

POLITIKA IGRE PRESTOLOV ALI KO JE POLITIČNO OSEBNO

Primož Krašovec

Nekatere konservativne kritike nadaljevanke *Igra prestolov* (Game of Thrones, 2011–) tej (predvidljivo) očitajo, da je komunistična, in kot dokaz so jim dovolj prizori golote, homoseksualnega in skupinskega seksa, prostitucije, bogoskrunstev in poganstva. Drugim, nadaljevalki bolj naklonjenim kritikom je naštetu ravno dokaz njene (vsaj potencialne) subverzivnosti ter lucidnosti njene družbeno kritične vsebine. Skupna težava obeh interpretacij je, da predpostavljata, da *Igra prestolov* pod srednjeveškimi kostumi uprizarja specifično moderno politiko in zanjo značilne delitve – na denimo konservativizem in liberalizem, ki je v ameriški desni politični imaginaciji največkrat izenačen s komunizmom. Ali, kar je še huje, obe interpretaciji dehistorizirata specifične forme politike, ki se skozi zgodovino menjajo, zaradi česar so vprašanja, ali je bil npr. Jezus komunist, tako nesmiselna. Teza, ki jo bom zagovarjal v nadaljevanju, je, da je nasprotno ena izmed največjih odlik *Igre prestolov* ravno v tem, da njena politika ni anahronistična, da ne preslikava modernih form politike

na družbe, v katerih te (še) niso obstajale, ter da izjemno dobro prikaže specifično predmoderno družbeno formo politike.

Za obravnavo politike *Igre prestolov* je morda najpomembnejši prizor iz prve epizode druge sezone. V njem poskuša Petyr Baelish, dvorni politik in spletkar, ki ni plemenitega rodu, izsiljevati kraljico mati Cersei Lannister, saj je izvedel, da je mladi kralj Joffrey v resnici sad incesta med Cersei in njenim bratom Jamiejem. Med sprehodom po dvornem vrtu Baelish kraljici pove, da ve za to, ter samozavestno doda: »Vednost je oblast!« Cersei takoj ukaže straži, naj ga prime in naj mu prereže vrat. Nato si premisli in jim reče, naj ga spustijo, potem pa jim da še nekaj nesmiselnih ukazov, denimo naj se vrtijo okrog svoje osi itn. Svojo demonstracijo zaključí z izjemno definicijo oblasti oziroma družbene moči v predmodernih družbah: »Oblast je oblast.«

Baelisheva vednost v tej situaciji seveda ni irelevantna – če bi jo v pravem trenutku

razkril pravim ljudem, bi lahko ogrozil legitimnost Joffreyeve vladavine (saj ta ni sin prejšnjega kralja) – a hkrati ni neposredno oblast, saj Baelish sam zaradi tega ne bi imel, kot nizkorojen, nič več oblasti kot prej. Lahko bi sicer vplival na to, kdo sedi na prestolu, a to ne bi mogel postati on sam in v novi situaciji ne bi imel nič več oblasti kot prej.

Srednjeveška družbena moč je *osebna* in kot taka pripeta na določene osebe ter neločljiva od njih. Ne glede na vso vednost, ki jo morda poseduje, Baelish ne more ukazovati straži ali komurkoli, ne more neposredno izvajati oblasti. Za razliko od modernih družb, v katerih je oblast neosebna ter deluje kot objektivni pravno-državni red (kjer so vsi enaki pred zakonom in pred volilno skrinjico), je politično v predmodernih družbah osebno, stvar osebnih odločitev znotraj dinastičnih bojev, ki jih ne determinira družbeno objektivni pravni okvir. Možne so številne inovacije in eno izmed njih demonstrira ravno Cersei, ko v prvi sezoni v prestolni dvorani strga pismo, v katerem je pravkar umrli kralj tik



dramatičnem koncu tretje sezone ob pokolu vodilnih figur hiše Stark, če jim to omogoča zasesti njegovo mesto ali nudi prednost v poročnih strategijah, tudi z veseljem izdajo. Politika v *Igri prestolov* ni anahronistična projekcija modernih političnih konceptov, ki lahko obstajajo le v času moderne države, v preteklost in (še) nima svoje abstraktne razsežnosti – v celoti se izčrpa v družinskih dramah in nasilju.

Seveda spletke in zarote obstajajo tudi v moderni politiki, a ključna razlika je ta, da v predmodernej politiki ne obstaja nič razen spletk in zarot ter da te niso zakulisne, saj »kulise« ne skrivajo ničesar – javna sfera, v kateri se dogaja moderna politika, v srednjeveški družbi, katere fantastična predelava je *Igra prestolov*, še ne obstaja (od tod začudenje in ogorčenje kraljice matere Cersei, ko kandidatka za kraljevo nevesto Margaery Tyrell predlaga komunikacijo z ljudstvom, kar je kraljevi družini povsem nesmiselna in nerazumljiva poteza). Zarote in spletke v *Igri prestolov* niso skrite pred javnostjo, temveč se skrivajo le druga pred drugo. Če zanje po kakšnem naključju izvedo nizkorojeni, je to popolnoma vseeno, saj ti ob odsotnosti moderne države in volitev ne morejo vplivati na oblastna razmerja, ki so stvar aristokratskih dinastij.



Vzhoda ter zbira vojsko za naskok na prestol, v prostem času pa verižno osvobaja sužnje. Ti sužnji se po svoji osvoboditvi znajdejo v nenavadnem položaju, saj družbene institucije, v katerih bi lahko njihova negativna politična emancipacija (poboj gospodarjev) postala pozitivna, še ne obstajajo. Tako zmedeno in boječe tavajo za svojo novo voditeljico kot ne-sužnji, a hkrati tudi ne kot svobodni ljudje v modernem pomenu, kot spremstvo osvajalne vojske, ki samo nima jasne družbene vloge. Hkrati pa del osvobojenih sužnjev ostaja v mestih, kjer ni več gospodarjev in ki obenem niso del političnih ambicij Daenerys, ki se ji mudi na zahod. Teh mest v nadaljevanki ne vidimo, a morda se v njih dogaja kaj, kar presega alternativo osebne predmoderne oblasti proti neosebni moderni – za razliko od dejanske zgodovine Evrope, v kateri je neposredno podrejenost aristokraciji zamenjala poškodovana, nedokončana emancipacija moderne in kjer abstraktna pravna svoboda in enakost omogočata in reproducirata konkretno nesvobodo in neenakost.

pred smrtjo kot začasnega vladarja pooblastil svojega pomočnika Neda Starka, s čimer kralj lahko postane njen sin Joffrey.

Mehanizem prenosa predmoderne osebne oblasti je dedovanje – in zato so poročne strategije ključna obsesija in dejavnost plemenitih dinastij v *Igri prestolov*. Politične drame so hkrati nujno tudi družinske drame. Kralj ne postane tisti, ki je najbolj plemenit, ali tisti, ki je najbolj priljubljen pri »ljudstvu«, temveč tisti, ki se je ob pravem času rodil ustreznim staršem. Za razliko od mnogih sodobnih anahronističnih uprizorjanj predmoderne politike v filmih in nadaljevankah (ko naj bi se denimo vojska Aleksandra Velikega v *Aleksandru* [Alexander, 2004, Oliver Stone] borila za svobodo – sredi Perzije!) je politika v *Igri prestolov* – čeprav gre za izmišljen svet – prav osvežujoče zgodovinsko korektna. Ko se praporščaki pridružijo kateremu izmed vodilnih aristokratov v vojni, tega v *Igri prestolov* ne počnejo zaradi abstraktnih političnih idealov, temveč zaradi neposredne osebne podrejenosti – hkrati pa ga z veseljem, kot v

A poleg naštetega ima politika v *Igri prestolov* še eno, protoutopično razsežnost. Ta je vezana na drugo markantno žensko figuro, nomadsko Daenerys Targaryen, ki po izgonu z Westerosa tava po puščavah

