

SIPOS NIKOLETT

Médiumok harca: A *Trónok harca* és a transzmedialitás

[SZERZŐ]

Sipos Nikolett a Pázmány Péter Katolikus Egyetem Irodalomtudományi Doktori Iskolájának harmadéves hallgatója. 2019-ben szerzett középiskolai tanári diplomát a Pannon Egyetem Modern Filológiai és Társadalomtudományi Karán angol nyelv és kultúra tanára és magyartanár szakon. Jelenleg a Pannon Egyetem Angol-Amerikai Intézetében dolgozik tanársegédként. Kutatásában a transzmedialitás jelenségét vizsgálja spekulatív fikciós univerzumokban, középpontban a *Trónok harcával*. E-mail: siposniki94@gmail.com

[absztrakt]

George R.R. Martin *A tűz és jég dala* című regénysorozata az elmúlt évtizedben óriási népszerűsége tett szert, amelyhez nagyban hozzájárult az HBO által készített *Trónok harca* című sorozat is. Annak ellenére, hogy a regények és az adaptáció is a narratíva szerves részét képezik, és szoros kapcsolatban állnak egymással, a témában született kutatások nagy része külön-külön vizsgálta a két médiumtípust (Lowder, 2012; Battis, 2015; Carrol, 2018), és nem tért ki arra, hogy milyen kapcsolatban áll egymással a regénysorozat és az ebből készült adaptáció. Tanulmányomban felvázolom a *Trónok harca* univerzum működését, és Henry Jenkins elméletét használva rámutatok arra, hogy a *Trónok harca* egy igazi transzmediális narratívaként is érthető.

George R.R. Martin's *A Song of Ice and Fire* became one of the most successful fantasy stories of the last decade, which is partly due to the huge popularity of the HBO adaptation called *Game of Thrones*. Although the novels and the adaptation are also integral parts of the narrative and are closely connected, most of the academic research was concentrating on the two types of media separately (Lowder, 2012; Battis, 2015; Carrol, 2018), and did not touch upon the special relationship of the epic fantasy saga and the television show. This paper outlines how the *Game of Thrones* universe works and proves that, based on Henry Jenkins' theory, *Game of Thrones* is a true transmedia narrative.

Annak ellenére, hogy a fantasy manapság igencsak nagy népszerűségnek örvend, a 20. század végéig csak egy szűk réteg kedvelt műfajának számított – később azonban egyre nagyobb teret nyert mind az olvasók, mind a filmkedvelő közösség körében. A műfaj szélesebb körben való elterjedésének egyik legfőbb mozgatórugója a Peter Jackson által készített *A Gyűrűk Ura* adaptáció (2001–2003), illetve *A hobbit* (1937) történetének megfilmesítése (2012–2014) volt. Mindamellet, hogy Jackson két trilógiája hozzájárult Tolkien műveinek (újra)felfedezéséhez, a hangulatáról, képi világáról és rendkívüli technikai megoldásairól híres trilógia és annak későbbi előzményfilmjei azokat a nézőket is megszólították, akik korábban nem vallották magukat a fantasy kedvelőinek, ezáltal pedig nagyban hozzájárultak ahhoz, hogy a műfaj populárisává válhasson. Nem szabad azonban elfeledkeznünk J.K. Rowling *Harry Potter* könyvsorozatáról (1997–2007) és a szövegekből készült filmadaptációkról (Columbus et al., 2001–2011) sem, melyek mind a gyermekek, mind a felnőtt korosztály körében szintén nagyban elősegítették a fantasy műfajának népszerűvé válását, ma már pedig egy egész generáció vallja úgy, hogy felnőtté válásukban óriási szerepet játszott a történet (ld. Lauer és Basu 2019). Idesorolható még a szintén fiatalabb korosztályt megcélzó Philip Pullman *Az Úr sötét anyagai* (1995–2000) trilógiája, illetve az ebből készült sorozatadaptáció (*His Dark Materials*, Hooper et al., 2019–); Andrzej Sapkowski *Vaják* elbeszélései és a belőlük készült, számos médiaplatformon megjelenő feldolgozások (legyen az film, sorozat, képregény vagy akár videójáték), vagy Leigh Bardugo *Grisa*-trilógiája (2012–2014) és az ebből készült Árnyék és csont (*Shadow and Bone*, Almas et al., 2021–) című sorozat is. Az előbb említett narratívák mind azt bizonyítják, hogy a fantasy kilépett a korábbi szűk keretek közül, és sikerült megszólítania egy szélesebb közönséget.

George R.R. Martin *A tűz és jég dala* című, egyelőre befejezetlen regénysorozata szintén a legsikeresebb fantasy-művek közé sorolható, melynek az HBO által készített adaptációja felforgatta a televíziózás történetét: a csatorna legnépszerűbb sorozataként a *Trónok harca* azzal vált híressé, hogy kilépett az addig létező szabályok hatóköre alól. A főszereplőnek titulált Ned Stark halála az első évadban óriási sokként hatott a nézőkre, azonban ez csak egy volt a sok meglepetés közül – a rajongóknak számos általuk kedvelt karakter halálával kellett szembesülniük az évadok során. Emellett azonban a sokszor brutális, és végletekig erotikus jelenetek, illetve a technikai megoldások (mint például a nemlétező lények, helyszínek, vagy a grandiózus csatajelenetek ábrázolása), az egyes főszereplők helyett több kiemelt szereplővel dolgozó színészgárda (*ensemble cast*) alkalmazása és az ebből adódó kiszámíthatatlan cselekmény mind hozzájárult ahhoz, hogy a *Trónok harca* korszakalkotó sorozatként vonuljon be a történelembe (Koblin 2019).

Amellett, hogy a történet az egész világon ismertté vált, és sokan minden idők legjobb sorozatának tartják, narratívájának alakulását tekintve rendkívül különlegesnek mondható. Az epikus fantasy-sorozat első kötete 1996-ban jelent meg *Trónok harca* címmel. Az eredetileg háromrészre tervezett történet nagy része a Hét Királyságban játszódik, középpontjában pedig két főbb konfliktus áll: az egyik a Vastrónért folytatott küzdelem a legfőbb uralkodói házak sarjai között, a másik pedig a közelgő tél, amely az éhínség és a pusztulás lehetősége mellett még a kihaltak hitt mitikus ellenségek, a Mások közeledését is jelenti. Martin regényei nem sokkal megjelenésük után óriási népszerűségre tettek szert a fantasy-rajongók körében, az igazi áttörést azonban a 2011-es, HBO által készített adaptáció jelentette, amely az író számára meghozta az igazi világsikert. A sorozat készítői, David Benioff és D.B. Weiss azonban a forgatás során

egy komoly problémába ütköztek: *A tűz és jég dala* története az eredeti elképzeléstől eltérően (Martin jelenlegi tervei szerint) hétkötetesre duzzadt, melynek utolsó megjelent része az ötödik, a 2011-es *Sárkányok tánca*. A rajongók által régen várt hatodik kötetet az író a mai napig nem fejezte be, így a sorozat hatodik évadának tervezésekor a készítőknél úgy kellett folytatniuk a sorozatot, hogy az adaptáció alapjául szolgáló művet még nem ismerhették. Annak ellenére, hogy Martin korábban felvázolta az általa tervezett cselekmény főbb pontjait, hogy Benioff és Weiss az eredeti történethez híven fejezhessék be az immáron világsikerű sorozatot, a rajongók többsége erőteljesen kifogásolta az utolsó évadok minőségét. A legtöbb kritika az elnagyolt történetvonalakra, a karakterek személyiségének eltorzítására és a történet ellenében a vizuális elemekre fektetett túl nagy hangsúlyra irányult, mindezek ellenére azonban kijelenthetjük, hogy a *Trónok harca* minden idők egyik legsikeresebb televíziós sorozatának tekinthető, filmtörténeti hatása pedig a mai napig érzékelhető.



Ned Stark lefejezése a sorozatban

Azzal, hogy Benioff és Weiss abba a különleges helyzetbe került, hogy előbb kellett befejezniük az adaptációt, minthogy a sorozat végének alapjául szolgáló művek megíródtak volna, egy

érdekes helyzet jött létre, hiszen az utolsó három évad a (még meg nem jelent) hatodik és hetedik kötethez képest elsődleges szerepet tölt be. Beszélhetünk-e azonban transzmediális történetmesélésről egy olyan narratívauniverzum esetében, amely eredetileg regénysorozatként indult, és csak később bővült ki az adaptációnak köszönhetően? Tanulmányomban kísérletet teszek arra, hogy röviden felvázoljam a *Trónok harca* univerzum működését, és választ adjak az előbb feltett kérdésre.

A transzmedialitás és a transzmediális történetmesélés

Bár a transzmedialitás eredete régre nyúlik vissza (lásd Homérosz *Odüsszeiáját*, a középkori Jézus-történeteket vagy akár Dante *Isteni színjátékát*), maga a kifejezés csak a 20. század végén jelent meg a szakirodalomban. A fogalmat Marsha Kinder használta először 1991-ben megjelent *Playing with Power* című könyvében, ahol egy adott médiatartalom különböző médiaplatformokon való megjelenéseit az intertextualitással és a fogyasztói társadalommal állítja összefüggésbe: minél több platformon jelenik meg ugyanis egy adott kulturális objektum, annál több fogyasztásra ösztönzi majd a rajongókat. Kinder külön kiemeli a transzmedialitás gyermekekre gyakorolt hatását, akik például a különböző játékgépeken keresztül (melyeket arra használhatnak, hogy eljátszák az adott történetet) kis koruktól fogva arra vannak kondicionálva, hogy fogyasztóvá váljanak, eközben azonban létrehozhatják saját személyes narratívájukat.

Ide sorolható még Mary Celeste Kearney munkássága is, aki arra használja a fogalmat, hogy „leírja az USA-beli rádiójátékok, az *A Date with Judy* (1941) és a *Meet Corliss Archer* (1943–1956) kiterjesztését novellákká, filmekké, televíziós programokká és képregényekké”¹ (Evans 2011: 21). A transzmedialitás fogalmát később Henry Jenkins fejlesztette tovább *Convergence Culture. Where Old and New Media Collide* (2006) című könyvében, ahol a transzmedialitásra nem általános jelenségként tekint, hanem a transzmediális *történetmesélést* helyezi a középpontba. Jenkins a transzmediális történetet úgy határozza meg, mint egy számos médiaplatformon kibontakozó narratívát, „amelyben minden egyes szöveg egyedi és értékes módon járul hozzá az egészhez” (Jenkins 2006: 97–98.). Az ilyen történetek egyik fő jellegzetessége, hogy „mindegyik médium azt csinálja, amihez a legjobban ért” (Jenkins 2006: 98). Míg a szövegolvasás lehetővé teszi az olvasó számára, hogy mélyen azonosulni tudjon egy-egy adott szereplővel, a filmek és a sorozatok a vizualitás hangsúlyozásával egy egészen újfajta élményt hoznak létre. A videójátékok mindennek egy sajátos ötvözetét teremtik meg – amellyel, hogy a játékosok könnyedén elmélyülhetnek az adott narratívában, és egy sokkal részletesebb képet kapnak a fikciós világról (melyhez nagyban hozzájárul a vizuális elemek jelenléte), adott esetben akár saját döntéseket is hozhatnak az általuk irányított karaktereken keresztül. Jenkins szerint a transzmediális történetek másik fontos jellemzője, hogy mindegyik médium önállóan működik, önmagában is élvezetes, emellett pedig belépési pontként szolgál a történetuniverzumba. Amennyiben ezek a feltételek nem teljesülnének, ez a célközönség beszűküléséhez vezetne, és megakadályozná a rajongói tábor növekedését. Annak ellenére, hogy az alkotások egyetlen médiumban is élvezeti értékkel bírnak, a különböző platformok közötti átjárás elmélyíti a befogadó történetről alkotott tudását, és ezzel (egyfajta öngerjesztő folyamatként) arra inspirálja a rajongókat, hogy még több ismeretre tegyenek szert az adott történetuniverzummal kapcsolatban. A játékkészítő Neil Young ezt additív megértésnek (*additive*

1 Itt és a szöveg többi részében minden idegen nyelvű idézet a saját fordításom.

comprehension) nevezi: minden új „szöveg” új információkat ad hozzá az adott narratívához, és ezáltal arra ösztönöz minket, hogy felülvizsgáljuk a fikcióról alkotott értelmezésünket (Jenkins 2006: 127). Mindez szorosan kapcsolódik Marsha Kinder felfogásához, ugyanis a rajongók csillapíthatatlan tudásvágya egyre több fogyasztást eredményez, ami a médiacégeket érdekeltté teszi abban, hogy a növekvő bevétel érdekében még több melléknarratívát hozzanak létre.²

Jenkins szerint a transzmedialitás terjedésének egyik legfőbb gyakorlati oka, hogy a mai szórakoztatóipar horizontálisan integrált, azaz a különböző médiaszektorokban ugyanaz a cég érdekelt, ami elősegíti a tartalom médiumok közötti áramlását (Jenkins 2006: 98). Az eltérő médiumtípusok azonban más-más méretű rajongói bázissal rendelkeznek, így egy jó transzmédia franchise kihasználja a médiumtípusok közötti különbséget, és ezzel egy szélesebb piacot hoz létre a narratívának.³ Annak ellenére, hogy a fogyasztói társadalom számára a transzmediális történetek népszerűsítése rendkívül kedvező lenne, hiszen még több fogyasztást generálna, nem minden narratíva képes transzmediálissá válni. Ahhoz, hogy létrejöhessen a több platformon való megjelenés, szükség van egy komplex, enciklopédikus világra, amely arra inspirálja a befogadókat, hogy minél több ismeretre tegyenek szert az adott univerzumból, emellett pedig elég részletes ahhoz, hogy több melléknarratíva születhessen belőle – nem véletlen, hogy a legtöbb ismert transzmediális narratíva a high fantasy műfajába tartozik, amely jellegzetesen egy komplex, részletgazdag világot tár elénk. Mindez ahhoz az érdekes jelenséghez vezet, hogy „az egész többet ér, mint a részek összessége” (Jenkins 2006: 104), hiszen az adott narratíváról megtudható ismerethalmaznak már része az a tudás is, amelyet a befogadók maguk következtettek ki a rendelkezésükre álló információdarabkákból.

Marie-Laure Ryan Jenkins-szel szemben a transzmedialitást narratológiai nézőpontból vizsgálja. *Transmedial Storytelling and Transfictionality* című tanulmányában a transzmedialitás két pólusát különbözteti meg: a „hógolyó” hatás esetén egy történet növekvő népszerűsége során új és új verziókat hoz létre különböző médiaplatformokon (Ryan 2013: 363). Ebbe a kategóriába sorolható például a *Harry Potter* vagy *A gyűrűk ura*, melyek bár regényekként indultak, később film- és videójáték-adaptáció is készült belőlük (ibid). A transzmedialitás másik fajtája újabb keletű jelenség:

olyan rendszer képviseli, amelyben egy adott történet kezdettől fogva több különböző médiaplatformon bontakozik ki. A történetvilágok kereskedelmi franchise-zá válnak, fejlesztők célja pedig az, hogy rávegyék a nyilvánosságot, hogy minél több különböző médiát fogyasszanak (ibid).

Erre kiváló példa a Jenkins által szintén részletesen tárgyalt *Mátrix*, amelyet a Wachowski testvérek a kezdetektől fogva egy transzmediális projektként képzeltek el, melyben az egyes elemek mind-mind egyedi módon járulnak hozzá a történethez.

2 A jelenség kiválóan megfigyelhető az elmúlt évtizedek franchise-kultúrájában is – a 2000-es évektől kezdve ugyanis ahelyett, hogy a filmkészítők újabbnál újabb ötletekkel rukkolnának elő, egyre több a folytatásos történet, illetve a régebbi filmek újrafeldolgozása.

3 Példaként említhető a népszerű *Vaják* franchise, amely eredetileg Andrzej Sapkowski lengyel író tollából született meg 1990-ben, majd pedig a belőle készült videójátékokkal vált ismertté. Ezek közül az első, a 2007-ben megjelent *The Witcher* óriási sikerre tett szert a játékkedvelők körében, ezáltal pedig hozzájárult a könyvek népszerűségének növekedéséhez is. Sapkowski *Vaják*-elbeszélései közül az első angol nyelvű fordítás 2000-ben jelent meg a *Chosen by Fate: Zajdel Award Winners Anthology* kötetben, majd ezt követte a 2008-as *Blood of Elves (Tündevér)* kötet, amely valószínűleg már a 2007-es játék népszerűségén felbuzdulva jelenhetett meg. Ezt tovább tetézte a 2019-ben debütált, Netflix által készített *Vaják* című sorozat, amely végképp világhírt hozott a történet számára.

Ryan szerint a transzmediális történetmesélés különböző szövegeit nem más, mint a történetvilág tartja össze, amely egy állandó és egy dinamikus komponensből áll (állandó komponens például a különböző fajok, a főhősök, a folklór, bizonyos helyek, természeti törvények vagy különböző szabályok, míg dinamikus komponens lehet egy olyan fizikai vagy mentális esemény, ami valamilyen változást hoz a világba) (Ryan 2013: 364). Ryan tanulmányában kitér a transzfikcionalitás fogalmára is, amely nem más, mint a „fiktív egységek vándorlása különböző szövegek között, mely szövegek akár ugyanahhoz a médiumhoz is tartozhatnak, amely gyakran az írott narratív fikció. A transzmediális történetmesélés a transzfikcionalitás speciális esetének tekinthető – transzfikcionalitásnak, amely különböző médiumokon keresztül működik” (Ryan 2013: 365-366.).

Tanulmányának végén Ryan részletesen kifejti a transzmediális projektek népszerűségének hat lehetséges okát. Az első ok nem más, mint a marketingfogás, a transzmedialitás ugyanis lehetőséget teremt a fejlesztőknek arra, hogy minél több terméket hozzanak létre, és ezáltal több profitot generáljanak. Ide tartozik még a kísérletezés öröme, a közösségépítő szerep, a testreszabható időkeret, vagyis, hogy a használók annyi időt tölthetnek el egy adott világban, amennyit csak szeretnének; a letölthető média lehetősége (a fogyasztók ugyanis ma már bármikor hozzáférhetnek az adott epizódokhoz vagy játékokhoz) és a kognitív befektetés megtérülése: minél több időt szánunk arra, hogy létrehozzunk egy történetvilágot, annál kevésbé szeretnénk elhagyni azt.

Lisbeth Klastrup és Susana Tosca Ryan-hez hasonlóan a *The Maester's Path* című *Trónok harca* médiakampány vizsgáló kutatásuk során a jelenség leírásakor szintén a transzmediális világokat helyezték középpontba, melyek véleményük szerint három dimenzióban léteznek: a *mythos* mint a világ története és legendája, a *topos* mint a világ földrajzi és történelmi helyzete, és az *ethos* mint a karakterek erkölcsi kódexe (Klastrup és Tosca 2014 : 297).

A tanulmány következő részében Jenkins szempontjai alapján vizsgálom a *Trónok harca* transzmedialitását, ugyanis bár az itt felsorolt elméletek közül mindegyik hozzájárul a transzmedialitás általam használt értelmezéséhez, Jenkins elmélete a legalkalmasabb arra, hogy megvizsgáljuk a különböző médiumok között lévő kölcsönhatást.

A Trónok harca univerzum

Annak ellenére, hogy a *Trónok harca* sokak számára csak könyvsorozatként és televíziós show-ként létezik, az HBO-adaptáció sikerének köszönhetően Martin narratív univerzuma óriási méretet öltött, ma már pedig talán jelenséggént is beszélhetünk róla, amely a 2010-es évek egyik uralkodó narratívájaként szinte mindenhol jelen volt (Hughes 2019). A közösségi oldalak hemzsegték a sorozatból kiszakított mémektől és idézetektől, az epizódok heti rendszerességű bemutatása pedig hozzájárult ahhoz, hogy a sorozat részeinek kibeszélése mind az online, mind pedig a valós világban egyfajta közösségi program legyen. A *Trónok harca* története azonban egészen a kilencvenes évek elejéig nyúlik vissza, amikor a fantasy még egy sokkal kisebb közösség kedvelt műfajának számított.

A tűz és jég dala regénysorozat története 1991 nyarán kezdődött, amikor George R.R. Martin egy science fiction regényen dolgozott. Írás közben azonban eszébe jutott egy jelenet, amelyben egy

fiatal fiú, Bran végignéz egy kivégzést, majd társaival rémfarkas-kölyköket talál a hóban (Gilmore 2014). Az ötlet annyira megtetszett az írónak, hogy elkezdte tovább építeni a narratívát, az így megírt fejezet pedig végül a *Trónok harca* első fejezetévé vált. Ekkor Martin még úgy gondolta, hogy *A tűz és jég dala* trilógiaként fog megjelenni, a történet viszont a számos szereplő és a hozzájuk tartozó cselekményszálak szerteágazó jellege miatt sokszorosára duzzadt. Az első kötet 1996-ban jelent meg *Trónok harca* címmel, amely annak ellenére, hogy mára világhírűvé vált, a publikáláskor csak a fantasy-rajongók körében aratott nagy sikert. Az 1999-ben megjelent második kötet, a *Királyok csatája* azonban *New York Times* bestsellerré vált, a *Kardok vihara* (2000) megjelenése után pedig Martin egyre több telefonhívást kapott Hollywoodból azzal a kéréssel, hogy megfilmesíthessék könyvsorozatát, hiszen Peter Jackson 2001-ben debütált *A Gyűrűk Ura* adaptációja óriási sikereket aratott (Gilmore 2014). Annak ellenére, hogy a filmstúdiók Jackson győzelmén felbuzdulva úgy gondolták, Martin művével létrehozhatják majd a saját fantasy-adaptációjukat, az író úgy vélte, művét lehetetlen megfilmesíteni:

Azt mondtam, lehetetlen. Tolkien trilógiája nagyjából olyan hosszú, mint a *Kardok vihara*. Nekem sokkal több karakterem, sokkal több helyszínem és sokkal több mindenem van, így lehetetlen megfilmesíteni [...]. Így minden ajánlatra nemet mondtam, de elkezdtem gondolkodni: az egyetlen módja, hogy megcsináljuk, a televízió – de nem a CBS vagy az NBC, mert ez [a történet] túl szexuális, túl erőszakos, túl komplikált. Egyedül olyasvalaki tudná megcsinálni, mint az HBO. (Gilmore 2014).

A regények megfilmesíthetetlenége mellett szólt még az is, hogy *A tűz és jég dala* regénysorozat számos fokkalizátorral dolgozik, akik mind a történet főszereplőiként működnek, és mindegyikük szubjektív nézőpontja erősen befolyásolja az olvasó történetről alkotott képét. Az első kötetben kilenc, a másodikban tíz, a harmadikban tizenkettő, a negyedikben tizenhárom, míg az ötödikben már tizennyolc olyan szereplő van, akik saját fejezetekkel rendelkeznek, ezáltal a cselekmény rendkívül árnyalttá válik. Martin ötlete azonban végül valósággá vált – nem sokkal később a történet két rajongója, David Benioff és Dan B. Weiss azzal a szándékkal keresték fel az írókat, hogy elkészítsék *A tűz és jég dala* sorozatadaptációját az HBO-nál (Martin 2012: 5). Egy hosszú beszélgetés után a szerző áldását adta a projektre, ezzel pedig a *Trónok harca* a 21. század egyik leghíresebb fantasy-története lett.

Mivel *A tűz és jég dala* a sorozat készítésekor a fantasy-közösségen kívül nem volt annyira ismert, a sorozat alkotói úgy döntöttek, hogy létrehozzák a sorozatot népszerűsítő médiakampányt, amely felhívja az emberek figyelmét a készülő adaptációra. A sorozat első évada 2011 áprilisától júniusig futott az HBO-n, a *The Maester's Path* című médiakampány pedig 2011. február 28-án indult útjára. A koncepció egy kvízzjáték keretein belül valósult meg, mely online és offline elemekkel is rendelkezett, a feladványok megoldásához pedig nem volt szükség háttérismeretekre (Klastrup és Tosca 2014: 296). A játék alatt a résztvevők megoszthatták eredményeiket az általuk használt közösségi oldalakon, mint a Facebook és a Twitter, ami hozzájárult a sorozat hírének terjedéséhez. A kampány egy másik érdekessége, hogy mind a könyvekből, mind a sorozatokból táplálkozik: az egyik feladat részeként Los Angeles és New York utcáit büfékocsik lepték el, ahol az érdeklődők kipróbálhatták Westeros híres ételeit, amelyeket Martin szövege inspirált. Bár az ételek és a büfékocsik nem képezik a narratíva részét, mégis fontos szereppel bírnak – amellet, hogy marketingfogásként sok nézőt csábítottak a sorozathoz, hozzájárultak ahhoz, hogy a játékban résztvevők részesei lehessenek Westeros világának.

BASED ON *FIRE & BLOOD* BY GEORGE R.R. MARTIN



HOUSE OF THE DRAGON

FIRE WILL REIGN

HBO

A Sárkányok háza promóciós posztere

Az HBO-show végül óriási sikereket ért el: a *Trónok harca* minden idők egyik legsikeresebb televíziós sorozatává vált, amely epizódonként 25 millió nézőt számlált (Hughes 2019). Amellett, hogy a rajongók a különböző közösségi oldalakon minden rész után megoszthatták véleményüket az epizódokról, a brit *Sky Atlantic* televíziós csatorna létrehozott egy sajátos aftershow-t is. A 2011 és 2019 között futó *Thronecast* 10-60 perces epizódjainak középpontjában a sorozat színészeivel és a történet rajongóival készített interjúk álltak, amelyek újabb jelentésrétegekkel járultak hozzá az epizódokhoz, ezáltal tehát a műsor egyfajta paratextuális jelenségként is érthető (Palatinus 2014).

A David Benioff és D.B. Weiss által készített adaptáció szorosan Martin regényein alapult, azonban az ötödik kötet (*Sárkányok tánca*, 2011) volt az utolsó, amit felhasználhattak, hiszen a hétrészesre tervezett könyvsorozat utolsó két része a mai napig nem jelent meg. A készítőik így végül a Martin által felvázolt főbb cselekményszál alapján fejezték be a történetet, a kérdés pedig, hogy vajon az író változtat-e majd valamit a narratíva alakulásán, a mai napig rejtély maradt.⁴

Annak ellenére, hogy az emberek nagy része a *Trónok harca* hallatán ma már főleg a sorozatra és *A tűz és jég dalára* gondol, nem szabad elfeledkeznünk az univerzum többi médiainkarnációjáról sem. Ugyancsak Westeros világában játszódik a 2015-ben megjelent *A hét királyság lovagja* című kötet, amely három korábban megjelent novellát foglal magába (*A kóbor lovag*, *A felesküdt kard* és *A rejtélyes lovag*). A történet a későbbi V. Aegon Targaryen király gyermekkori kalandjait meséli el Ser Duncannel, a Magas lovaggal. Ide sorolható még három, magyarul eddig meg nem jelent novella, amelyek a *Trónok harca* eseményei előtt több száz évvel játszódnak, és a Rhaenyra Targaryen hercegnő és mostohaanyja, Alicent királynő közötti viszályról és annak eredetéről szól (*The Princess and the Queen*, 2013; *The Rogue Prince, or, the King's Brother*, 2014; *The Sons of the Dragon*, 2017). Az utolsó Westeros világában játszódó kötet a 2018-ban megjelent *Tűz és Vér*, amely a kontinens Targaryen királyainak históriáját meséli el. A *Trónok harca* sikerein felbuzdulva az HBO úgy döntött, hogy ebből a történetből is adaptációt készít, amely várhatóan 2022-ben fog debütálni *Sárkányok háza* címmel.

A fantasy-univerzum részét képezi még a 2014-es *A tűz és jég világa: A Trónok harca és Westeros ismeretlen históriája* című gazdagon illusztrált kötet is, amely részletesen bemutatja a Hét Királyság történetét. A szigorúan vett kánonba tartozó műveken kívül ide tartoznak még az azonos címmel megjelent képregények, egy térképgyűjtemény (*The Lands of Ice and Fire*, 2012), szakácskönyv (*A Feast of Ice and Fire*, 2012), társas- és kártyajátékok, podcastek, illetve számos videójáték, melyek közül a leghíresebbek a Cyanide által készített *A Game of Thrones: Genesis* (2011), illetve a Telltale Games által megálmodott epizodikus *Game of Thrones* (2014).

A Trónok harca mint transzmediális narratíva

Amikor a *Trónok harca* világáról gondolkozunk, felmerülhet bennünk a kérdés: tekinthető-e a *Trónok harca* a transzmediális történetmesélés egyik példájának, amennyiben a belőle készült televízió-show gyakorlatilag egy adaptáció? Ebben az esetben pedig mi a helyzet az utolsó három évaddal, amelyek nem a meglévő történetet dolgozzák fel, hanem a Martin által felvázolt

⁴ Az író *Not a Blog* című blogján többször is kitért arra, hogy folyamatosan dolgozik a hatodik kötet, a *Winds of Winter* szövegén, azonban több rajongó is arra a végkövetkeztetésre jutott, hogy Martin talán soha nem fejezi be könyvsorozatát.

narratívát viszik képernyőre, amely még meg sem íródott? Hogyan illeszkednek ebbe a keretbe a történetből készült játékok, a Martin által írt előzménytörténetek, a rajongók által kreált fan fictionök vagy akár a történetből készült képregények?

Annak érdekében, hogy megválaszolhassuk ezeket a kérdéseket, elsősorban definiálnunk kell az adaptáció és a transzmediális történetmesélés fogalmát. Linda Hutcheon *A Theory of Adaptation* című könyvében három szempontból közelíti meg az adaptációt:

Elsőként, formális egységként vagy termékként, az adaptáció egy bejelentett és átfogó transzpozíciója egy adott munkának vagy munkáknak. [...] Másodsor, mint egy *alkotási folyamat*, az adaptáció aktusa mindig magába foglalja a (re-)intepretációt és azután a (re-)kreációt [...]. Harmadsor, a recepció folyamatának nézőpontjából nézve, az adaptáció az intertextualitás egy formája: az adaptációkat (*mint adaptációk*) palimpszesztusként érzékeljük olyan más munkákról való emlékeinken keresztül, amelyek variált ismétléseken át rezonálnak (Hutcheon 2006: 7-8.).

Ezzel szemben a transzmedialitás (Jenkins fogalma szerint) abban tér el az adaptációtól, hogy egy adott narratíva több különböző platformon bontakozik ki, és mindegyik platformon létrejövő történet hozzáad a már létező egészhez, és nem ugyanazt a történetet meséli el, ahogy az adaptáció. Jenkins azonban nem tér ki arra, hogy maga az adaptáció gyakran egyfajta transzmediális aktusként jön létre, hiszen a legtöbb esetben az adaptált mű és a belőle készült adaptáció nem ugyanazon a médiaplatformon jön létre. Michael Graves szerint

Bár a transzmediális történetmesélés és az adaptáció több platformot magába foglal, a meghatározó különbség a történetmesélő formák között a narratív transzpozíció tulajdonságaiban és a történetmesélésben használt narratív kiterjesztésben központosul. Míg az adaptáció magába foglalja egy létező történet átértelmezését egy másik platformon, a transzmediális történetmesélés együtt jár egy kiterjedt történet különböző részeinek különböző médiaplatformokon való terjesztésével (Graves 2016: 2).

Graves azonban tanulmányában kitér arra, hogy az adaptációt és a transzmediális történetmesélést hagyományosan binárisan értelmezték, azonban a franchise történetmesélés komplikáltabbá teszi a helyzetet: „a transzmediális történetmesélés és az adaptáció közötti határvonal porózus: a szövegek oda-vissza mozognak attól függően, hogy milyen a producerek közötti összehangoltság” (Graves 2016: 2). A 21. században népszerűvé váló franchise-ok megjelenésével tehát az adaptáció és a transzmediális történetmesélés közötti határvonal átjárhatóvá vált. A *Trónok harca* esetében szintén megfigyelhető, hogy nem beszélhetünk sem tiszta adaptációról (mivel az utolsó három évad nem rendelkezik adaptált szöveggel), sem pedig színtiszta transzmediális történetmesélésről (amennyiben a regények és a sorozatok közötti kapcsolatot vizsgáljuk). Az első évadok szinte egy az egyben Martin könyveinek cselekményére támaszkodtak, azonban ahogy David Benioff és D. B. Weiss egyre több helyen eltért az eredeti szövegtől, az apró különbségek óriásivá nőttek ki magukat, így a történet egy új verziója jött létre. Annak ellenére, hogy ezzel még a sorozat megfelelne Hutcheon adaptációdefiníciójának, mint „szándékos, bejelentett, és kiterjesztett revizitációi korábbi munkáknak” (Hutcheon 2006: xiv), a sorozat utolsó három évada azzal, hogy túllépett az eredeti szövegen, elszakadt az adaptáció klasszikus definíciójától, és átlépett a transzmediális történetmesélés területére. Ezt még tovább bonyolítja majd a regénysorozat két következő kötete, a *The Winds of Winter* és *A Dream of Spring*, amelyek Martin bevallása szerint több helyen is el fognak térni a sorozat befejezésétől (ld. Martin 2019),

annak ellenére, hogy ő maga vázolta fel az HBO-show készítőinek a cselekmény főbb szálait, hogy Benioff és Weiss az író művéhez hűen fejezhessék be az adaptációt.

Beszélhetünk-e tehát a „történet befejezéséről”? A különböző internetes fórumokon a rajongók között óriási viták folynak arról, hogy a könyvek vagy a belőlük készült sorozat *jobb* – sokan annyira elégedetlenek voltak Benioff és Weiss befejezésével, hogy egy petíciót is indítottak annak érdekében, hogy az HBO újraforgassa az utolsó évadot (O’Neil 2019). Annak ellenére azonban, hogy a könyv és az adaptáció közötti harc feltehetőleg egy örökös vita marad az olvasók és a nézők között, sem a *Trónok harca*, sem pedig más narratívák esetén nem beszélhetünk médiumok harcáról. A különböző platformon megjelenő történetek ugyanis nem hierarchikus módon helyezkednek el egymáshoz képest, sokkal inkább ugyanazon narratíva különböző módon való megközelítéseiként értelmezhetők. Amennyiben az egyik médium népszerűsége növekedni kezd, ezzel nem a másik médium(ok) ellen dolgozik, sokkal inkább arra sarkallja a fogyasztókat, hogy megismerkedjenek a többi médiummal is, ezáltal inkább támogatják, mintsem „kioltják” egymást. *Mivel* az HBO által készített *Trónok harca* egy újfajta változatát hozta létre a Martin által kitalált történetnek, és a saját szabályai szerint zárta le azt, így a *sorozat* véget ért – azonban az HBO változatát nem tekinthetjük egyfajta „mesternarratívának” csak azért, mert előbb ért el a történet végére, mint Martin regényei. Ugyanígy a könyvekről sem feltétlenül állíthatjuk azt, hogy elsődleges szerepet töltenek be a sorozathoz képest: bár alapjául szolgáltak az HBO adaptációjának, amely sokáig igyekezett hűen követni a könyvek cselekményét, az apró változtatások később óriási különbségekhez vezettek.⁵ A kérdésről Martin a következőképp nyilatkozott: „Hány gyermeke volt Scarlett O’Harának? A regényben három. A filmben egy. A való életben egy sem: egy fikciós karakter volt, sohasem létezett. A sorozat a sorozat, a könyvek a könyvek; két különböző elbeszélése ugyanannak a történetnek” (Martin 2015).

Mindannak ellenére, hogy a *Trónok harca* transzmedialitásának egyik legérdekesebb kérdése a könyvek és a sorozat közötti kapcsolat, a történetuniverzum több olyan összetevőből is áll, amelyek szintén hozzájárulnak transzmediális voltához. Ide tartozik például a sorozat népszerűsítésére megalkotott *The Maester’s Path* című 2011-es médiakampány, mellyel kapcsolatban Zoë Shacklock kifejti, hogy

míg a transzmediális történetmesélés szigorú teoretikusai, mint Evans, amellet érvelnének, hogy a »The Maester’s Path« nem tartalmaz jelentős narratív struktúrát, és így nem lehet igazi transzmediális történetmesélés, mindaz, amit hozzátesz a Westeros megértéséhez – egy világhoz, ami ugyanannyira fontos a narratívában, mint a cselekmény működése –, megfelel Jenkins »önálló és értékes« kritériumának. (Shacklock 2015: 267).

A *The Maester’s Path* egyik érdekessége, hogy mind a könyvek, mind pedig a sorozat világából táplálkozott – míg a New York és Los Angeles utcáit ellepő büfékocsik és ételek esztétikumukban az HBO adaptáció hangulatára hajaztak, a recepteket Martin regényei inspirálták (Shacklock 2015: 266). A médiakampány tehát szintén egy önálló paratextusként működik, és létrehozta azt, amire kevés narratíva képes: átlépi a történet és a való világ közötti határvonalat, és ezáltal közel hozza Westeros kis darabját az olvasók és nézők számára.

5 Ezt az elméletet természetesen tovább fogja árnyalni a könyvsorozat következő kötete, melynek kéziratán Martin több mint tíz éve dolgozik, illetve az ezután következő utolsó regény is.

Mindazzal együtt, hogy a *Trónok harca* eredetileg nem egy transzmediális narratívának készült (ellentétben például a Wachowski-testvérek *Mátrix* sorozatával, melyet Ryan a „hógolyó”-hatás egyik példajaként említ), annak köszönhetően, hogy az adaptáció túllépett a regénysorozat narratíváján, a jelenség egyik mintapéldájává vált. A regénysorozat és a belőle készült televíziós show kapcsolatát vizsgáló tanulmányok nagy része azonban ahelyett, hogy a két médium kölcsönhatását és együttes működését vizsgálná, a közöttük lévő különbségekre fektette a hangsúlyt (Shacklock 2015: 263). A különbségek egy része főként a castingnak köszönhető, a karakterek egy része ugyanis a könyvben sokkal fiatalabb, mint az adaptációban: Daenerys Targaryen *A tűz és jég dala* első kötetében 13, Arya Stark 9, Sansa Stark 11, Bran pedig 7 éves, míg a sorozatban Daeneryst 17, Aryát 11, Sansát 13, Brant pedig 10 éves gyermekeként ábrázolják, így a problematikus jelenetek sokkal befogadhatóbbá váltak a nézők számára. A különbségek a karakterek kinézetében is megjelennek, hiszen néhányukat sokkal vonzóbbnak ábrázolták a sorozatban, mint a könyvben. Ezen karakterek közé tartozik például Tyrion Lannister, aki a regényekben egy fehér hajú, fekete szakállú szörnyetegként jelenik meg, akinek a feje túl nagy a testéhez képest, egyik szeme zöld, a másik fekete, a Feketevízi csata során pedig az egész orrát elveszíti. Daario Naharis szeméihez illő kékre festett szakállal és hajjal és aranyszínű bajusszal jelenik meg, míg Ramsay Boltont Martin csúnya, nagytestű férfiként ábrázolja – a sorozatban azonban mindhárom karakter vonzó férfiként jelenik meg. Vannak emellett olyan változások is, amelyek erősen beleszólnak a történet alakulásába, és egészen megváltoztathatják a könyvek kimenetelét a sorozatéhoz képest, ami szintén hozzájárul ahhoz, hogy a sorozatot egy teljesen önálló világgént értelmezzünk.

Ahogy arra már korábban kitértem, Henry Jenkins úgy határozza meg a transzmediális történetet, mint egy számos médiaplatformon kibontakozó narratívát, „amiben minden egyes szöveg egyedi és értékes módon járul hozzá az egészhez” (Jenkins 2006: 97–98.). A *Trónok harca* esetében a könyvek és a sorozat ugyanannak az alapparratívának különböző változatait mutatják be, a játékok azonban egy új cselekményszálát adnak hozzá az univerzumhoz. Míg a sorozatban Catelyn Stark cselekményszála a Vörös Nász után véget ér, a könyvekben Kőszívű Hölgyként tovább alakítja a karakterek sorsát; a könyvekben a Stark gyermekek mindegyike varg, azaz képes arra, hogy farkasának bőrébe bújjon, a *Varjak lakomája* kötet pedig óriási hangsúlyt fektet a Dorne-ban játszódó cselekményszálra. Ezek az eltérések (amelyek csak egy kis részét képezik annak a számos különbségnek, ami a két narratíva között keletkezett) tehát mind egyedi és értékes módon alakítják az univerzum történetét, és ezáltal több alternatív valóságot hoznak létre.

Jenkins azon kritériuma, mely szerint „mindegyik médium azt csinálja, amihez legjobban ért” (2006: 98), szintén jellemző a *Trónok harca* univerzumra. A regénysorozatban alkalmazott narrációs technika, melyben a fejezetek egy-egy nézőpontkarakteren keresztül fokalizálódnak, lehetővé teszi, hogy az olvasók mély betekintést nyerhessenek a szereplők lelki világába, megértsék a szereplők döntései mögött húzódó motivációkat. A sorozat ezzel szemben egyfajta vizuális kielégülést is nyújt a nézőknek – a könyvben leírt helyszínek pontos ábrázolása, illetve a Fal, a Mások és a sárkányok valóságú megjelenítése pedig mind hozzájárulnak ahhoz, hogy a nézők eszképzizmusként élhessenek meg egy-egy epizódot. A Telltale Games által készített *Game of Thrones* játékok a két élmény ötvözeteként egy harmadik tapasztalatot hoznak létre. Az Androidra, iOS-re, Windowsra, OS X-re, PlayStation-re és Xbox-ra készült *point-and-*

*click*⁶ kalandjátékban a szereplők részesei lehetnek Westeros világának az általuk irányított karaktereken keresztül, akik az északi Forrester házhoz tartoznak. A játékosok a különböző kalandok során önálló döntéseket hozhatnak, amelyek mind kihatással vannak a Forrester ház jövőjére. A *Game of Thrones* szoftver érdekessége, hogy mind a könyvekből, mind pedig a sorozatból inspirálódott: a Forrester házat például az HBO adaptáció egyáltalán nem említi, azonban a *Sárkányok táncában* szóba kerül, mint az északi házak egyike; a történet híres szereplőit azonban már a sorozat színészeiről mintázták, hangjukat pedig szintén az adott karaktert játszó színészekről kölcsönözték.

Jenkins harmadik feltétele, miszerint a transzmediális történetekben mindegyik médium önállóan működik, emellett pedig belépési pontként szolgálhat a történetuniverzumba, szintén mindegyik változatra igaz. A könyvek és a sorozat önmagukban is élvezetesekek, és egyik sem követeli meg a befogadótól a másik ismeretét. A 2011-ben debütáló *Trónok harca* nagyon sok könyvrajongót csábított a képernyők elé, azonban maga is hozzájárult a regények népszerűsítéséhez. Bár a könyvek ismerete jelentősen megkönnyíti a narratíva követését, a rajongók szerint érdemesebb az adaptációval kezdeni a történettel való ismerkedést, hiszen ezáltal a számos nézőpontkarakterrel felvonultató epikus regénysorozat sokkal érthetőbbé és könnyebben emészthetővé válik. A *Trónok harca* univerzumba tartozó könyvekkel, képregényekkel és játékokkal ugyanez a helyzet: egyikhez sem feltétlenül szükséges a többi változat ismerete, viszont mindegyik képes arra, hogy felkeltse a nézők, olvasók és játékosok figyelmét, és egyfajta belépési pontként szolgáljon Westeros birodalmába.

Mivel az HBO által készített adaptáció egy olyan befejezést hozott létre a történet számára, ami ezidáig nem létezett (hiszen a könyvek narratívája még mindig lezáratlan), a *Trónok harca* Marie-Laure Ryan elméletéből kiindulva a transzmedialitás „hógolyó” hatás kategóriájába sorolható. A *Tűz és jég dala* narratívája eredetileg csak a könyvek keretei között létezett, az adaptációnak és a különböző médiumokon megjelenő variációknak köszönhetően azonban a „hógolyó” lavinává vált, méretében és kiterjedésében pedig már nem egyenlő a kiindulásként szolgáló könyvekkel. Az újonnan felbukkanó elemek (sorozatadaptáció, videójátékok, képregények) mindegyike hozzáadott valamit a *Trónok harca* világához, így pedig egy sajátos folklórt hoztak létre – a folyamatnak azonban nincs egy meghatározható iránya, a *Trónok harca* univerzum ugyanis bármelyik irányból megismerhető, hiszen a különböző platformokon megjelenő variációk egymáshoz képest nem hierarchikusan helyezkednek el, hanem kiegészítik egymást, emellett pedig több irányba is elvihetik a befogadót. A könyvek és az adaptáció kapcsolatát illetően a narratíva transzmedialitását tovább hangsúlyozza, hogy az HBO által készített sorozat nem tekinthető egyszerű adaptációnak, hiszen a sorozat készítői több helyen is eltértek az eredeti történettől, ezáltal pedig egy saját verziót hoztak létre, amely alapjaiban mégis megegyezik a Martin által kitalált történettel: az utolsó három évad viszont áttemeli a sorozatot a transzmediális történetmesélés területére – egészen addig pedig a sorozat egy transzmediális adaptációként érthető. A regénysorozat további két kötete, a *Winds of Winter* és *A Dream of Spring* nagy valószínűséggel további különbségeket fog szülni a két narratíva között, hiszen ahogy a karakterek sorsa másképp alakult a könyvekben és a sorozatban, úgy az elsőként aprónak

6 Az ún. „kattintós”, *point-and-click* játékok lényege, hogy a játékosok a képernyő pontjaira kattintva irányítják a karaktereket és a narratíva alakulását.

tűnő különbségek a lavinahatásnak köszönhetően egészen másféle irányba terelhetik majd a regénysorozat végkifejletét.

Bibliográfia

- Evans, Elizabeth (2011): *Transmedia Television. Audiences, New Media, and Daily Life*. New York, Routledge.
- Gilmore, Mikal: George R.R. Martin: The Rolling Stone Interview. *RollingStone*, 2014.05.08. URL: <https://www.rollingstone.com/culture/culture-news/george-r-r-martin-the-rolling-stone-interview-242487/>
- Graves, Michael (2016): Transmedia Storytelling, Adaptation, and the Reversing of *Justified*. *Adaptation* 10.1. 1-17.
- Hughes, Sarah: *Game of Thrones*: How It Dominated the Decade – Then Lost Its Way. *The Guardian*, 2021.10.01. URL: <https://www.theguardian.com/tv-and-radio/2019/dec/30/game-of-thrones-best-tv-2010s>
- Hutcheon, Linda (2006): *A Theory of Adaptation*. New York, Routledge.
- Jenkins, Henry (2006): *Convergence Culture. Where Old and New Media Collide*. New York, New York University Press.
- Kinder, Marsha (1991): *Playing with Power in Movies, Television, and Video Games. From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*. Berkeley, University of California Press.
- Klastrup, Lisbeth és Tosca, Susana (2014): *Game of Thrones*. Transmedial Worlds, Fandom, and Social Gaming. In *Storyworlds across Media: Toward a Media-Conscious Narratology*. Szerk. Ryan, Marie-Laure és Thon, Jan-Noël. Lincoln, University of Nebraska Press, 295-314.
- Koblin, John: 'Game of Thrones' Changed TV. Let Us Count the Ways. *The New York Times*, 2021.10.07. URL: <https://www.nytimes.com/2019/04/05/arts/television/game-of-thrones-television.html>
- Lauer, Emily és Basu, Balaka (szerk.) (2019): *The Harry Potter Generation. Essays on Growing Up with the Series*. Jefferson, North Carolina, McFarland & Company, Inc., Publishers.
- Martin, George R.R. (2012): Preface: From Page to Screen. In *Inside HBO's Game of Thrones*. Cogman, Brian. San Francisco, California, Chronicle Books.
- Martin, George R.R. (2015): The Show, the Books. *Not A Blog*, 2021.11.23. URL: <https://grmm.livejournal.com/427713.html>
- Martin, George R.R. (2019): An Ending. *Not A Blog*, 2021.11.23. URL: <https://georgermartin.com/notablog/2019/05/20/an-ending/>
- O'Neil, Luke (2019): *Game of Thrones* petition: more than 1 million fans demand season eight remake. *The Guardian*, 2022.02.14. URL: <https://www.theguardian.com/tv-and-radio/2019/may/16/game-of-thrones-petition-got-season-8-remake>
- Palatinus, David Levente (2014): The King is Dead; Long Live the – Celebrity? – Television, Discourse, Participation. *CST Online*, 2021.10.06. URL: <https://cstonline.net/the-king-is-dead-long-live-the-celebrity-television-discourse-participation-by-david-levente-palatinus/>
- Ryan, Marie-Laure (2013): Transmedial Storytelling and Transfictionality. *Poetics Today*, 34.3. 361-388.
- Shacklock, Zoë (2015): "A reader lives a thousand lives before he dies": Transmedia Textuality and the Flows of Adaptation. In *Mastering the Game of Thrones. Essays on George R.R. Martin's A Song of Ice and Fire*. Szerk. Battis, Jen és Johnston, Susan. Jefferson, North Carolina, McFarland & Company, Inc., Publishers, 2015.

Filmográfia

Trónok harca (Game of Thrones. David Benioff, D.B. Weiss et al., 2011-2019)