

IGRA ZMAJEVA – SVET PRIČE I PROSTORI U TRANSMEDIJALNOM TEKSTU IGRA PRESTOLA

7:316.774
COBISS.SR-ID 83478281

Apstrakt

Transmedijalni tekst Igra prestola obuhvata televizijske serije Igra prestola i Kuća zmaja, kompjuterske igre, stripove, društvene igre i fan fikciju, koji su nastali kao svojevrsna transmedijalna ekstenzija serijala Pisma leda i vatre. U radu su objašnjeni glavni elementi i strategije prilikom konstituisanja sveta priče, od neposrednog okruženja likova, pa sve do kompleksnih transmedijalnih svetova koji uključuju i nenarativne elemente transmedijalnog teksta, sa posebnim akcentom na mesto i prostor. Kroz analizu televizijskih najavnih špica serija Igra prestola i Kuća zmaja potvrđena je važnost prostora, koji olakšava brojne narativne strategije koje omogućavaju stvaranje zapleta i glavnih narativnih linija, uz očuvanje jedinstvenog, koherentnog sveta priče koji ima zajednički topos, etos i mitos.

Ključne reči:

transmedijalnost, svet priče, prostor, Igra prestola, Kuća zmaja

Uvod

Transmedijalni tekst *Igra prestola* obuhvata igrane televizijske serije *Igra prestola* (2011–2019) i *Kuća zmaja* (2022–), kao i kompjuterske igre,² stripove, društvene igre i fan fikciju, koji su nastali kao svojevrsna transmedijalna ekstenzija serijala *Pisma leda i vatre* (1996–) Džordža R. R. Martina (George R. R. Martin). U ovom radu akcenat je na svetu priče televizijskih serija i konkretno prostoru sveta priče, koji su ovaj transmedijalni korpus tekstova

1 vladimir.ceric@yahoo.com

2 Do sada je objavljeno blizu deset kompjuterskih igara zasnovanih na transmedijalnom svetu *Igre prestola*. Prve igre bile su zasnovane isključivo na svetu priče serijala romana, da bi u poslednjih nekoliko igara u potpunosti odgovarale događajima i ikonografiji televizijske serije.

učinile globalnim fenomenom koji po svom komercijalnom uspehu i popularnosti predstavlja jedan od najuspešnijih medijskih projekata od početaka televizije. Marja Saldre (Maarja Saldre) i Peter Torop (Peeter Torop) navode da je prostor jedan od najznačajnijih koncepata za istraživanje tekstualnih i medijskih aspekata transmedijalnosti (Saldre i Torop u Ibrus i Scolari 2012: 26).

Dejvid Herman (David Herman) navodi da je pojam svet priče „evociran implicitno, ali i eksplicitno narativom, bilo da je narativ u obliku štampnog teksta, filma, stripova, jezika znakova, svakodnevne konverzacije, ili čak priče koja se zamišlja ali nikad nije konkretizovana” (Herman 2009: 72–73). Svet priče predstavlja specifični univerzum u kome su u neraskidivom uzajamnom odnosu likovi, njihove mentalne reakcije, specifični prostor, vreme, događaji, društvene norme, zakoni fizike, (sopstvena) logika i ustrojstvo.

Nelson Gudman (Nelson Goodman) prepoznaje pet strategija za građenje sveta priče: 1) sastavljanje i raspadanje – ciklus integrisanja i deljenja svetova u podsvetove čime se omogućava njihovo kombinovanje u novim tekstovima; 2) težina – predstavlja karakteristike sveta koje su važnije u jednom svetu, a istovremeno nevažne u drugom; 3) ređanje – grupisanje objekata koji čine određeni svet, a koji sa sobom nose kontekste koje treba poznavati u cilju razumevanja poretka sveta; 4) brisanje i dopunjavanje – pročišćavanje i dopuna teksta u cilju građenja sveta na osnovu relevantnih konstitutivnih elemenata; i na kraju 5) deformacija – govori o oblikovanju ili menjanju sveta koji zavisi od tačke gledanja bilo na strani likova ili onoga ko čita/gleda/igra tekst (Goodman 1978: 6–17).

Uključivanje (aktivne) publike u svet priče ostvaruje se kroz proces uranjanja. Ovaj proces, spona je teksta i ljudske mašte, kroz svojevoljno prepuštanje tekstu, a ne pasivno iskustvo, jer se od gledalaca/čitalaca/igrača očekuje da mentalnim procesima nastoje da ojačaju takav svet³ kroz povezivanje i očuvanje njegove *unutrašnje* logike, zatim da zapamte njegova pravila, uče i opažaju, odnosno anticipiraju, sintetizuju i tumače. Ukoliko se u tekstu pojave elementi koji su bitno suprotstavljeni očekivanjima gledalaca/čitalaca/igrača, može doći do naglog izranjanja iz sveta fikcije „i povlačenja publike

3 Udaljenost sveta priče od realnosti Meri-Lor Rajan (Marie-Laure Ryan) naziva *principom minimalnog odlaska* (Ryan 1980: 406). Ovo uključuje svakodnevne spoznaje i iskustvo udaljavanja od već stečenih iskustava, u minimalnoj meri, a sve da bi se razlike koje su upisane u konkretnom tekstu, u odnosu na stvarnost, razumele. Svet priče može činiti više paralelnih dimenzija i svetova. Ukoliko progresijom narativa dođe do preplitanja različitih dimenzija i svetova, stvaraju se multiverzumski narativi (Ryan 2006: 656–658).

iz narativa” (McErlean 2018: 31). U fikciji, kada je čitalac/gledalac/igrač u susretu sa *novim svetom*, on(a) najpre utvrđuje da li mesto i prostor prikazuju realni svet ili drugačiji, sekundarni, svet koji nastanjuju natprirodna bića i sile. Pojam *sekundarni svet*, definisao je Džon R. R. Tolkin (John R. R. Tolkien), nazivajući tako svet priče koji nastaje umetničkom intervencijom, za razliku od primarnog sveta, odnosno realnog sveta u kome živimo (L. Martin 2019: 208–209).

Prostor sveta priče

U tekstovima epske fantastike prostor predstavlja naročito važan element sveta priče za uspostavljanje odnosa među likovima, zapletima i događajima.

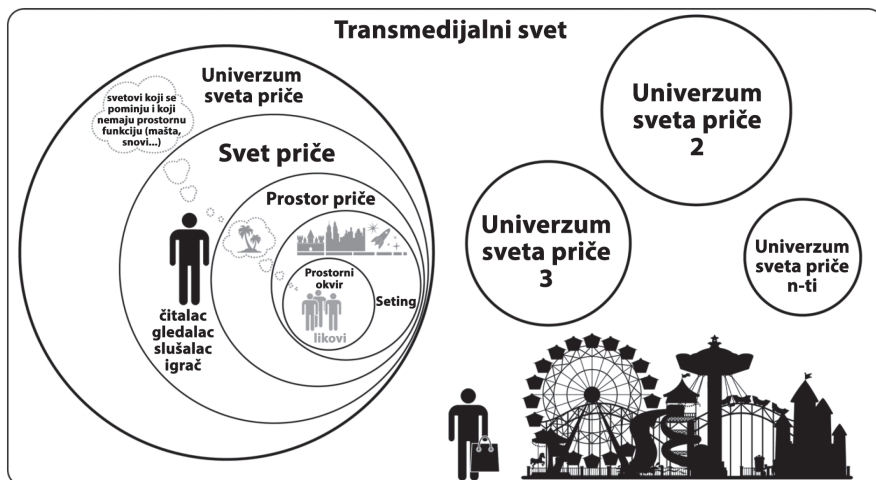
Mišel de Serto (Michel de Certeau) pravi distinkciju između mesta i prostora, navodi da mesto ukazuje na konfiguraciju elemenata i njihov odnos prema drugim elementima u blizini dok prostor predstavlja „mesto u upotrebi” (de Certeau 1984: 117). Osim u specifičnim slučajevima fikcije, živo predstavlja prostor, a neživo predstavlja mesto. U prostoru se likovi kreću i žive, on može da iscrtava kontekst sveta ili da bude njegova referenca. Ukoliko tekst uspostavi određene granice i zone u prostoru, koje nameću konkretna pravila sveta priče, potencijalni nedozvoljeni prelasci takvih granica (koje ne moraju biti fizičke već i klasne, ideološke i sl.), omogućavaju stvaranje zapleta. Osnovna funkcija granica u, i između prostora je zabrana prelaska i kretanja iz jednog u drugi prostor. Ipak, svaka od ovih granica delimično je porozna čime se otvara mogućnost za zaplet.

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)

Kretanje likova kroz prostor ogleda se u dve strategije kretanja: strategiju ture i strategiju karte, gde prva predstavlja postepeno kretanje od ulaza do izlaza nekog mesta, dok potonja govori o prostoru kroz koji se kreće od centra ka periferiji, parcijalno, uz nagla premeštanja na različite lokacije (Linde i Labov u Ryan i ostali 2016: 27–32).

Prostor koji predstavlja preduslov ili specifičnu odliku koja je od važnosti za zaplet, može se podeliti na: 1) ontološki (npr. pozicija žene u različitim verskim objektima); 2) arhitektonski (npr. grad i selo); 3) emocionalni (npr.

porodična kuća u detinjstvu – ovi prostori češće imaju funkciju mesta, a ređe prostora); i 4) strateški (zahtevaju planiranje kretanja i nemaju emotivnu, već praktičnu vrednost za junaka).



Dijagram 1 Klasifikacija prostora od prostornog okvira do transmedijalnog sveta (Cerić 2022: 80)

Rajan, Kenet Fut (Kenneth Foote) i Maoz Azarjahu (Maoz Azaryahu) predlažu podelu na pet nivoa narativnog prostora koji uključuju i intradijegetičke i ekstradijegetičke pozicije: 1) prostorni okvir – neposredno okruženje likova gde se ukazuje na sve objekte/lokacije s kojima likovi dolaze u susret; 2) setting – širu društveno-istorijsku kategoriju, odnosno kontekst koji stavlja priču u društveno-istorijsku prostornu celinu, 3) prostor priče – koji ukazuje na sve lokacije koje su značajne za zaplet; 4) svet priče – celokupni prostor koji čitalac/gledalac/igrač dopunjuju maštom u odnosu na pojavne elemente prostora u tekstu; i 5) narativni univerzum – zbir svih svetova priče, čak i ako nemaju funkciju prostora u kome se odigravaju događaji, pa uključuju maštu, verovanja ili snove (Ryan i ostali 2016: 24–26).

Ovoj klasifikaciji moguće je dodati šesti nivo prostora koji definišu Lizbet Klastrup (Lisbeth Klastrup) i Suzana Toska (Susana Tosca), transmedijalni svet, kao najviši stepen prostorno-vremensko-sećajnog konstrukta (Dijagram 1), s tim da ova vrsta prostora uključuje i nenarativne elemente (npr. zabavne parkove). Transmedijalni svet čini dva ili više univerzuma koje povezuju transnarativni likovi, zapleti ili geografske veze (Klastrup i Tosca 2004:

n.pag.). Klastrup i Toska naglašavaju da transmedijalni svet treba da ima univerzalni etos,⁴ topos⁵ i mitosa⁶ (Klastrup i Tosca 2004: n. pag.).

Franko Moreti (Franco Moretti) ističe da: „[...] 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).

Savremene teorije kartografije problematizuju reprezentaciju geografskih karti iz pozicija moći, izabrane projekcije, izostavljanja detalja, preimenovanja postojećih toposa nakon osvajanja i varijabilnih digitalnih karta, kada se koriste *društveno poželjni* nazivi toposa ili teritorija u različitim zemljama, 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 izlaze na površinu. Ona nas uveravaju da su karte makar jednako slika društvenog poretka koliko su i premeravanja pojavnih objekata sveta. (Harley and Andrews 2002: 159)

Ipak, problem verodostojnosti, pristrasnosti ili namerne netačnosti geografskih karata u tekstovima fikcije od manjeg su značaja, jer su one zaokružene fikcijom priče. Ukoliko se govori o geografskim kartama koje vrše reprezentaciju fikcionalnih svetova, njihova moguća neistinitost/nepreciznost može biti narativno sredstvo za građenje saspensa. Pseudoontološka potpora geografskih karata u fikcionom tekstu omogućuje pseudoobjektivni pogled na određeni deo neke regije ili čitav svet (Ryan i ostali 2016: 57).

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

4 Etos – znanja o spoznaji načina na koji likovi mogu da se ponašaju u svetu priče.

5 Topos – znanja o geografiji sveta u određenom vremenskom periodu neposredno pre/nakon centralnog događaja.

6 Mitos – znanja o istoriji sveta bez koje nije moguće razumeti događaje u datom svetu.

Geografske karte sveta priče koje stvaraju autori mogu biti ekstradijegetičke⁷ i intradijegetičke.⁸ One najčešće predstavljaju deo knjige (javljaju i u drugim medijima) i imaju funkciju stvaranja koherentnog sveta fikcije, utemeljenog u pseudorealnosti. Ujedno su podsetnik za lakša razumevanja narativa sa velikim brojem lokacija, likova i zapleta. (Ryan i ostali 2016: 50–52).

Svet priče i prostor *Poznatog sveta*⁹

Odnos teksta i sveta priče, može biti u tri relacije: jedan tekst može odgovarati jednom svetu priče, jedan tekst može da odgovara većem broju svetova priče ili više tekstova može referisati na jedan svet priče (Ryan 2013: 365). U slučaju *Igre prestola* i *Kuće zmaja*, oba teksta referišu na isti svet priče, premda postoje stilske/vizuelne razlike u reprezentaciji određenih toposa i objekata.

Produkcijiski *Igra prestola* i *Kuća zmaja* snimane su na različite načine. Produkcija prikvela je počela u aprilu 2021. godine kada je umesto uobičajenih hroma-ki efekata za izradu kompleksnih scena koje zahtevaju kompjuterski generisane slike (eng. CGI), upotrebljena inovativna tehnologija *Volume* kompanije *Industrial Light & Magic*, koju je prvi put koristila kompanija *Disney* prilikom produkcije serije *The Mandalorian* (2019–) (Gartenberg 2020: n.pag.). S jedne strane ova inovativna tehnologija omogućava uranjanje glumaca u svet priče jer se, umesto u postprodukciji, prostor u realnom vremenu projektuje na ekrane visoke definicije koji okružuju set i glumce. Takođe, ova tehnologija omogućava da se deo svetlosne postavke prenese na ekransku projekciju čime se uklanjaju problemi zelenog ili plavog odsjaja prilikom korišćenja hroma-ki efekta. Ipak, realna prostorna ograničenja koja su posledica ograničene veličine ovih ekrana, utiču u određenoj meri na mizankadar koji je svojstven epskoj fantastici (npr. scene borbi velikih razmera u filmovima *Gospodar prstenova* (2001–2003) ili seriji *Igra prestola*). Takođe, kako je mizankadar ovakvog seta, po dubini poređan u manje planova (najčešće dva), dolazi do vizuelnog *lepljenja* glumaca na projektovanu pozadinu zbog čega je neophodna dodatna postprodukcijaska obrada slike koja ponekad rezultu-

7 Ekstradijegetičke geografske karte javljaju se u dva oblika: 1) prilog osnovnom tekstu, prilikom čega svest likova o postojanju takvih mapa ne postoji; 2) druga vrstu čine one mape koje stvara neko od likova, ali ne postoji njihova opšta prihvaćenost od strane drugih likova.

8 Intradijegetičke geografske karte predstavljaju opšteprihvaćenu geografsku činjenicu na nivou sveta priče, bilo da ih određeni tekst direktno koristi, ili se nalaze kao dodatak tekstu.

9 *Poznati svet* ili *Svet leda i vatre* je nezvanični naziv neimenovanog sveta koji je u serijalu *Pesma leda i vatre* konstruisao Džordž R. R. Martin, a koji je prenet u televizijske serije, kompjuterske igre, stripove i društvene igre transmedijalnog korpusa tekstova *Igra prestola*.

je vizuelno neobično oštrom i artifičijelnom slikom (Johnston 2022: n.pag.; Sherlock 2022: n.pag.). Takođe, čitav ton slike je znatno tamniji sa manje zasićenih boja u poređenju sa *Igrom prestola*.

Pored vizuelno drugačije slike, objekti i mesta su predstavljeni drugačije u *Kući zmaja*. Najveće razlike uočljive su u reprezentaciji Crvene tvrđave (kako u eksterijeru tako i enterijeru, npr. glavne dvorane i Gvozdenog prestola) koja u prikazanim enterijerima izgleda drugačije od one u *Igri prestola*.

Zmajevi, kao glavni element fantastičnog i kojih je znatno više u *Kući zmaja*, čine se kao drugačija vrsta u odnosu na one koji su prikazani u *Igri prestola*.

Ipak, neke od ovih razlika u vizuelnoj reprezentaciji mogu se opravdati činjenicom da su objekti i lokacije prikazani u prikvelu *Kuća zmaja*, smešteni skoro dva veka ranije od onih u seriji *Igra prestola*. Obe serije smeštaju događaje na dva velika i udaljena kontinenta *Poznatog sveta* – Vesteros¹⁰ i Esos, a njihovi glavni akteri su pripadnici najvišeg sloja stanovništva.

U *Igri prestola* se kroz postupnu eksploataciju principa minimalnog odlaska, kakvim ga definiše Rajan, *Poznati svet*, čini najpre fikcionim¹¹, a tek kasnije fantastičnim. Pravila sveta priče se uspostavljaju rano i to uspostavljanjem specifičnog hronotopa, ali i kroz uvid u ideologiju, politički sistem, religiju¹² i običaje. Prema sličnosti sveta priče sa stvarnošću, kroz relaciju dostupnosti¹³,

10 Vesteros na dva dela preseca Zid koji se nalazi na severu kontinenta. Prostor južno od zida zauzima politička unija Sedam kraljevstava na čijem je čelu kralj (u doba serije *Kuća zmaja*, u uniji nije sedmo kraljevstvo Dorna). Zid kao granica, predstavlja ontološku i arhitektonsku granicu, a njegovo eventualno probijanje uslovlilo bi promenu opšteg ustrojstva sveta priče u „civilizovanom” delu Vesterosa.

11 *Poznati svet* nastanjuju ljudi koji prema stepenu obrazovanja i društvenog statusa odgovaraju stanovništvu srednjovekovne feudalne Evrope. Za neke od stanovnika ovog sveta ispostaviće se da imaju posebne moći, ali u magiju se uglavnom ne veruje. Beli hodači, Deca šume, ljudi koji menjaju lica, na početku serije predstavljaju se kao mitovi ili folklor, a vreme zmajeva odavno je prošlo.

12 Religija se u *Poznatom svetu* na početku *Igre prestola* čini intimnom i fikcionom, a ima za cilj da dodatno opiše likove i potpomogne uranjanje. Glavne religije na Vesterosu su Vera sedmorice i vera u *stare bogove (šume)* koje nemaju magijske elemente. Na Gvozdenim ostrvima dominantna je vera u Utopljenog boga. Religije na Esosu povezane su s magijom, tako verovanje u R'lora omogućava sveštenstvu da oživljava mrtve, dok je u Bravosu prisutna vera u Mnogolikog boga čiji sveštenici, sluge smrti, imaju posebnu moć da promene svoj lik.

13 Rajan u teoriju svetova priče uvodi i relacije dostupnosti koje govore o individualnom stepenu interpretacije sveta priče, deleći ih u tri tipa: 1) nužna relacija – svet priče je istinit u svim različitim svetovima koje obuhvata (uključujući i realni svet); 2) moguća relacija – svet priče je istinit u nekim, ali ne u svim svetovima koje priča obuhvata; i 3) nemoguća relacija – svet priče suprotan zakonima logike (Ryan 2015: 70–73).

svetovi priče epske fantastike, pa tako i *Poznati svet*, predstavljaju moguću relaciju u poređenju sa stvarnim svetom. U seriji *Kuća zmaja*, fantastični elementi (a naročito zmajevi) uvode se na početku, zbog čega se *Poznati svet* već u prvoj epizodi prikvela lako klasifikuje kao fantastični.

Fizička udaljenost aktera glavnih narativnih linija predstavlja jednu od glavnih pripovednih strategija tokom većeg dela serije *Igra prestola* jer distanca anticipira *nepoznato* – pretnju i/ili avanturu zbog čega se stvaraju se široki i kompleksni epski zapleti čije rešavanje uključuje i istraživanje nepoznatih delova sveta ili migracije/pohode.

U brojnim pripovestima, na kontinentima su po pravilu smeštene različite zemlje i narodi, što ne mora nužno biti poznato svim stanovnicima tog (ili drugog) kontinenta, naročito ako su jedni od drugih znatno udaljeni ili razdvojeni fizičkom preprekom (npr. veliki Zidom na severu Vesterosa, ili stepom Dotračko more na Esosu). Takvi prostori imaju porozne granice, koje predstavljaju konstantnu opasnost i zahvaljujući kojima se stvaraju zapleti koji se odnose na migracije, ratove ili istraživačke pohode. Zbog svega navedenog, epska fantastika, pa i *Igra prestola*, eksploatiše ove prakse združeno.

Suprotno smeštanju likova na kontinent, jeste njihovo pozicioniranje na ostrvo, jer je ono „jasno omeđeno i istrgnuto iz ostatka sveta, što dovodi do toga da nema nepoznatu zemlju, živahne komšije, neutvrđene ili porozne granice” (Padrón 2007: 265).

U prvoj sezoni *Kuće zmaja* događaji su smešteni na nekoliko lokacija, uglavnom na Vesterosu, centralni prostor čine Kraljeva Luka i zamak Zmajkamen, a pored ovih toposa događaji se odigravaju na ostrvima Stepenice, u Starigradu, zamcima Krajoluju i Harendvoru, Dorni, kao i Pentosu (na kontinentu Esosu). Od početka uranjanja u narativ, razlika u tretmanu fizičke udaljenosti je primetna, jer u vreme događaja koji su opisani u *Kući zmaja*, zmajevi predstavljaju prevozno (u određenoj meri i vojno) sredstvo koje omogućava da se u kratkom vremenskom periodu približe udaljeni likovi. Ukoliko se pripovedni pojam *ostrva* uzme u slobodnom tumačenju (kao bezbedna, izolovana lokacija, bez konstantne pretnje spolja), a prethodno pobrojani toposi zamisle kao ostrva, očekivano je da će umesto epskih bitki zaraćenih porodica koje su prikazane u *Igri prestola*, u seriji *Kuća zmaja*, akcenat većine zapleta biti na odnosima aktera koji žive u blizini, kroz interpersonalne odnose članova porodice. Takođe, u *Kući zmaja* ne postoji naznaka pobijanja

Zida na severu Vesterosa, a o neobičnoj smeni godišnjih doba se i ne govori,¹⁴ zbog čega se kontinent kao celina čini bezbednim prostorom, što je unutar dijegeze pocrtano dugom, mirnom i uspešnom vladavinom kralja Viserisa Targarjena. Ovakav tretman prostora u *Kući zmaja* dovodi do žanrovskog pomeranja prikvela ka žanrovskim karakteristikama koje se vezuju za televizijske saponice, premda i *Igra prestola* ima karakteristike fleksi-narativa (Nelson 2000: 111) koji televizijske drame serija i serijale približava saponicama, naročito u poslednje dve sezone.

Najavne špice serija *Igra prestola* i *Kuća zmaja*

Tretman prostora u svetu priče ovih serija očigledan je i na primeru ekstradijegetičkih karti koje su korišćene u obe najave špice *Igre prestola*, dok je maketa Valirije korišćena kao osnova špice *Kuće zmaja*. Serija *Igra prestola* je tokom prvih sedam sezona imala jednu špicu u 29 varijacija, u osmoj (poslednjoj) sezoni uvedena je nova špica u četiri varijacije. Serija *Kuća zmaja* u prvoj sezoni imala je špicu sa četiri varijacije. Zajedničko u sve tri najavne špice u obe serije je muzička tema Ramina Džavadija (Ramin Djawadi) koja auditivno povezuje priče, odnosno potvrđuje da su obe serije deo istog sveta priče.

Prva najavna špica *Igre prestola* prikazuje geografsku kartu koja predstavlja komentar i obrazloženje narativnog prostora predstojeće epizode. Njenu osnovu čini animirana trodimenzionalna geografska karta *Poznatog sveta*, 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 u brodovima koji pokušavaju da se spasu) i beg Targarjena iz nje (zmaj). Zatim se u širokom planu prikazuju Vesteros i Esos, da bi zumom približila vizuru ka glavnom gradu, Kraljevoj Luci, gde se mehanički podižu makete Crvene tvrđave i Velike septe. 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 (simbol stare religije). Kada se drugi put prikazuje astrolab, na prstenima se vide gravirani motivi, simboli vladajućih kuća: zmaj (kuća Targarjen), je-

14 Na Vesterosu je karakteristična smena veoma dugih leta i zima koja ima promenljivo i nepredvidivo trajanje (od nekoliko meseci do nekoliko decenija). Strah od dolaska duge zime još jedna je od nepoznanica koja je pretnja ustrojstvu sveta priče u *Igru prestola*.

zovuk koji grize nogu zmaja (kuća Stark), lav koji s leđa napada zmaja (kuća Lanister) i jelen koji rogovima probada glavu zmaja (kuća Barateon), koje slikovno prikazuju bunu kralja Roberta Barateona prilikom svrgavanja s vlasti dinastije Targarjen. Kamera se vraća na Zimovrel i švenkom dolazi do Zida, gde se u podnožju pojavljuje Crni zamak, liftovi i osmatračnice duž Zida. Prikazivanje Zida u špici, ima za cilj uspostavljanje granice, što na samom početku sugerise mogućnost zapleta u slučaju prelaska na drugu stranu.¹⁵ Nakon Zida, kamera naglo kreće unazad do Kraljeve Luke i prelazi Usko more do Esosa i slobodnog grada Pentosa. Još jednom se prikazuju prsteni astro-laba sa reljefom koji čine simboli svih kuća (lav koji se klanja, divlja svinja, medved) koje su pod vlašću kuće Barateon (jelen na prestolu). Na kraju se ispisuje naziv *The Game of Thrones* sa simbolima zmaja, jezovuka, lava i jelena koji ga okružuju. Kao i u samoj televizijskoj seriji, tako i u špici dolazi do promene boja iz toplih (za jug Vesterosa ili Esos) do hladnih (za prikaz Zida ili Gvozdenih ostrva).

Izbor lokacija na geografskoj karti tokom 67 epizoda *Igre prestola* menjao se 29 puta (Tabela 1). Svaka verzija špice prikazuje: Kraljevu Luku, Zimovrel, Zid i mesto na kome je Deneris Targarjen. U prvih sedam sezona serije lokacija Deneris Targarjen daje uvid u narativni prostor Esosa, jer su svi drugi događaji smešteni na Vesterosu, dok je drugi razlog značaj lika Deneris Targarjen i njenih zmajeva koji bljuju vatru, za razvoj narativa u poslednjoj sezoni (aspiracija za ponovni dolazak dinastije Targarjen na čelo Sedam kraljevstava i borba protiv Belih hodača koje simbolizuje hladnoća). Zbog fiksnog trajanja špice, pojedine lokacije unutar dijegeze nisu uvek prikazane na karti, jer špica prikazuje najviše osam lokacija. Promene u špici imaju za cilj da olakšaju prostorno snalaženje gledalaca, omogućće anticipaciju događaja koji slede, ali i da olakšaju izmeštanje pažnje na druge narativne linije i fokusiranje na druge važne likove. Iz tabele se može uočiti progres Deneris Targarjen (i njenih zmajeva) na Esosu ka lokacijama na Vesterosu, kao i izostanak lokacija na Esosu u sedmoj sezoni serije, kada se narativne linije ukrštaju. U tabeli, lokacije na Vesterosu poređane su od severa ka jugu kontinenta (i po blizini), dok su lokacije na Esosu poređane od severa ka jugu i po udaljenosti od Vesterosa (zapad–istok).

15 Tek u 67. epizodi *Igre prestola*, Beli hodači ruše deo Zida kod Istočne Morobdije i ulaze u Sedam kraljevstava što predstavlja najdužu narativnu liniju u seriji čije je razrešenje ostavljeno za treću epizodu osme sezone.

Kontinent	Lokacija	Sezona 1	Sezona 2	Sezona 3	Sezona 4	Sezona 5	Sezona 6	Sezona 7
Vesteros	Zid (Crni zamak)							
	Zid (Istočna Morobdija)							
	Užasnik							
	Zimovrel							
	Kejlinov šanac							
	Blizanci							
	Gnezdo Sokolovo							
	Hridi							
	Trozubac							
	Brzorečje							
	Harendvor							
	Zmajkamen							
	Kraljeva Luka							
	Starigrad							
	Sunčevo koplje (Dorna)							
Eosos	Bravos							
	Pentos							
	Mirin							
	Junkaj							
	Astapor							
	Kart							
	Ves Dotrak							

Tabela 1 Označene promene lokacija koje su prikazane različitim verzijama prve najavne špice serije Igra prestola po epizodama

Druga špica *Igre prestola* je premijerno prikazana u 68. epizodi (na početku osme sezone). Ona u velikoj meri menja pristup tretmana prostora u narativu, 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). Ova promena, ukazuje na prelazak sa strategije karte na strategiju ture, što ima za cilj promenu sa ekranizacije prostora iz geografskih karata knjiga *Pesma leda i vatre* u intimniji pristup narativu, jer kamera u novoj špici ulazi u enterijere i neposredno životno okruženje nosilaca glavnih narativnih linija. Na ovaj način se zapravo najavljuje još veće udaljavanje od uobičajenih žanrovskih osobina narativa epske fantastike (borba za *veće dobro*, herojski poduhvati zarad dobiti kolektiva) čime se sukobi prebacuju na interpersonalni nivo borbe za život/presto (Palmer–Patel 2021: 179).

Špica osme sezone prikazuje tri astrolaba drugačijim motivima: zmaj *pocepanih* krila koji ruši Zid, vranama koje lete na jug i vojnicima koji marširaju preko srušenog zida; vojnik na zidinama drži odsečenu glavu jezovuka dok lav to nadgleda; tri mala zmaja i jedan veliki zmaj, kometa i konji koji se

klanjaju zmajevima. Kamera šeta od Zida, preko Poslednjeg Ognjišta i Zimovrela do Kraljeve Luke, da bi na kraju bio ispisan naziv serije sa simbolima glavnih kuća. U četiri verzije špice menjaju se pojedini detalji, dok prostor i lokacije koje špica prikazuje ostaju isti (Tabela 2). Progresija leda koji prekriva tlo upućuje na napredovanje vojske Belih hodača i Mrtvih ka jugu. Pored Zimovrela se najpre nalaze šanci ispunjeni koljem, obasjani svetlošću, koji su potom prazni sa lomačama koje ih okružuju, dok se u kripti Zimovrela gase baklje.

Kontinent	Lokacija	Sezona 8				
Vesteros	oštećeni Zid (Istočna Morobdija)					
	Dar	X				
	Poslednje Ognjište	X				
	eksterijer Zimovrela	X	X	X		
	enterijer Zimovrela		X	X		
	Krunske zemlje					
	Kraljeva Luka					
	enterijer Crvene Tvrđave					

X - promene u odnosu na prethodnu verziju špice

Tabela 2 Označene promene lokacija koje su prikazane u različitim verzijama druge najavne špice serije Igra prestola po epizodama

Špica *Kuće zmaja* primenjuje kombinovano strategiju karte i strategiju ture prilikom kretanja kroz prostor, zbog čega deluje konfuzno. Umesto prikazivanja geografske karte sveta, može se reći da ova špica prikazuje *geografsku kartu* dinastije. Kamera u krupnom planu prelazi iz različitih rakursa preko makete Valirije,¹⁶ s ličnim grbovima članova porodice Targarjen, vladara Vesterosa (od Egona I Targarjena do učesnika u dijegezi serije) koji su povezani krvlju, što vizuelno prikazuje porodične veze i formira rodoslov kuće Targarjen, a ređe drugih kuća (Velarion, Erin, Hajtauer), čiji su potomci u brakovima s Targarjenima imali potomka koji je vladao Vesterosom ili imaju potomke koji su pretendenti na Gvozdeni presto. Premda je fokus na linearnom prikazu dinastije od najdaljih predaka do *danas*, zbog porodičnih veza, često incestuoznih, prikazujući porodično stablo kamera često skače u prostoru, što deluje dezorijentišuće. S tim u vezi potrebno je veliko predznanje o istoriji *Poznatog sveta* kako bi se na grbu prepoznao konkretan lik. Špica se u prvoj

16 Maketu Valirije unutar dijegeze godinama izrađuje kralj Viseris Targarjen.

sezoni pojavljuje u četiri verzije. Maketa Valirije je uvek ista, ali se menjaju delovi koje kamera prikazuje i na kojoj se postupno pojavljuju grbovi novih članova dinastije koji se rađaju tokom narativa prve sezone (Tabeli 3).

Lik	Sezona 1
Egon I Targarjen	
Renis Targarjen	
Visenija Targarjen	
Enis I Targarjen	
Džeheris I Targarjen	
Alisana Targarjen	
Belon Targarjen	
Alisa Targarjen	
Viseris Targarjen	
Demon Targarjen	
Renis Velarion (Targarjen)	
Lena Velarion	
Laenor Velarion	
Oto Hajtauer	
Ema Erin	
Alisent Hajtauer	
Renira Targarjen	
Egon II Targarjen	
Helena Targarjen	
Laenor Velarion	
Džaseris Velarion	
Luseris Velarion	
Bela Targarjen	
Rena Targarjen	
Deron Targarjen	

Tabela 3 Označena pojavljivanja novih likova u najavnoj špici serije Kuća zmaja po epizodama

Suprotno špicama *Igre prestola*, koje su imale dinamičku komponentu kroz *mehaničko* građenje maketa najvažnijih toposa *Poznatog sveta*, maketa davno uništene Valirije u špici *Kuća zmaja* je statična.

Ova špica koja je izostavljena u prvoj epizodi, jasno ukazuje da će u narativu fokus biti na porodičnim vezama i borbi za naslednika Gvozdenog prestola, a da uobičajeni žanrovski zapleti (kao posledica popustljivosti granica, kršenja zabrana ili postojanja centralnog heroja), koji su odlika epske fantastike, u ovoj seriji neće biti. Takođe, problem udaljenosti i blizine, na kome su insistirale obe špice *Igre prestola*, u špici *Kuća zmaja* nije važan, jer brojni likovi poseduju zmajeve čime se distanca skraćuje, a vreme komprimuje.

Zaključak

Transmedijalni tekst *Igra prestola* ispunjava pet Gudmanovih strategija građenja transmedijalnih svetova jer su narativi komplementarni, premda se određeni likovi izostavljaju u različitim tekstovima, ali se svet priče dopunjuje kroz eksploataciju i sistematizaciju istorijskih podataka koji se često nalaze izvan pojedinačnog teksta, što zahteva dodatno angažovanje gledalaca/igrača/čitalaca. Izuzetno stabilnu kategoriju čini prostor *Poznatog sveta* koji se tretira intradijegetički i ekstradijegetički, čime postaje glavno vezivno tkivo transmedijalnog sveta za sve naredne tekstove koji svoje uporište mogu imati u televizijskim serijama ili knjigama. Zbog toga što prostor u transmedijalnom tekstu ima jasne ontološke, arhitektonske, emocionalne i u manjoj meri strateške odlike, etos i mitos ostaju stabilni i transmedijalni svet ostaje otvoren ka novim ekstenzijama.

Literatura

- Cerić, Vladimir (2022) *Transmedijalno pripovedanje i dijegetički svetovi epske fantastike*. Univerzitet umetnosti u Beogradu, Fakultet dramskih umetnosti, Beograd, doktorska disertacija.
- De Certeau, Michel (1984) “Spatial Stories” in *The Practice of Everyday Life*. Los Angeles: University of California Press.
- Gartenberg, Chiam (2020) “How The Mandalorian Teamed up with Fortnite Creator Epic Games to Create Its Digital Sets – The Verge”, dostupno na: <https://www.theverge.com/2020/2/20/21145671/mandalorian-sets-stagecraft-epic-games-ilm-fortnite-baby-yoda-digital> [Pristupljeno: 30. 10. 2022].
- Goodman, Nelson (1978) *Ways of Worldmaking*. Indianapolis, Ind: Hackett Publishing Company, Inc.
- Harley, J. B., i J. H. Andrews (2002) *The New Nature of Maps: Essays in the History of Cartography*. 1st Edition. Laxton, P. (ed.). Baltimore, Md.: Johns Hopkins University Press.
- Herman, David (2009) “Narrative Ways of Worldmaking” in Heinen, S. and Sommer, R. (eds.) *Narratology in the Age of Cross-Disciplinary Narrative Research*. New York: Walter De Gruyter Inc.
- Ibrus, Indrek and Carlos Alberto Scolari (2012) *Crossmedia Innovations: Texts, Markets, Institutions*. Frankfurt am Main: Peter Lang AG.
- Johnston, Dais (2022) “‘House of the Dragon’ Season 2 Needs to Capitalize on One Controversial Trend”. *Inverse*, dostupno na: <https://www.in->

verse.com/entertainment/house-of-the-dragon-season-2-volume [Pristupljeno: 30.10.2022].

- Klastrup, Lisbeth and Tosca, Susana (2004) “Transmedia Worlds – Rethinking Cyberworld Design” in *Cyber Concepts*. Tokyo.
- Martin, Thomas L. (2019) “As Many Worlds as Original Artists: Possible Worlds Theory and the Literature of Fantasy” in Bell, A. i Ryan, M.L. (eds.) *Possible Worlds Theory And Contemporary Narratology*, Lincoln: University of Nebraska Press.
- McErlean, K (2018) *Interactive Narratives and Transmedia Storytelling: Creating Immersive Stories Across New Media Platforms*. London: Routledge, Taylor & Francis Group.
- Moretti, Franco (1999) *Atlas of the European Novel 1800–1900*. New edition. London; New York: Verso.
- Nelson, Robin (2000) “TV Drama: ‘Flexi-Narrative Form’ and ‘a New Affective Order’” in *Mediated Drama Dramatized Media*. Sv. Volume 7, *Contemporary Drama in English*, E.Voigts–Virchow (eds.). Trier: WVT Wissenschaftlicher Verlag Trier.
- Padrón, Ricardo (2007) “Mapping Imaginary Worlds” in Akerman J. R. and Karrow, R. W. (eds.) *Maps: finding our place in the world*, Chicago: University of Chicago Press.
- Palmer-Patel, Charul (2021) *The Shape of Fantasy*. 1st edition. Routledge. London.
- Ryan, Maire-Laure (2015) “Transmedia Storytelling: Industry Buzzword or New Narrative Experience?” in *Storyworlds: A Journal of Narrative Studies* 7(2):1–19. doi: 10.5250/storyworlds.7.2.0001.
- Ryan, Maire-Laure, Foote, Kenneth, Azaryahu, Maoz (2016) *Narrating Space/Spatializing Narrative: Where Narrative Theory and Geography Meet*. Columbus: The Ohio State University Press.
- Ryan, Marie-Laure (1980) “Fiction, non-factuals, and the principle of minimal departure”. *Poetics* 9(4):403–22. doi: 10.1016/0304-422X(80)90030-3.
- Ryan, Marie-Laure (2006) “From Parallel Universes to Possible Worlds: Ontological Pluralism in Physics, Narratology, and Narrative.” *Poetics Today* 27(4):633–74.
- Ryan, Marie-Laure (2013) “Transmedial Storytelling and Transfictionality”, *Poetics Today* 34(3):361–88. doi: 10.1215/03335372-2325250.
- Sherlock, Ben (2022) “The Volume Isn’t Working For Star Wars Any-more”, *Game Rant*, dostupno na: <https://gamerant.com/star-wars-obi-wan-kenobi-ilm-stagecraft-volume-vfx-drawbacks/> [Pristup 30. 10. 2022].

Vladimir Cerić

Academy of Applied Technical and Art Studies, Belgrade

GAME OF DRAGONS – STORYWORLD AND SPACES IN TRANSMEDIA TEXT *GAME OF THRONES*

Abstract

The transmedia text Game of Thrones comprises television series Game of Thrones and House of the Dragon, computer games, comics, board games, and fan fiction, and which were created as a kind of transmedia extension of the Song of Ice and Fire series. This paper examines principal elements and strategies used in constituting the storyworld, from characters' immediate environment to complex transmedia worlds that include non-narrative elements of the transmedia text. In particular, the paper is focused on place and space. The importance of spatial configuration has been determined by analyzing the opening credits of the Game of Thrones and House of the Dragon series. This spatial configuration facilitates numerous narrative strategies that enable the creation of plots and main narrative lines while preserving a unique, coherent storyworld with common topos, ethos, and mythos.

Keywords

transmedia, storyworld, space, Game of Thrones, House of the Dragon

Primljeno: 15. 10. 2022.

Prihvaćeno: 3. 11. 2022.