspeva da ubedi preostale vojnike da mu se pridruže da pokuša da spasi sestru Jaru.

408 - Sansa Stark saziva sastanak u Zimovrelu, traži da se pridruži i Arja koja dolazi u pratnji vojnika. Prisutni su Petir Bejliš i Bren. Na početku događaj izgleda kao suđenje Arij. Međutim, Sansa javno pred vitezovima kuće Erin optužuje Petira da je ubio njenu tetku Lizu Tali, da je ubio njenog muža (Džona Erina kraljevu desnu ruku) i naveo Lizu da pošalje pismo Kejlin u kome za ubistvo optužuje Lanistere, odnosno da je započeo rat Pet kraljeva. Petir pokušava da se odbrani, ali ga Sansa osuđuje na smrt, a Arja pred svima ubija.

409 - Džejmi Lanister priprema strategiju sa komandantima. Međutim, Sersei prekida dogovor i govori Džejmiju da je s Juronom Grejdžojom dogovorila da dovede plaćeničku vojsku Zlatne družine i da nema nameru da se bori. Džejmi, ljut, skida boje Lanisterovih i sam ide na Sever da brani Vesteros jer je dao reč. Stiže zima i u Kraljevu Luku.

410 - Sem dolazi u Zimovrel razgovara sa Brenom Starkom. Zajedno, uz pomoć Brenove vizije i podataka do kojih je došao Sem u citadeli dolaze do zaključka da je Džon Snežni (Egon Targarjen) zapravo Targarjen po ocu, a po majci Stark. Takođe, zaključuju da Regan Targajen nije oteo Lijenu Stark, već da su se voleli, odnosno da je buna Roberta Barateona protiv Ludog kralja trebalo da dovede Regana, a ne Roberta na vlast.

411 - Džon Snežni ulazi u brodsku kabinu Deneris Targarjen (koja mu je tetka), imaju seksualni odnos.

412 - Tuđini i mrtvi marširaju ka Zidu. Noćni kralj leti na mrtvom zmaju i uz pomoć plave vatre ruši deo zida. Vojska prelazi Zid.

#### S07 E07

413 - Deneris Targajen, zajedno sa vojskom Neokaljanima, Dotraka i Džonom Snežnim ulazi u Zimovrel. Doček obični ljudi sa Severa i Stakovih je hladan...

414 - Na sastanku severnih kuća, Džon brani svoju odluku da podrži Deneris Targarjen i pokušava da pridobije podršku za rat koji predstoji. Džon Snežni se posle dugog niza godina susreće sa Arjom i Brenom Starkom.

415 - Kraljica Sersei Lanister poziva Jurona Grejdžoja da joj se pridruži u odajama, nakon što joj je doveo plaćeničku vojsku iz Slobodnih gradova.

416 - Teon Grejdžoj uspeva da spasi sestru Jaru, ona odlazi da povrați Gvozdena ostrva jer je vojska Jurona Grejdžoja u Kraljevoj luci.

417 - Deneris Targarjen poziva Džona Snežnog da zajedno lete na zmajevima, što na njeno iznenađenje Džonu s lakoćom uspeva. Njihova romkantična veza se nastavlja.

418 - Džonu Snežnom Sem Tarli otkriva da je zapravo Egon Targarjen VI, sin Regara Targajena (starijeg brata Deneris) i Lijene Stark i da on zaslužuje da vlada, a da mu je Ned Stark ujak. Džon traži da zasad to bude tajna.

419 - Džejmi Lanister stiže bez vojske u Zimovrel.

#### S08 E01

420 - Deneris Targarjen nakon što Brijena od Oporja garantuje za njega, pušta Džejmija Lanistera da im se pridruži. Veoma je ljuta na Tiriona Lanistera jer je loše procenio odluku Sersei.

421 - Geo Zimovrel se priprema za borbu. Džejmi Lanister razgovara s bratom Trionom, potom Brijenom od Oporja. Arja Stark nastavlja da flertuje Džendrijem koji za nju pravi specijalno oruđe. Ser Džora ubeđuje Deneris Targarjen da i dalje veruje Tirionu.

422 - Deneris Targarjen pokušava da popravi hladan odnos sa Sansom Stark. Na kraju razgovora Sansa pita Deneris šta će biti sa Severom koji želi da bude nezavistan, ali im razgovor prekida dolazak Teona Grejdžoja.

423 - Braća bez barjaka se vraćaju u Zimovrela sa vestima da su Tuđini ubili sve Umberove.

424 - Ratni štab dogovara strategiju odbrane Zimovrela i posebno napad na Noćnog kralja koji može da podiže mrtve. Nakon sastanka, Džejmi Lanister, Tormund, Davos Sivort, Brijena i Podrik pričaju o životu i bici koja sledi uskoro. Suprotno pravilima, Džejmi odlikuje Brijenu od Oporja u Sera.

425 - Pred bitku, Arja Stark traži od Džendrija da imaju seks. Ispunjava joj želju.

426 - Džon Snežni saopštava Deneris istinu o svom poreklu. U prvo vreme mu ne veruje ali prihvata istinu uz molbu da nikome za to ne govori. \*\*\*\*

#### S08 E02

427 - Sveštenica Melisandra dolazi u Zimovrel i magijom pali srpove Dotraka pred početak bitke.

428 - Dotraci kreću u napad, ali se ubrzo iz Zimovrela vidi kako se srpovi gase, čuju se krici, a samo mali broj njih se vraća u Zimovrel. Ostale ubijaju Tuđini.

429 - Neokaljani formiraju falange, katapulte izbacuju zapaljenu burad koja osvetljuje horde vojske Tuđina koje su brojčano nadmoćne.

430 - Protiv planu da sačekaju da se Noćni kralj pojavi, Deneris Targarjen kreću u poturu za njim na Drogonu (zmaj), a Džon Snežni je prati na Regalu (zmaj).

431 - Mrtvi napadaju Zimovrel, dok su Tuđini dalje u zadnjim redovima.

432 - Noćni kralj na Viserionu (zmaj) napada Džona Snežnog i Deneris Targarjen, bore se u snažnoj snežnoj oluji.

433 - Brojčano nadjačanim Neokaljanima, Sivi Crv naređuje povlačenje u Zimovrel.

434 - Sveštenica Melisandra uspeva da zapali jarke sa kolcima i time uspevaju da održe odbranu Zimovrela.

435 - Sansu Stark sestra Arja nagovara da siđe u kriptu u kojoj su žene, deca, starci, ali i Tirion Lanister i Varis.

\*\*\*\* Od ovog trenutka u zapletima čiji je pokretač Džon Snežni, biće korišćene boje kuće Targarjen.

436 - Bren Stark je u Bogošumi gde ga čuva Teon Grejdžoj s vojskom. Bren ulazi u umove vrana i traži Noćnog kralja. Kada vrane dođu do Noćnog kralja i on zna gde je Bren i kreće na njega.

437 - Noćni kralj naređuje armiji Mrtvih da u hordama počnu da prelaze preko jaraka u plamenu oko Zimovrela, zbog njihovog broja uspevaju da ugase vatru i kreće opsada Zimovrela.

438 - Div Mrtvih ubija Lijanu Mormont.

439 - U Zimovrelu, Mrtvi ubijaju Berika Dondariona.

440 - Viserion (zmaj) ranjava Regala (zmaja) na kome je Džon Snežni.

441 - Deneris Targajen hvata u zasedu Noćnog kralja, međutim vatra Drogon (zmaja) ga ne ozleđuje. Deneris beži, da je Noćni kralj ledenim kopljem ne bi ubio. Drogon (zmaj) uspeva da povredi Viseriona (zmaja) koji se ruši u Zimovrel.

442 - Džon Snežni pokušava da ubije Noćnog kralja, ali on podiže mrtve koji opkoljuju Džona.

443 - Mrtvi se dižu i u kripti u kojoj su Sansa Stark, Tirion Lanister, Varis, žene, deca i starci.

444 - Deneris Targajen je u zasedi Mrtvih, povređeni Drogon (zmaj) uspeva da pobegne. Džora Mormont dolazi da joj pomogne.

445 - Džon Snežni je u zasedi Viseriona (zmaja) koji mu ne dozvoljava da priđe Brenu u bogošumi.

446 - Teon Grejdžoj pokušava da odbrani Brena od Mrtvih i Noćnog kralja. Noćni kralj ubija Teona.

447 - Arja Stark neprimetno dotrčava u Bogošumu, skače na Noćnog kralja i uspeva da ga ubode bodežom od zmajstakla u stomak i ubija ga. Svi Tuđini pucaju u komadiće i nestaju, Mrtvi padaju, Viserion puca u komadiće. Magija kojom je Noćni kralj kontrolisao Mrtve i druge Tuđine nestaje.

448 - Pokušavajući da odbrani Deneris Targajen od napada Mrtvih, Džora Mormont je smrtno ranjen i umire.

449 - Sveštenica Melisandra izlazi iz Zimovrela, a pogledom je prati Davos Sivort, ona skida svoju ogrlicu, pretvara se u staricu i umire.

#### S08 E03

450 - Živi se opraštaju od poginulih ispred zidina Zimovrela (Deneris Targajen od Džore Mormonta, Sansa Stark od Teona Grejdžoja). Baklje kojima će se spaliti tela poginulih nose Tormund, Džon Snežni, Arja Stark, Sansa Stark, Deneris Targajen, Sivi Crv i Sem.

451 - Deneris Targajen daje odgovarajuću titulu Džendriju - postaje Džendri Barateon.

452 - Svi hvale Džona Snežnog i Arju Stark, zbog čega se Deneris Targajen oseća zapostavljeno i odlazi sa večere.

453 - Džendri Barateon prosi Arju Stark, ali ona odbija da se uda jer ona nije dama.

454 - Džeimi Lanister dolazi kod Brijene od Oporja i vodi ljubav s njom.

455 - Džon Snežni odustaje od toga da vodi ljubav sa Deneris Targajen. Ona traži da on krije poreklo jer će narod tražiti da on bude kralj, on kaže da mora da kaže Sansi i Arji. Deneris se buni.

456 - Sansa Stark na sastanku pred napada na Kraljevu luku, traži da se odloži napad kako bi se vojska oporavila. Deneris Targajen smatra da to nije u skladu s dogovorom koji ima sa Džonom Snežnim. Džon Snežni staje na stranu Deneris Targajen.

457 - Arja Stark, Sansa Stark i Bren Stark pričaju sa Džonom Snežnim kako ne žele da poštuju Deneris Targajen. Džon im priznaje da je Egon Targajen (Bren nije hteo da kaže) i zaklinje ih da ne kažu nikome.

458 - Bron po naređenju kraljice Sersei Lanister dolazi da ubije Džeimija Lanistera i Tiriona Lanistera, ali mu obećavaju Visoki sad da ih ne ubije.

459 - Sansa Stark otkriva Tirionu Lanisteru poreklo Džona Snežnog.

460 - Džon Snežni se oprašta od Tormunda, Sema i Gili koji odlaze iz Zimovrela. Džonov jezovuk Duh odlazi sa Tormundom severno od Zida.

461 - Deneris Targajen sa zmajevima ide ka Zmajkmenu u pratnji svoje flote. Tirion Lanister govori Varisu ko je Džon Snežni.

462 - Juron Grejdžoj džinovskim kopljem probija grudi Regala (zmaja), zatim ga probijaju još tri koplja i on pada u more i davi se. Juron Grejdžoj zatim napada brodove i u opštem metežu skače u more i pliva ka Zmajkmenu. Na plažu ne stiže Misandej.

463 - Kraljica Sersei Lanister laže Jurona Grejdžoja da nosi njegovo dete. Naređuje da zidine grada budu otvorene kako bi što više civila ušlo u Kraljevu luku.

464 - Džeimi Lanister napušta Brijenu od Oporja ide kod kraljice Seresi Lanister.

465 - Kraljica Sersei Lanister na zidinama Kraljeve luke ubija na očigled Deneris Targajen njenu savetnicu Misandej (kojoj su poslednje reči bile "Drakaris"). Prethodno je Tirion Lanister pokušao da ubedi Seresi da se preda.

#### S08 E04

466 - Varis piše pisma svojim ljudima o pravom poreklu Džona Snežnog. Džon stiže u Zmajkamen, a Varis ga ubeđuje da prihvati presto jer Deneris mentalno nije dobro.

467 - Deneris Targajen saznaje da je Sansa Stark prenela tajnu Tirionu Lanisteru, a on Varisu, zbog čega Deneris, odnosno Drogon (zmaj) ubijaju Varisa.

468 - Džon Snežni pokušava da uveri Deneris Targajen da će uvek biti za njega kraljica, počinje da je ljubi, ali odustaje. Deneris, povređenih osećanja, govori da će onda morati da vlada strahom, ako ne ljubavlju.

469 - Tirion Lanister moli Deneris Targajen da mu dozvoli da ....

... pregovara sa sestrom Sersei Lanister o predaji grada i da kada se zvona oglase obustave napad na grad.

470 - Tirion Lanister pušta brata Džeimija Lanistera (koga su Denerisini ljudi zarobili u blizini grada) na slobodu, kako bi ubedio Sersei Lanister da se preda.

471 - Sersei Lanister zatvara zidine grada, ali u blizinu zamka pušta veliki broj civila kao živi štiti.

472 - Ujedinjena vojska, ulazi u Kraljevu luku, a Lanisterovi vojnici se predaju, nakon što Deneris Targajen uništi džinovske harpune na zidinama.

473 - Zvona konačno signaliziraju predaju grada, ali s besom (i ludilom) u očima Deneris Targajen počinje da pali grad i stanovnike koji beže na iznenađenje Džona Snežnog, Ser Davosa i Tiriona Lanistera. Vojska Neokaljanah, Dotraci i nastavljaju upad u grad gde ubijaju sve na koje nailaze i siluju žene.

474 - U borbi Džeimi Lanister ubija Jurona Grejdžoja, ali je i on teško ranjen.

475 - Arja Stark i Pseto, ulaze u zamak sa ciljem da ubiju kraljicu Sersei Lanister, odnosno Gregora Kleganija. Pseto pokušava da ubedi Arju Stark da odustane jer je izvesno da će Sersei poginuti, Pseto ubija Kiburna (Sersejinog pomoćnika).

476 - Deneris Targajen nastavlja da pali grad, pali zamak što izaziva delimično urušavanje i veliki požar.

477 - Džeimi Lanister dolazi do kraljice Sersei Lanister i zajedno silaze u podzemni deo zamka do mesta tajnog izlaska na obalu, međutim, zbog urušavanja zidina zbog napada Deneris Targajen izlaz je zaprečen. Uplašena Sersei počinje da plače, ali nalazi utehu u naručju brata Džeimija. Svod prostorije se urušava i Sersei i Džeimi ginu.

478 - Pseto ne uspeva da savlada svog brata, zbog čega se zajedno sa njim baca sa velike visine, Pseto i Gregor Klegani ginu.

479 - Malo pre rušenja zamka, Arja uspeva da pobegne, beži kroz grad kojim haraju Dotraci i na koji ispaljuje vatru Deneris Targarjen. Zbog eksplozije gubi svest. Arja Stark se budi iz nesvesti, oko sebe vidi ruševine, spaljene i ubijene civile. Seda na konja koji je preživio napad i jaše iz grada. Cela Kraljeva luka je u plamenu.

#### S08 E05

480 - Džon Snežni, Tirion Lanister i Ser Davos šetaju razrušenim gradom. Tirion odlazi sam u zamak da pokuša da pronađe brata i sestru.

481 - Sivi Crv ubija preostale Lanisterove vojnike (zarobljenike) i pored protivljenja Džona Snežnog.

482 - Pod ruševinama zamka, Tirion pronalazi tela Džejmija i Sersei Lanister.

483 - Džon Snežni dolazi do Deneris Targarjen koja izlazi iz ruševna Zamka. Deneris se zahvaljuje Dotracima i Neokaljanima što su joj omogućili da vlada. Najavljuje da rat nije gotov, dok ne oslobode čitav svet (uključujući i Esos): "Moramo da polomimo točak!".

484 - Deneris Targarjen optužuje Tiriona Lanistera za izdaju jer je oslobodio brata Džejmija Lanistera, on je optužuje za ubistvo nedužnih civila i daje ostavku na poziciju kraljičinog savetnika. Naređuje vojnicima da ga uhapsu.

485 - Arja Stark upozorava Džona Snežnog da će on uvek biti pretnja Deneris Targarjen i da treba da ode. Naziva je ubicom.

486 - Džon Snežni dolazi do uhapšenog Tiriona Lanistera. Tirion ga ubeduje da je Deneris Targarjen poludela jer je više ljudi ubila jednog dana nego Tivin i Sersei Lanister zajedno tokom cele vladavine. Džon je brani, ali Tirion insistira da to nije pravedno i da zna da on na njenom mestu to nikada ne bi učinio. Tirion govori Džonu da je u opasnosti i da su mu u opasnosti sestre, upozorava ga da je poslednji trenutak da donese odluku da li će dozvoliti da Deneris vlada bez kontrole.

487 - Džon Snežni dolazi do Deneris Targarjen koju čuva Drogon (zmaj). Ona prilazi Gvozdenom prestolu, a on je prati. Džon je napada zbog velikog broja mrtvih civila, ona se brani jer su bili živi zid Sersei Lanister. Džon moli Deneris da oslobodi Tiriona Lanistera i ostale zarobljenike. Deneris ga poziva da zajedno izgrade novi svet, jer ona zna šta je ispravno. Džon počinje da ljubi Deneris i ubija je bodežom. Džon plače. Drogon (zmaj) topi Gvozdeni presto i odnosi Denerisino telo.

488 - Sivi Crv izvodi Tiriona Lanistera iz tamnice i dovodi ga na sastanka glavešina Vesterosa.

489 - Sansa Stark preti Sivom Crvu da pusti iz zarobljeništva Džona Snežnog jer je vojska Severa na obodu grada. Jara Grejdžoj opravdava Neokaljane, Arja Stark joj preti.

490 - Ser Davos nudi praznu teritoriju Hvata Sivom Crvu i Neokaljanima. On to odbija jer žele pravdu.

491 - Edmur Tali predlaže sebe za budućeg kralja, ali mu Sansa Stark kaže da to nije moguće.

492 - Sem predlaže da ceo narod izabere kralja (demokratiju) ali mu se svi smeju i odbacuju predlog. Tirion Lanister predlaže da kralja bira vlastela Vesterosa za života bez mogućnosti nasleđstva i predlaže Brena Starka, jer je invalid, trookavran, čuvar svih naših priča - ljudi vele priče.

493 - Tirion Lanister predlaže Brena Starka za kralja Unije i sva vlastela glasa za njega, osim Sanse Stark.

494 - Sansa Stark traži da Sever izade iz unije i da bude nezavisno kraljevstvo što ostala vlastela prihvata i kralj Bren Stark prihvataju.

495 - Kralj Bren Stark bira Tiriona Lanistera za savetnika iako on to ne želi. \*\*\*\*\*

496 - Tirion Lanister saopštava Džonu Snežnom da je dogovoreno da ide u Noćnu stražu, kako bi se očuvao mir.

497 - Sansa Stark, Arja Stark i kralj Bren Stark se opraštaju...

... od Džona Snežnog. Izvinjavaju mu se i žale zbog odluke vlastele. On im prašta. Arja Stark im saopštava da će ići zapadno od Vesterosa i da neće ostati na Vesterosu. Džon se klanja Brenu Starku i izvinjava mu se što mu ranije nije pomogao, Bren kaže da je uvek bio gde je bilo potrebno.














498 - Brijena od Oporja u knjigu istorije Vesterosa upisuje Džejmija Lanistera i pridružuje se sastanku malog veća kome prisustvuju Bron, Tirion Lanister, Ser Davos, Sem i kralj Bren Stark. Dogovaraju sledeće korake u obnovi zemlje.

499 - Arja Stark isplovlja na zapad, a Sansu Stark proglašavaju kraljicom Severa.

500 - Džon Snežni stiže na Zid gde ga dočekuju Tormund i Divljani, zajedno sa njima prelazi na drugu stranu Zida.

#### S08 E06 - KRAJ SERIJE

#### Legenda

|   |  |
|---|--|
|  | Noćna Straža/Divljani  |
|  | Kuća Stark   |
|  | Kuća Barateon  |
|  | Kuća Targarjen/Dotraci/Neokaljani  |
|  | Kuća Erin/kuća Tali  |
|  | Kuća Lanister  |
|  | Kuća Trel  |
|  | Kuća Frej  |
|  | Kuća Grejdžoj  |
|  | Kuća Bolton  |
|  | Kuća Martel  |
|  | Tudini (Beli hodači) i mrtvi   |
|  | Više jednako važnih likova/Sporedni likovi/Likovi koji nisu članovi velikih kuća |

\*\*\*\* Od ovog trenutka u zapletima čiji je pokretač Tirion Lanister, biće korišćene boje kuće Stark.

## 9. Biografija

Vladimir Cerić rođen je 8. decembra 1983. u Beogradu. Srednju Muzičku školu „Dr Vojislav Vučković“ završio je u Beogradu. Diplomirao je na Višoj elektrotehničkoj školi u Beogradu na smeru Audio i TV tehnologije 2006. godine, a zatim i na Fakultetu za Informatiku i menadžment (Univerzitet Singidunum) na smeru Računarska grafika i dizajn 2009. godine. Master studije je završio na Interdisciplinarnim studijama Teorija umetnosti i medija Univerziteta umetnosti u Beogradu sa radom: *Digitalni tekst: Interaktivnost i intertekstualnost*, 2011. godine. Upisao je doktorske studije Teorije dramskih umetnosti, medija i kulture 2011. godine.

Zaposlen je u nastavi na Akademiji tehničko-umetničkih strukovnih studija u Beogradu od 2006. godine.

Izabrani objavljeni radovi:

- Cerić, Vladimir. 2013. „Igra narativa: Igra prestola“. *Zbornik radova Fakulteta dramskih umetnosti* 24: 101-14. [https://fdu.bg.ac.rs/uploads/files/Institut/ezbornik/Zbornik%2024/Vladimir%20Cerić\\_IGRA%20NARATIVA%20-%20IGRA%20PRESTOLA.pdf](https://fdu.bg.ac.rs/uploads/files/Institut/ezbornik/Zbornik%2024/Vladimir%20Cerić_IGRA%20NARATIVA%20-%20IGRA%20PRESTOLA.pdf)
- Cerić, Vladimir. 2015. "Representation of Rape in Almodóvar's Cinema". *Ekphrasis. Images, Cinema, Theory, Media* 2: 121-35. <https://www.ceeol.com/search/article-detail?id=307539>
- Jevremović, Milica, Cătălin Gheorghiu, Vladimir Cerić, Ovidiu Blăjină, Zorica Jelić, Milena P. Ilić, i Rocsana Bucea-Manea-Țoniș. 2022. „An Empirical Study on Website Interactivity Impact among a Student Group, Beneficent for Companies, and Other Users“. *Sustainability* 14 (8): <https://doi.org/10.3390/su14084507>.

Izabrana učešća na konferencijama:

- *Digitas: Digital Natives, Digital Immigrants, Digital Asylum-Seekers: The Clash of Cultures 2010*. "Digital Storytelling". Sibinj (Rumunija).

- International Conference on Communication, Media, Technology and Design 2012. "Digital text: Interactivity and Intertextuality". Istanbul (Turska).
- *Theatrum mundi*. 2012, "Izvođačka praksa (ceremonije) otvaranja Olimpijskih igara u Londonu". Dubrovnik (Hrvatska).
- *Theatrum mundi*. 2013, "O inverziji ili subverziji mizoginije u medijima: Končita Vurst". Dubrovnik (Hrvatska).
- *Rethinking Intermediality in the Digital Age*. 2013. "The Importance of Digital Video effects and Digital Storytelling on Epic Fantasy Narratives". Kluž-Napoka (Rumunija).
- *Narratology and Its Discontents: Narrating beyond Narration*. 2017. "Space and Storyworlds in Epic Fantasy". Zagreb (Hrvatska):
- *Rethinking Intermediality in Contemporary Cinema: Changing Forms of In-Betweenness* 2018. *Transmedia Games, Between the Spectator and Gamer*. Kluž-Napoka (Rumunija).

Učesnik na međunarodnim projektima:

- Tempus: Innovation and Implementation of the Curriculum Vocational Studies in the Field of Digital Television and Multimedia. 2011-2014.
- Tempus: Development of Higher Education and Society by Creating a Collaborative Environment in the Field of Arts and Media through Regional Student Partnership in Production of Audio/Video Content. 2013-2016.
- Erasmus+: Implementation of the Study Program - Digital Broadcasting and Broadband Technologies (Master studies). 2015-2019.