

Funkcje zabiegu przeplatanki w *Grze o tron* George'a R.R. Martina. Interpretacje i reinterpretacje tekstowego świata

JOANNA KOKOT

Uniwersytet Warmińsko-Mazurski w Olsztynie
marmurka@interia.pl

Jak stwierdza Grzegorz Trębicki: „Jedną z najważniejszych do zaobserwowania zmian w strukturze *fantasy* epickiej z lat dziewięćdziesiątych jest coraz bardziej posunięta rozbudowa wątków i, związane z tym bezpośrednio, zwiększanie się objętości tekstów” (Trębicki 2007: 105), połączone z tematyką historiozoficzną. Tak więc w centrum uwagi znajdują się nie tyle losy pojedynczych bohaterów, ile sam świat przedstawiony w całej jego różnorodności i złożoności, zaś fabuła obejmuje wiele wątków, splatających się w historię przedstawionych ziem. Tak rozbudowane światy proponują choćby Robert Jordan (*The Wheel of Time*, którego pierwszy tom ukazał się w roku 1990), Steven Erickson (*The Malazan Book of the Fallen*, rozpoczęty w 2000 roku), a także George R.R. Martin w cyklu *Pieśń lodu i ognia* (*A Song of Ice and Fire*), z którego dotąd ukazało się pięć tomów (a zaplanowane są co najmniej dwa kolejne).

Pierwszy tom cyklu Martina, *Gra o tron* (*A Game of Thrones* 1997), który będzie głównym przedmiotem rozważań w tym rozdziale, potraktować można jako swego rodzaju prolog do całości. Dostarcza on podstawowych informacji na temat geografii, historii i ustroju politycznego ziem, na jakich rozgrywać się będą dalsze zdarzenia, a zarazem zapowiada stopniowe poszerzanie i wzbogacanie tła czasowo-przestrzennego, które dokonywać się będzie w kolejnych tomach. Wprowadza także najważniejsze postaci i ich postawy, reinterpretowane

w dalszych częściach cyklu, kiedy to początkowe podziały na dobre i złe strony ulegną zatarciu bądź przeformułowaniu¹. Nadto tom pierwszy ukazuje zdarzenia, które staną się zarzewiem krwawych wojen, niszczących dotychczasową równowagę polityczną, a będących głównym tematem dalszych części cyklu, takich jak śmierć króla i podważenie legalności jego potomków.

Utwór otwiera epizod rozgrywający się w Krainie Wiecznej Zimy, zamyka zaś scena z płonącym stosem pogrzebowym Droga, wysuwając na plan pierwszy podstawowe motywy cyklu – lód i ogień – tworzące ramę kompozycyjną tekstu. Motywy te powrócą w kolejnych tomach cyklu. W *Starciu królów* Daenerys wspomina swego brata, Rhaegara, a raczej wizję, której doświadczyła w Pałacu Pyłu: „Mój brat powiedział »Jego pieśń to pieśń lodu i ognia«. Jestem pewna, że to był mój brat. Nie Viserys, Rhaegar. Miał harfę o srebrnych strunach” (Martin 2012b: 878). W tym samym tomie Meera i Jojen przysięgają wierność Winterfell na lód i ogień (Martin 2012b: 338). W *Nawałnicy mieczy* Bran używa przykładu z lodem i ogniem, by zilustrować relację miłości i nienawiści, według niego nie do pogodzenia (podczas gdy Meera i Jojen nie widzą między nimi sprzeczności; Martin 2012a: 338-339). Tak więc ramowe rozdziały *Gry o tron* nie funkcjonują wyłącznie jako nawiązanie do tytułu całego cyklu, ale także zapowiadają proces uwieloznacznienia motywów lodu i ognia w kolejnych tomach.

Gra o tron wykorzystuje technikę narracyjną, która kontynuowana będzie w następnych częściach – zabieg przeplatanki, *interlacement*. Autor wprowadza kilka wątków, prowadzonych niejako równolegle, porzucając jedną postać na rzecz kolejnej, by powrócić do niej w dalszej części utworu. Utwór podzielony jest na szereg krótkich rozdziałów, zatytułowanych imionami postaci, z których punktu widzenia prowadzona jest narracja. Co istotne, ograniczona perspektywa postaci prowadzących sprawia, że narracja okazuje się niewiarygodna, jako że ani informacje, ani interpretacje nie są korygowane przez nadrzędny głos wszechwiedzącego narratora. Zatem naprzemiennosc wątków to nie wyłącznie

¹ Najlepiej chyba ilustrują niejednoznaczność pod względem etycznym naturę Martinowskiego świata słowa Roba w *Nawałnicy mieczy*: „Kiedy wszyscy krzykali: »król północy, król północy« powiedziałem sobie... przysięgłem przed sobą, że będę dobrym władcą, honorowym jak ojciec, silnym, sprawiedliwym, wiernym wobec przyjaciół i odważnym wobec wrogów... a teraz nawet nie potrafię odróżnić jednych od drugich” (Martin 2012a: 286). Grzegorz Trębicki (2007: 105-112) zwraca uwagę na fakt, że rezygnacja z motywu walki Dobra ze Złem (w ich metafizycznym wymiarze) jest jedną z tendencji rozwojowych gatunku *fantasy*.

metoda śledzenia równoległych czasowo losów postaci. Przeplatające się punkty widzenia komentują się i uzupełniają wzajemnie, sam zaś zabieg kompozycyjny nie tylko ma swój udział w stopniowym odsłanianiu tekstowego świata, ale i prowokuje odbiorcę do aktywnej jego rekonstrukcji, a także sygnalizuje najważniejsze kierunki, w jakich iść będzie reinterpretacja modelu przedstawionej rzeczywistości w kolejnych tomach.

Mimesis czy prawa magii?

Świat Westeros w *Grze o tron* wzorowany jest na europejskim średniowieczu – i nie chodzi tu jedynie o pojedyncze rekwizyty odwołujące się do tej epoki (konie jako środek transportu, miecze czy topory jako broń, zamki, nierozwinięta technika i tym podobne), te bowiem typowe są dla większości tekstów należących do gatunku *fantasy*. Cały system polityczny i społeczny tego kraju to niemal kalka średniowiecznych systemów zachodnioeuropejskich, opartych na feudalnych relacjach. Królestwo podzielone jest na mniejsze domeny, którymi władają lordowie Wielkich Rodów, podczas gdy pomniejsze rody są im zaprzysiężone i podległe. Mariaże pomiędzy poszczególnymi rodami są zawierane głównie z powodów politycznych – ich funkcją jest zapewnienie wzajemnej lojalności. Konflikty polityczne mają swoje odpowiedniki w świecie średniowiecznej Europy – sam Martin (Walter 2015: 71-72) przyznaje się do inspiracji między innymi Wojną Dwóch Róż. Widać tu dbałość o szczegóły uprawdopodobniające przedstawioną rzeczywistość jako wersję świata średniowiecznego – nawet jeśli analogie nie są do końca pełne (Pollack 1975). OpoWiść o Siedmiu Królestwach przypomina bardziej powieść historyczną, której kanwą są dzieje wymagowanego świata (to jest niemającego odpowiednika w pozatekstowym uniwersum), niż *fantasy*, tym bardziej, że dominuje tu mimetyczny model rzeczywistości. Z kolei krainy kontynentu Essos, przedstawione w pierwszym tomie (Wolne Miasta, Vaes Dothrakis), modelowane są na rzeczywistości dawnego Bliskiego Wschodu. Są one – z perspektywy „europejskiego” Westeros – egzotyczne, ale i tu nie działają prawa magii.

To prawda, że niektóre zdarzenia przedstawione w *Grze o tron* mogą wydawać się niesamowite, lecz nie funkcjonują one jako trwałe ani nawet oczywiste przełamanie mimetycznego porządku. Upadek Brana z wieży i nadejście wieści o śmierci lorda Eddarda poprzedzone są wyciem wilkorów, jednak łączenie tych zdarzeń w ciąg przyczynowo-skutkowy może być wynikiem zwykłych

przesądów. Podobnie jest ze snami, w których mali Starkowie widzą martwego ojca, albo z przeczuciami Neda, gdy odwiedza rodzinną kryptę. Epizod inicjujący właściwą akcję powieści – odnalezienie martwej wilkorzycy przebitej rogiem jelenia – postrzegany jest przez Catelyn jako znak zapowiadający zniszczenie rodu Starków przez ród Baratheonów, jednak ostatecznie okaże się pozbawiony jakiejkolwiek wartości profetycznej, jako że Eddarda Starka skaże na śmierć król Joffrey, Lannister z lwem w herbie (choć uważany za potomka Baratheona). Bran, leżąc w gorączce po upadku z wieży, obejmuje wzrokiem całe królestwo; co więcej, wyczuwa złowrogą atmosferę panującą na królewskim dworze oraz niebezpieczeństwa grożące jego rodzinie, jednak epizod ten nie ma praktycznie żadnego wpływu na dalszy przebieg zdarzeń.

Obecności magii w świecie *Gry o tron* zaprzeczają także same postaci, traktując ją jako coś, co można włożyć między bajki. Gdy Bran prosi maestra Luwina, by ten nauczył go tej sztuki, starzec odpowiada:

Mogę cię nauczyć historii, uzdrawiania, ziołolecznictwa. Mogę też nauczyć cię języka kruków, budowania zamków i sterowania statkami według gwiazd. Mogę nauczyć cię mierzyć dni, oznaczać pory roku, a w Cytadeli Starego Miasta uczyć o wiele więcej. Jednakże nikt nie nauczy cię magii (Martin 2011: 605).

Ser Jorah, uchodzący z Siedmiu Królestw, uznaje Mirri Maz Duur, magę krainy Lhazar, za zwykłą uzdrowicielkę, mimo że wspomina ona o naukach pobieranych u magów. Najwyraźniej słowo „mag” nie kojarzy mu się z uprawianiem czarów. Jedyną osobą skłoną uwierzyć w skuteczność magii jest Daenerys, wszakże początkowo wydaje się, że – podobnie jak w przypadku niby-wróżebnych snów Brana i Rickona albo przeczuć Neda i Catelyn – mamy do czynienia jedynie z przesądem.

Podobnie postrzegane są magiczne istoty. Maester Luwin jest przekonany, że obdarzone nadprzyrodzonymi właściwościami dzieci lasu dawno już wymarły: „Dzieci lasu odeszły ze świata, a ich mądrość zniknęła razem z nimi” (Martin 2011: 451), zaś opowieści Oshy o tym, że żyją one na północ od Muru, traktuje jako wierutne bzdury, łając kobietę: „Starkowie potraktowali cię łagodniej, niż na to zasługujesz, a ty odpłacasz im się, napychając chłopcu głowę głupotami” (Martin 2011: 768). Podobnie ma się rzecz z Innymi, w których istnienie wierzy – albo na wpół wierzy – jedynie siedmioletni Bran, karmiony opowieściami o nich przez Starą Nianię. Pytanie o Innych powraca, gdy zwiadowcy z Muru odnajdują zwłoki Othora i Frowersa, a Jon wspomina

historie o nich, jakich słuchał w dzieciństwie. Jednak rozważania te spowodowane są raczej złowrogą atmosferą i nie funkcjonują jako próba wyjaśnienia sposobu, w jaki obaj zwiadowcy ponieśli śmierć. Gdy wraca poczucie bezpieczeństwa, Inni zostają zapomniani.

Smoki (często kojarzone z konwencjonalnym światem *fantasy* – wystarczy wspomnieć utwory Johna Ronalda Reuela Tolkiena, Ursuli LeGuin czy Ann McCaffrey) uważane są za zwyczajne wymarłe zwierzęta, a nie za stwory obdarzone nadnaturalnymi mocami. Wprawdzie ród Targaryenów według legendy wywodzi się od smoków, ale słowa Viserysa o zbudzeniu się w nim smoka czy ser Joraha o Rhaegarze jako o ostatnim smoku mogą być rozumiane jedynie metaforycznie, bowiem w obu mężczyznach nie ma nic nadprzyrodzonego, w dodatku Viserysa zabija żar, na który legendarne smoki miały być odporne. Wielokrotne próby Dany, mające doprowadzić do wyklucia się smoków, komentowane są jako pozbawione sensu – nawet z perspektywy Essos smocze jaja to jedynie skamieliny.

Rzeczywistość *Gry o tron* to świat, gdzie nie praktykuje się magii, ani nawet w nią nie wierzy, podczas gdy wszelkie magiczne stwory należą albo do legendarnej przeszłości, albo do nieznanych obszarów spoza Siedmiu Królestw, choć i w tym drugim wypadku sam fakt ich istnienia jest co najmniej problematyczny. Nawet jeśli geografia i historia uniwersum wykreowanego przez Martina są zmyślane (choć oparte o rzeczywiste, pozatekstowe kultury), fizyczne prawa, które nim rządzą, już nie.

Magia, będąca jednym ze znaków rozpoznawczych gatunku *fantasy*, istnieje jedynie na obrzeżach rzeczywistości przedstawionej w *Grze o tron*. W Krainie Wiecznej Zimy pojawiają się tajemniczy Inni z mieczami wykonanymi z nieznanego metalu, o ostrzach, „które [ożywały – J.K.] w świetle księżyca” (Martin 2011: 13), a martwy ser Waymar Royce, przemieniony w upiora powstaje, by zabić jednego ze swoich zwiadowców. Na Wschodzie, na obszarach poza Vaes Dothraakis, młoda kobieta wstępuje w płomień i wychodzi z niego bez szwanku, ogień daje też życie smokom, które lęgną się z pozornie skamieniałych jaj. Tak więc magia powiązana jest wyraźnie z tymi obszarami świata, które odwołują do tytułowych motywów cyklu – lodu i ognia – a także z ramowymi rozdziałami powieści, w których epizody te zostały opisane².

² Mogłoby się wydawać, że podczas gdy na kontynencie Westeros prawa magii działają na ściśle określonym obszarze – poza Murem, w Essos podobne ograniczenie przestrzenne nie ma miejsca; tu źródłem magii jest sama Daenerys i smocza krew

Jednakże w pozostałych rozdziałach można znaleźć echa owych epizodów. Oto z pozoru martwi zwiadowcy przemieniają się w upiory zabijające swoich dawnych towarzyszy. Irracjonalne lęki oddziały lorda Mormonta okazują się uzasadnione, a dziwny stan zwłok, początkowo zlekceważony przez dowódcę, istotnie wskazuje na ingerencję Inných, w których istnienie nie wierzą mieszkańcy Siedmiu Królestw. Maegi uzdrawia Drogo za pomocą magii krwi, niepraktykowanej już w Essos i będącej raczej przedmiotem legend, podobnie jak Inni czy dzieci lasu. Złowrogie kształty, które towarzyszą rytowi, widzi jedynie Daenerys – nie jest to więc pełne wtargnięcie innego porządku świata w rzeczywistość mimetyczną:

Nie, chciała powiedzieć Dany, nie, tylko nie to, nie wolno, lecz kiedy otworzyła usta, z gardła wydobył się tylko długi, bolesny okrzyk, a po jej ciele spłynął pot. Co z nimi, czy oni nie widzą? Cienie w namiocie wciąż krążyły wokół ognia i wannę pełnej krwi; ciemne na tle jedwabnych ścian, nie wszystkie przypominały ludzkie postacie. Przez chwilę widziała cień ogromnego wilka, a inny, jakaś ludzka postać, wił się w płomieniach (Martin 2011: 744).

Niebagatelną rolę odgrywa tu zabieg przeplatanki. Rozdziały przedstawiające atak upiórów na Nocną Straż i czarnoksiężskie działania maegi sąsiadują z rozdziałami przedstawiającymi rzeczywistość, w której wciąż jeszcze dominują prawa *mimesis*, a postaci nie są świadome zdarzeń prawa te negujących. Przeplecione są więc ze sobą nie tylko poszczególne wątki, ale i porządki rzeczywistości. Rozdziały, w których pojawia się nadprzyrodzone, „wdzierają się” w główną część tekstu, podobnie jak magia wdiera się w pozornie mimetyczną rzeczywistość. W *Grze o tron* magia wciąż jeszcze jest zjawiskiem nietrwałym, chwilowo przełamującym prawa przedstawionego świata

Owo wtargnięcie magii w mimetyczny porządek *Gry o tron* – tak na poziomie przedstawionej rzeczywistości, jak i na poziomie kompozycji tekstu – zapowiada kierunek, w jakim rozwijać się będzie akcja w kolejnych częściach cyklu. W tomie pierwszym magiczne zdarzenia dziejące się w „niemagicznym” świecie, wciąż mają charakter epizodyczny, nietrwały, jednak mimetyczny model świata zostanie ostatecznie podważony, zaś prawa magii będą coraz bardziej

płynąca w jej żyłach. Jednak, jak pokażą następne tomy cyklu, Wschód nie jest miejscem, gdzie mimetyczny model świata jest oczywistością.

oczywiste w tomach następnych – w trakcie swoich podróży Dany dotrze do krain, bliższych światom tradycyjnej *fantasy*, zaś na kontynencie Westeros zbudzi się dawna magia. W obu wypadkach dojdzie do ostatecznej korekty pierwotnie zakładanego modelu rzeczywistości.

Poznanie świata

Przeplatanie „nadprzyrodzonych” epizodów z tymi utwierdzającymi mimesyczny model świata sugeruje ogólniejszą regułę rządzącą procesem poznawania fikcyjnego uniwersum przedstawionego w cyklu Martina, a zasugerowaną już w *Grze o tron*. Kolejne rozdziały nie tylko posuwają naprzód akcję utworu, ale także dostarczają nowych informacji na temat przedstawionej rzeczywistości, a wiadomości te nie muszą być do końca spójne z już uzyskanymi ani też kompletne. I tak, jak dzieje się w wypadku praw rządzących światem, wiedza czytelnika na temat geografii czy historii wymyślonych ziem może być nie tylko uzupełniana przez kolejne rozdziały, ale też przez nie modyfikowana. To, co rządzi poznawaniem Martinowskiego uniwersum, to niepewność.

W *Grze o tron* czytelnik praktycznie pozbawiony jest przewodnika. Owszem, wydawać by się mogło, że dołączone do książki mapy wprowadzą go przynajmniej w przestrzeń przedstawionego świata. Mapy Siedmiu Królestw i terenu tuż za Wielkim Murem są dość szczegółowe i pozwalają zlokalizować miejsca, w których rozgrywają się najważniejsze wydarzenia. Jednakże część akcji (wątek Daenerys) dzieje się na Wschodzie, na kontynencie Essos i tu czytelnik musi polegać wyłącznie na narratorze. Trasa przemierzana przez Dany i jej brata, wiodąca „z Braavos do Myr, z Myr do Tyrosh i dalej do Qohoru, Volantis i Lys” (Martin 2011: 36), nie została oznaczona na mapie, brak na niej także Vaes Dothrak czy Lhazaru, gdzie Drogo otrzyma śmiertelną ranę. Zamiast tego w książce znalazła się mapa przedstawiająca Valyrię i okolice, a więc tereny niezbyt istotne dla właściwej akcji powieści. Zatem geografia świata *Gry o tron* pełna jest luk, zaś fakt, że zamiast mapy zachodniego wybrzeża Essos dołączono mapę ziem nad Zatoką Niewolników sugeruje, iż są to luki pozostawione celowo. Kolejne tomy zawierać będą mapy nie tylko nowych miejsc, które pojawią się w opowieści (Żelazne Wyspy), ale także lokacji będących tłem zdarzeń opowiedzianych we wcześniejszych tomach (Królewska Przystań czy też Wolne Miasta). Nawet jeśli geografia przedstawionego świata odkrywana jest stopniowo, a to „stopniowo” nie

oznacza „systematycznie” – przypomina ona niekompletną układankę, której poszczególne elementy dostarczane są mniej czy bardziej przypadkowo.

Podobna fragmentaryczność cechuje także proces poznawania rzeczywistości w trakcie lektury. Narracja personalna³ wzmaga jeszcze poczucie obcości przedstawionego świata. Krainy, w których rozgrywają się wydarzenia, ich osobliwości, niektóre fakty z przeszłości, większość topograficznych szczegółów są doskonale znane postaciom i przyjmowane jako pewnik. W rezultacie albo brak jakichkolwiek wyjaśnień, albo też pojawiają się one wówczas, gdy postać prowadząca decyduje się poświęcić więcej myśli swojemu otoczeniu. Najczęściej jednak protagonista przechodzi do porządku dziennego nad wieloma faktami, które mogłyby zadziwić czy zaintrygować czytelnika.

Powieść otwiera *Prolog*, którego akcja, jak już zostało powiedziane, rozgrywa się na terenie poza Murem strzegącym Siedem Królestw przed Nawiedzonym Lasem. Są to ziemie niezwykle nawet z perspektywy przeciętnego mieszkańca Westeros, a zatem można by oczekiwać, że poświęcone będzie im sporo uwagi. Jednakże postacią prowadzącą jest tu Will, jeden ze zwiadowców Nocnej Straży, który znalazł się tu nie po raz pierwszy. Bardziej niż otoczenie uwagę jego zaprzęta elegancki strój dowódcy, zaś osobliwości, takie jak drzewa strażnicze, wolni jeźdźcy czy maesterowie pozostają bez komentarza. Czytelnik dowiaduje się o śmierci kilku dzikich, ale już nie tego, kim lub czym są owi dzicy (w oryginale użyte jest słowo *wildlings*, oznaczające dzikie zwierzęta lub rośliny-dziczki). Niewiele też znalazło się wyjaśnień na temat Innych – nieco informacji dostarczą opowieści Starej Niani w dalszych partiach tomu, jednak nie są one traktowane jako do końca wiarygodne.

W podobny sposób czytelnik wprowadzony jest w świat Wschodu. Wydawałoby się, że skoro Daenerys jest tam obca, obyczaje mieszkańców Essos będą poznawane wraz z nią, jednak rodzeństwo Targaryenów przebywa na owych ziemiach wystarczająco długo, aby dobrze zaznajomić się ze specyfiką tamtejszej kultury. Dotyczy to nawet kultury i języka Dothraków – dopiero po jakimś czasie odbiorca może się domyślić, że Khal to nie pierwsze imię przyszłego męża Dany, ale jego tytuł (błędu tego nie popełni czytelnik polskiej wersji utworu, gdyż słowo to pisane jest zawsze małą literą i wyróżnione kursywą także wtedy, gdy poprzedza imię postaci). Także inne nazwy w ję-

³ Chodzi o narrację prowadzoną z punktu widzenia postaci, gdzie rzeczywistość przedstawiona jest tak, jak postrzega ją owa postać (Stanzel 1980a: 276-285; 1980b: 223).

zyku Dothraków, jak „khalasar”, „khaleesi” czy „arakh” nie są przełożone w narracji na język angielski (odpowiednik Wspólnej Mowy, którą posługują się mieszkańcy Westeros), a zatem ich denotaty pozostaną nieznane, dopóki nie będą zwizualizowane w narracji, albo któraś z postaci nie poświęci im więcej uwagi.

Również w rozdziałach, gdzie akcja dzieje się w Siedmiu Królestwach, pojawiają się obco brzmiące nazwy, których odpowiedniki nie są oczywiste dla odbiorcy. Jest on więc pozostawiony własnej domyślności, gdy trzeba odpowiedzieć na pytanie, jakie funkcje pełni sept, czym zajmuje się septa albo co jest szczególnego w czardrzewie (*weirwood*). Odpowiedzi wynikają z kontekstu, w jakim używane są nieznane terminy, a raczej z szeregu kontekstów, gdyż zazwyczaj pierwsze użycie nieznanego terminu nie pozwala na jednoznaczne określenie jego znaczenia.

Prolog zapowiada główną zasadę, jaka spoczywa u podłoża konstruowania rzeczywistości w tekście Martina. Świat nie jest wyjaśniony na początku utworu, nie jest nawet poznawany stopniowo przez prowadzącego bohatera, kiedy to odbiorca może śledzić odkrycia postaci i w ten sposób wzbogacać swoją wiedzę. Musi zostać zrekonstruowany; czytelnik jest tu jedynym obcym, podczas gdy wszystkie postaci są dobrze obeznane z rzeczami, ludami, zwierzętami, roślinami, funkcjami czy nawet osobliwościami architektonicznymi. Tak więc spoglądanie na rzeczywistość Siedmiu Królestw i sąsiadujących z nimi ziem oczami protagonisty (czy nawet oczami kilku protagonistów) raczej wzmacnia poczucie obcości, niż je rozwiewa, zaś czytelnik prowokowany jest do zainteresowania się nie tylko losami postaci, ale i konstrukcją przedstawionej rzeczywistości.

W podobnie niepełny, ale i niepewny sposób odsłaniają się przed oczami odbiorcy zdarzenia należące do przedakcji, a połączone związkiem przyczynowo-skutkowym z akcją właściwą utworu. Wydarzenia te podlegają stopniowej rekonstrukcji, w miarę jak pojawiają się w myślach postaci biorących w nich udział czy znających je jedynie ze słyszenia. Retrospekcje są jednak na tyle krótkie i ulotne, że nie dają pełnego obrazu, w dodatku – w zależności od postaci – rewolta Baratheona postrzegana jest i interpretowana zupełnie inaczej. Znaczące jest to, że po raz pierwszy wzmianka o rebelii pojawia się w rozdziale, w którym postacią prowadzącą jest Daenerys, znająca te zdarzenia jedynie z opowiadania swojego brata (on sam zaś miał wówczas zaledwie osiem lat, a zatem jest nie do końca wiarygodnym świadkiem):

Widziała blask księżycowych promieni migocących na czarnych żaglach w czasie ucieczki nocą na Smoczą Skałę. Jej brat Rhaegar walczył z Uzurpatorem w krwawych

wodach Tridentu i zginął za kobietę, którą kochał. Potem psy Uzurpatora, jak Viserys nazywał lorda Lannistera i Starka, splądrowały Królewską Przystań. Księżniczka Elia z Dorne błagała o litość, kiedy odebrano jej od piersi potomka Rhaegara i zabito na jej oczach. Wypolerowane czaszki ostatnich smoków patrzyły pustymi oczyma w sali tronowej, jak królobójca złotym mieczem otwiera gardło jej ojca (Martin 2011: 35).

Później pojawią się kolejne – równie szczątkowe – informacje na temat wojny domowej, a wersja Daenerys (właściwie Viserysa) skonfrontowana zostanie z wersją Starka. Tu proces poznawania świata nie polega na prostym łączeniu i dodawaniu informacji, jak w wypadku nieznanych denotatów obco brzmiących słów, ale na ciągłym przewartościowywaniu tego, co początkowo uznane zostało za pewnik. Pozornie oczywiste interpretacje sytuacji ożywających na chwilę w pamięci wiodącej postaci mogą zostać zanegowane przez kolejne konteksty, w których pojawią się wspomniane epizody.

W pamięci Eddarda powraca postać jego nieżyjącej już siostry, Lyanny, zgwałconej ongiś przez Rhaegara, i obietnicy, jaką jej złożył. Gdy wspomnienie o niej pojawia się po raz pierwszy, Ned oraz król Robert znajdują się w krypcie Starków, przy grobie dziewczyny. Baratheon boleje nad tym, że młoda i piękna istota pochowana została w tak ponurym miejscu, a nie „gdzieś na wzgórzu, pod drzewem owocowym, gdzie świeci słońce, płyną chmury i pada deszcz, który ją obmywa” (Martin 2011: 49), zaś jego przyjaciel wyjaśnia, że pragnieniem Lyanny był powrót do domu.

Niekiedy wciąż jeszcze słyszał jej słowa. „Obiecaj mi – mówiła, płacząc w pokoju przesyconym zapachem krwi i róż. – Obiecaj mi, Ned”. Gorączka pozbawiła ją sił, dlatego mówiła ledwo słyszalnym szeptem, lecz kiedy obiecał spełnić jej prośbę, strach z oczu jego siostry ustąpił. Ned pamiętał, jak się wtedy uśmiechnęła, jak mocno ścisnęła mu dłoń, zanim wypuściła nić życia – z dłoni Lyanny wysypały się płatki róż, czarne i martwe (Martin 2011: 49).

Kontekst, w jakim pojawia się retrospekcja, narzuca jednoznaczną interpretację przedstawionej wyżej sceny – oto Eddard przyrzeka siostrze, że nie pozostawi jej na obcej ziemi. Jednakże scena obietnicy powróci jeszcze kilkakrotnie, niosąc za każdym razem inne sugestie i podważając wiarygodność pozornie oczywistego odczytania jej sensu. Gdy pogrążony w gorączce Ned śni o bitwie pod górami Dorne, powraca pamięć o Lyannie:

- Zaraz się zacznie – oświadczył ser Arthur Dayne, Miecz Poranka. Ujął w obie dłonie swój Świt. Ostrze, blade jak mleczne szkło, tańczyło, odbijając światło.
- Nie – odpowiedział Ned smutnym głosem. – Zaraz się skończy. – Kiedy opadli go ze szczękiem stali, usłyszał przeraźliwy krzyk Lyanny.
- Eddard! – krzyczała. Po krwawym niebie przeleciał deszcz różanych płatków, błękitnych jak oczy śmierci.
- Lordzie Eddardzie – zawołała powtórnie Lyanna.
- Obiecuję – wyszeptał – Lya, obiecuję (Martin 2011: 444).

Nie jest to już scena czuwania przy łożu śmierci dziewczyny, zatem pojawia się sugestia, że obietnica nie musiała dotyczyć miejsca pochówku. Wreszcie wizja pojawia się w kolejnym krytycznym momencie, po uwięzieniu Eddarda – tym razem poprzedza ją wspomnienie turnieju, podczas którego książę Rhaegar lekceważy swoją żonę i ofiarowuje laur zwycięstwa, wieniec zimowych róż, Lyannie. W ten sposób ustanowiony zostaje związek między obydwoma epizodami – sceną na turnieju i sceną śmierci dziewczyny – gdzie miejscem wspólnym są zimowe róże:

Ned Stark wyciągnął rękę, by uchwycić kwiaty, lecz pod jasnoniebieskimi płatkami czekały ukryte kolce. Poczuł, jak wbijają się w jego dłoń, dostrzegł strużkę krwi, która spływała po jego palcach, i obudził się drżący w ciemności.

„Obiecaj mi, Ned”, wyszeptała jego siostra na łożu [krwi – J.K.]. Kochała zapach zimowych róż (Martin 2011: 655).

Pojawiają się kolejne sugestie dotyczące treści obietnicy. Fraza *bloody bed* („zakrwawione łoże”; Martin 2011: 700), będąca odpowiednikiem zwrotu *bed of blood* Lyanny w powyższym cytacie (przełożonego jako „łoże śmierci”, choć w istocie jest to „łoże krwi”), powróci w rozmowie Daenerys z maegi i odnosi się do łoża rodzącej. W ten sposób zasugerowana jest przyczyna śmierci Lyanny (czyżby dziewczyna zmarła w połogu?) i kolejne możliwe wyjaśnienie treści obietnicy danej jej przez brata (czyżby dotyczyła ona jej dziecka?). Co więcej, gest Rhaegara podczas turnieju podaje w wątpliwość inną jeszcze oczywistość. We wspomnieniach Dany książę „zginął za kobietę, którą kochał” (Martin 2011: 35), lecz wyraźnie kobietą tą nie jest jego żona Elia, ale właśnie Lyanna (czyżby wcale nie chodziło o gwałt?). Z drugiej strony, choć fragmentaryczna natura wspomnień nachodzących protagonistę może prowokować czytelnika do spekulacji, nie dostarczają

one żadnych pełnych i wiarygodnych wyjaśnień, jakie mogłyby znaleźć się w wypowiedzi narratora wszechwiedzącego.

Tu korekcie podlega nie tyle punkt widzenia postaci, ile czytelnika, prowokowanego do traktowania jako oczywistości tego, co oczywistością nie jest, i co zostanie zweryfikowane w dalszych partiach utworu. Podobnie rzecz się ma z rozwiązaniami pozornie prostych zagadek, dotyczących zdarzeń z bliższej przeszłości. Odkrycie Eddarda, dotyczące prawdziwego ojcostwa dzieci Cersei, wydaje się wyjaśniać śmierć Jona Arryna (który najwyraźniej doszedł do podobnych wniosków). To samo dotyczy nieudanego ataku na ranego Brana – zarówno tożsamość płatnego mordercy, jak i jego zleceniodawcy nie budzi żadnych wątpliwości. Jednak to, co jest pewnikiem dla Neda i Catelyn – a w konsekwencji i dla czytelnika – zostanie zanegowane w dalszym rozwoju akcji. Wypełnianie luk informacyjnych może okazać się jedynie pozorem, każdy następny rozdział może zmienić ogląd rzeczywistości. „Mówią, że diabeł tkwi w szczegółach” (Martin 2011: 839), jak pisze autor w *Podziękowaniach*, i to właśnie szczegóły decydują o tym, czy uniwersum Martina zdaje się pełne, czy niepełne.

I to nie tylko uniwersum, ale i sam tekst. Przeplatanka bowiem nie polega po prostu na chwilowym zawieszeniu danego wątku (na przykład w celu zbudowania napięcia), ale na skonstruowaniu znaczących relacji między poszczególnymi odcinkami opowieści:

Ale zdarzenia połączone przez *entrelacement* nie są sobie przeciwstawione; są splecione ze sobą [...]. Odchodzimy od tematu, a przynajmniej tak się zdaje, a następnie powracamy, ale nie do tego samego, cośmy porzucili, lecz do czegoś, co rozumiemy już inaczej dzięki temu, co od tego czasu zobaczyliśmy (Tuve 1966: 362-363)⁴.

Uczynienie z każdego rozdziału nie tyle okna na świat, ile witrażu zabarwionego świadomością protagonisty, w połączeniu z kompozycyjnym zabiegiem przeplatanki sprawia, że obserwacji podlega nie sama rzeczywistość, ale jej obraz w umyśle bohatera, a rozdziały prezentujące takie obrazy same stają się swego rodzaju *loci* – każdy z nich jest kompozycyjnie zamknięty (jako rozdział), ale otwarty świadomościowo (gdyż powrót do danej postaci

⁴ Przekład własny za: „But events connected by *entrelacement* are not juxtaposed; they are interlaced [...]. We digress, or seem to, and then come back, not to precisely what we left but to something we understand differently because of what we have since seen”.

prowadzącej nie musi być powrotem do tego samego oglądu rzeczywistości – może on ulec modyfikacji dzięki późniejszemu doświadczeniu protagonisty i nabytej przezeń wiedzy). Tak więc świat jawi się jako składanka indywidualnych oglądów utrwalonych w poszczególnych rozdziałach, a następnie potwierdzonych bądź zanegowanych w dalszym ciągu narracji.

Przeplatanie się wątków

Zabieg przeplatanki w cyklu Martina motywowany jest nie tylko wielością postaci biorących udział w zdarzeniach, ale także faktem, że sama opowieść rozpada się na szereg wątków, z których każdy powiązany jest z inną grupą protagonistów. Tak więc przeplatają się nie tylko punkty widzenia, ale także ciągi zdarzeń powiązane z różnymi bohaterami i kręgami przestrzennymi.

Początkowo pojawiają się trzy główne wątki usytuowane w różnych miejscach. Jeden z nich to historia Daenerys, obejmująca jej wygnanie (początkowe etapy przedstawione jako retrospekcja), małżeństwo z Drogiem i życie w Morzu Dothraków, utratę brata, śmierć męża i nienarodzonego dziecka, wreszcie przejęcie władzy nad khalasarem Droga i wyklucie się smoków. Tu Dany jest jedyną postacią prowadzącą, a zatem wydarzenia przedstawione są wyłącznie z jej punktu widzenia, czyniąc tło dziwną mieszaniną tego, co znane i tego, co nieznane (jako że świat Dothraków jest początkowo obcy dziewczynie). Kolejny ciąg zdarzeń rozgrywa się na Murze i poza nim i jest głównie historią kariery Jona, jego przyjaźni i konfliktów, pierwszych doświadczeń poza Murem i ataku nieumarłych. Podobnie jak w wypadku wątku Dany, wydarzenia na Murze są w pierwszym tomie cyklu przedstawione wyłącznie z jednego punktu widzenia – Jona (jeśli zapomnieć o Willu, z którego perspektywy ukazane są zdarzenia w *Prologu*).

Trzeci wątek dotyczy losów Siedmiu Królestw i obejmuje królewskie odwiedziny w Winterfell, związek Jaimego i Cersei, zagadkę śmierci Jona Arryna, życie córek Neda w Królewskiej Przystani i jego synów w Winterfell, dworskie intrygi, śmierć króla Roberta i stracenie Neda, podróże Catelyn, ucieczkę Aryi z Yorenem, wreszcie koronowanie Robba Starka na króla Północy. Wydarzenia te, dziejące się w różnych miejscach w Westeros, przedstawione są z perspektywy kilku postaci: Catelyn i Eddarda Starków, ich dzieci – Brandona, Sansy i Aryi – a także Tyriona Lannistera, brata królowej Cersei.

Trzywątkowa fabuła komplikuje się wraz z rozwojem akcji już w pierwszym tomie cyklu. Początkowo wydaje się, że opowieść o Siedmiu Królestwach obejmuje jedynie losy Eddarda Starka i jego rodziny⁵. Jednakże wyjazd Neda do Królewskiej Przystani sprawia, że wątek ten ulega rozszczepieniu. Lord Eddard działa jako królewski namiestnik, jednocześnie prowadząc śledztwo w sprawie śmierci Jona Arryna. Catelyn pozostaje w Winterfell, opiekując się rannym Branem, po czym wyjeżdża najpierw do Orlego Gniazda, a potem do Riverrun, swego rodzinnego domu. Po wyjeździe Catelyn Bran i Rickon – wciąż w Winterfell – śledzą przygotowania do wojny z Lannisterami czynione przez ich starszego brata, a więc pojawia się kolejny wątek. Wreszcie egzekucja Neda to moment, w którym ostatecznie rozchodzą się drogi obydwu dziewcząt: Sansa zostaje na dworze, Arya zaś ucieka z Yorenem, choć ich wątki praktycznie prowadzone są niezależnie od siebie już wcześniej, jako że każda z nich prowadzi inny tryb życia na dworze – Sansa oddaje się dworskim rozrywkom, Arya zaś trenuje sztuki walki. Pierwszy tom, w którym kolejne postaci prowadzące czynione są bohaterami niezależnych wątków, zapowiada kompozycję kolejnych tomów, gdzie pojawia się więcej protagonistów i wątków splecionych w ogólną fabułę „gry o tron” w Westeros:

Narracja Martina nie jest narracją zbieżną. W istocie główną tendencją, poczynając od *Gry o tron*, jest stała rozbieżność: rozchodzenie się poszczególnych wątków i rodziny Starków, której rozbieżność sprzyja poszerzeniu zakresu i rozmiaru opowieści (Napolitano 2015: 39) ⁶.

Tak więc wielość postaci prowadzących nie funkcjonuje wyłącznie jako narzędzie stopniowego odsłaniania świata przed oczami czytelnika, przeciwstawiając rozmaite interpretacje i punkty widzenia, ale także jako sygnał tego, że losy poszczególnych bohaterów rozwijać się będą niezależnie od siebie. W istocie liczba punktów widzenia dodawanych w kolejnych tomach może sugerować, że ramifikacja ogólnego wątku Westeros przebiegać będzie w taki sposób, że przedsta-

⁵ Jest to tym bardziej oczywiste, że czytelnik spotyka wszystkie postaci należące do tego wątku w Winterfell podczas odwiedzin króla Roberta.

⁶ Przekład własny za: „Martin's narration is not convergent. Indeed, the principal movement from *A Game of Thrones* onward is one of continuing divergence: the divergence of the various storylines, and the divergence of the Stark family, where fragmentation furthers the scope and size of the narrative”.

wiane wydarzenia obejmą całe królestwo – zarówno jeśli chodzi o przestrzeń, jak i o uczestników zdarzeń. Wydaje się, że komplikacje i rozgałęzienia na poziomie fabularnym stanowią ekwiwalent stopniowo ujawnianej geografii kraju – każdy tom przynosi nowe wątki i nowe lokacje, co sprawia, że przedstawione uniwersum staje się coraz pełniejsze. Chodziłoby tu o uzyskanie efektu kompletności, o stworzenie obrazu świata, który stawałby się coraz bardziej wyraźny dla obserwatora. A zatem – jeśli chodzi o akcję – rozszczepienie to także splatanie, a pozornie niezależne wątki okazują się powiązane ze sobą na rozmaitych poziomach.

Na przykład Tyrion nie ma własnej opowieści w *Grze o tron*, ale przenosi się z jednego wątku do drugiego, funkcjonując jako swego rodzaju łącznik między nimi. Po raz pierwszy czytelnik spotyka go w Winterfell, gdy przyjeżdża wraz z królem Robertem i jego rodziną, tak więc staje się częścią wątku Starka, zaprzyjaźniając się z Branem czy odwiedzając Mur z Benjenem i Jonem. Następnie po powrocie do King's Landing uczestniczy w wydarzeniach na dworze. Później staje się częścią wątku Catelyn, gdy zostaje pojmany i uwięziony w Eyrie jako zakładnik. Podróż z powrotem prowadzi go do obozu Tywina Lannistera. Funkcjonuje więc jako nić spajająca niektóre z wątków, zakłócając linearność ich rozwoju w podobny sposób, jak działa technika przeplatanki.

Niekiedy powiązania wynikają z miejsc wspólnych dla kilku wątków. Tak jest na przykład w pierwszym rozdziale (*Bran*) poświęconym dezertrowi z Muru. Postać ta jest tu bezimienna i jedynie na podstawie fizycznego wyglądu można zidentyfikować ją jako Gareda, znanego z *Prologu*. Później pojawi się jeszcze kilka podobnych miejsc wspólnych, na przykład wycie wilkora, które towarzyszy upadkowi Brana, a które w kolejnym rozdziale słyszy i Tyrion. Tożsamość zdarzenia podkreślona jest na poziomie narracji – epizod opisany jest w podobny sposób. Gdy Bran spada z wieży, narrator kończy rozdział zdaniem: „W oddali wył wilk. Wrony kołowały nad wieżą, czekając na ziarno” (Martin 2011: 93). Następny rozdział zaczyna się od słów: „Gdzieś wśród labiryntów Winterfell odezwał się wilk. Jego wycie zawisło nad zamkiem niczym żałobna chorągiew” (Martin 2011: 93), które to słowa wyraźnie odnoszą się do upadku Brana („żałobna chorągiew”). Wizje nieprzytomnego bohatera, gdy nawiedza go trójoki kruk, stanowią łącznik z wątkiem Catelyn podążającej na południe i wątkiem Eddarda i dziewcząt przebywających na królewskim dworze.

Nawet dwa skrajne wątki – wątek Muru (i Jona) oraz Wschodu (i Daenerys) ostatecznie okazują się ze sobą powiązane. Początkowo wydaje się, że będą one odseparowane zarówno od siebie nawzajem, jak i od wątku (wątków) Siedmiu Królestw, jako że postaci prowadzące – nawet jeśli początkowo były czę-

ścią Westeros – zostały wchłonięte przez nowe *loci*. Daenerys wprawdzie pragnie odzyskać królestwo, ale przejmuje obyczaje swego nowego ludu, stając się jego częścią. Jest to oczywiste, gdy rozkazuje Viserysowi iść do obozu na piechotę – w przeciwieństwie do brata jest w pełni świadoma implikacji, jakie niesie pozbawienie go wierzchowca. Później, po śmierci Droga, gdy zaczyna pełnić funkcję władczyni, a nie żony władcy, mianuje swój *kos* zgodnie z obyczajem Dothraków. Tak więc nie należy już ona do Westeros, jest też fizycznie odseparowana od ziemi swoich przodków – Dothrakowie niechętnie podejmują podróże przez morze. Podobnie Jon oddzielony jest od swego rodzinnego domu po dołączeniu do Straży – i to nie tylko przez dzielącą go od Winterfell przestrzeń, ale i przez złożone śluby. Jego eskapada, podjęta w celu pomocy bratu w walce z Lannisterami, a udaremniona przez towarzyszy ze Straży, na poziomie tekstowym potwierdza jego przynależność do nowego domu, jak nazywa Mur najpierw maester Aemon, a potem lord Mormont. Ale nawet jeśli Dany i Jon są wpisani w swoje lokacje, ich więzi z Westeros nie są do końca zerwane: Dany pragnie odzyskać tron, zaś Jon zaangażowany jest w losy swojej rodziny – zatem Siedem Królestw pozostaje dla obydwójga miejscem wspólnym, same zaś te postaci są (przynajmniej w pierwszym tomie) najważniejszymi nitkami łączącymi ze sobą dwa pozornie odseparowane od siebie kręgi przestrzenne.

Istnieje więcej jeszcze powiązań między owymi pozornie oddalonymi od siebie wątkami i łądami, których efektem jest wrażenie kompletności zarówno tekstu, jak i losów postaci, a także samego przedstawionego świata. Ślady jednego wątku odnaleźć można w innym, tak więc tytułowe „lód” i „ogień” jawią się raczej jako oksymoron niż zwykła opozycja. Okazuje się, że maester Aemon z Muru jest Targaryenem – zatem wywodzi się z tego samego rodu, co Dany i Viserys. Ser Jorah, rycerz w służbie Daenerys, nie tylko pochodzi z Siedmiu Królestw, ale i jest – jak się okaże – synem lorda Mormonta, komendanta Nocnej Straży. Także miecz ser Joraha, Długi Pazur, подарowany Jonowi przez Mormonta, łączy ze sobą obie skrajności: pierwotny właściciel broni znajduje się na Wschodzie, obecny – na Północy. Podobnie jest w przypadku samych Siedmiu Królestw, gdzie więzy krwi między rodami podważają niezależność określonych wątków – nawet jeśli zdarzenia dotyczące poszczególnych postaci toczą się niezależnie od siebie, fakt, że protagoniści są ze sobą spokrewnieni, sugeruje możliwość splotów przeczących prostej równoległości wątków. Jeśli założyć, że to, co dotyczy jednego z członków rodu, dotyczy także pozostałych, powieść Martina jawi się raczej jako swego rodzaju siatka, niż jako układ równoległych sekwencji zdarzeń.

Co więcej – jak dzieje się to w następnych tomach – niektóre istotne informacje dotyczące danego protagonisty mogą pojawić się w rozdziale poświęconym zupełnie innej postaci, zatem na implikowanym poziomie komunikacji poszczególne odcinki komentują się wzajemnie, a czytelnik zmuszany jest do ciągłej rewizji zarówno swojej wiedzy, jak i ocen. Konfrontacja rozmaitych punktów widzenia i rozmaitych wspomnień w przeplatających się odcinkach-wątkach pierwszego tomu zapowiada stopniowe zacieranie się pozornie czarno-białych podziałów w kolejnych tomach cyklu. Wątki zatem okazują się powiązane nie tylko na poziomie zdarzeń, ale i na poziomie etycznym, jako że intencje, czyny czy wybory danej postaci mogą zostać przedstawione w zupełnie innym świetle przez kolejnych bohaterów.

Z jednej więc strony fabuła *Gry o tron* (podobnie jak i następnych tomów cyklu) rozpada się na odrębne wątki, których bohaterami są różne postaci, z drugiej zaś owe wątki są ze sobą powiązane i to nie tylko na poziomie świata przedstawionego, ale i na poziomie kompozycji dzięki zabiegowi przeplatanki zbliżającemu do siebie (w sąsiadujących rozdziałach) zdarzenia w rozmaitych lokacjach i dotyczące rozmaitych postaci.

Konkluzje

Gra o tron to tekst zarówno otwarty, jak i zamknięty. Jest zamknięty kompozycyjnie dzięki ramowym epizodom, będącym nie tylko odpowiednikiem tytułu cyklu, ale i geograficznych osobliwości przedstawionego świata. Jest otwarty fabularnie, jako że zdarzenia tu przedstawione to jedynie wstęp do kontynuacji w kolejnych tomach. Otwarta natura tekstu sugerowana jest także przez fakt, że – choć pierwsza część nosi tytuł *Prolog* – tytułem ostatniego fragmentu jest imię postaci, podobnie jak w wypadku pozostałych rozdziałów. Brak epilogu w oczywisty sposób sugeruje kontynuację⁷.

⁷ Jak się okaże w późniejszych tomach, nawet epilog nie zapowiada definitywnego zakończenia (dwa środkowe tomy, *Nawałnica mieczy* i *Taniec ze smokami* kończą się właśnie tak zatytułowanymi rozdziałami), zatem podtrzymane jest napięcie między otwartą a zamkniętą naturą rozwijającego się cyklu. Warto byłoby przyjrzeć się typowi zdarzeń przedstawionych w prologach (otwierających każdy z pięciu tomów) i epilogach – wydaje się, że ani nie zamykają, ani nie otwierają one głównych wątków w danym tomie, a raczej koncentrują się na epizodach zagrażających mimetycznemu porządkowi świata dominującemu w Westeros.

Zarazem jednak wielość wątków, ramifikacje, komplikacje poszczególnych splotów akcji nie tyle skutkują możliwością nieskończonej kontynuacji (jak w niektórych współczesnych sagach, często obejmujących więcej niż jedno pokolenie), ale rysowaniem coraz bardziej spójnego i kompletnego obrazu świata, w którym żyją i poruszają się postaci – świata z jego historią, geografią, losami poszczególnych protagonistów i ich wzajemnymi relacjami, powiazaniami przyczynowo-skutkowymi, a także wymiarem etycznym. Dzięki zabiegowi przeplatanki wątki nie rozwijają się po prostu w sposób linearny, ale dwuwymiarowo – każdy kolejny epizod to zarazem kontynuacja wcześniejszych zdarzeń i wypełnienie luki informacyjnej czy sprostowanie istotne w całościowym obrazie świata.

Do jakiegoś stopnia dalszy rozwój cyklu wzmacnia napięcie między zamkniętym i otwartym charakterem pierwszego tomu. Nawet jeśli niektóre z wątków zostają zakończone (z powodu śmierci protagonisty), pozorny koniec okazuje się miejscem rozszczępienia – śmierć Neda prowadzi do rozdzielania się jego dzieci, z których każde będzie mieć od tej pory odrębny wątek. Martin nie dodaje nowych postaci i powiazanych z nimi sekwencji zdarzeń wyłącznie dla nich samych, lecz wykorzystuje je, by stworzyć kompletną rzeczywistość, która podlega eksploracji i poznaniu w procesie lektury – zarazem rysując analogie między konstrukcją świata a konstrukcją tekstu.

Źródła cytowań

- MARTIN, GEORGE R.R. (2011), *Gra o tron*, przekł. Paweł Kruk, Poznań: Wydawnictwo Zysk i S-ka.
- MARTIN, GEORGE R.R. (2012a), *Nawałnica mieczy. Stal i śnieg*, przekł. Michał Jakuszewski, Poznań: Wydawnictwo Zysk i S-ka.
- MARTIN, GEORGE R.R. (2012b), *Starcie królów*, przekł. Michał Jakuszewski, Poznań: Wydawnictwo Zysk i S-ka.
- NAPOLITANO, MARC (2015), "Sing for your little life". Story, Discourse and Character', w: Jes Battis, Susan Johnston (red.), *Mastering the Game of Thrones. Essays on George R.R. Martin's „A Song of Ice and Fire”*, Jefferson, North Carolina: McFarland and Company, Inc. Publishers, ss. 35-56.
- POLACK, GILLIAN (2017), 'Setting up Westeros. The Medievalesque World of *Game of Thrones*', w: Brian A. Pavlac (red.), *Game of Thrones versus History. Written in Blood*, Hobollon: Wuley Blackwell, ss. 251-260.

- STANZEL, FRANZ (1980a), 'Sytuacja narracyjna i epicki czas przeszły', w: Ryszard Handke (red.), *Teoria form narracyjnych w niemieckim kręgu językowym. Antologia*, Kraków: Wydawnictwo Literackie, ss. 220-236.
- STANZEL, FRANZ (1980b), 'Typowe formy powieści', w: Ryszard Handke (red.), *Teoria form narracyjnych w niemieckim kręgu językowym. Antologia*, Kraków: Wydawnictwo Literackie, ss. 237-287.
- TRĘBICKI, GRZEGORZ (2007), *Fantasy. Ewolucja gatunku*, Kraków: Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych „Universitas”.
- TUVE, ROSAMOND (1966), *Allegorical Imagery: Some Medieval Books and Their Posterity*, Princeton: Princeton University Press.
- WALKER, JESSICA (2015), "Just songs in the end". Historical Discourses in Shakespeare and Martin', w: *Mastering the Game of Thrones. Essays on George R.R. Martin's „A Song of Ice and Fire”*, w: Jes Battis, Susan Johnston (red.), Jefferson, North Carolina: McFarland and Company, Inc. Publishers, ss. 71-112.