

Univerzita Palackého v Olomouci

*Filozofická fakulta*

Katedra divadelních, filmových a mediálních  
studií

Bakalářské prezenční studium

*Filmový Zaklínač a jeho literární předloha*

*(Comparison of the Film and Tv. Series The Witcher with Its  
Literary Master)*

Bakalářská práce

Ondřej Vychodil

Vedoucí práce:

Mgr.Luboš Ptáček, Ph.D.

Olomouc 2010

Prohlašuji, že tato práce je mým původním autorským dílem, které jsem vytvořil samostatně. Všechny zdroje, prameny a literaturu, které jsem při vypracování používal či z nich čerpal, uvádím v příslušném seznamu na konci textu.

V Olomouci dne.....

.....

Ondřej Vychodil

Děkuji vedoucímu své bakalářské práce, Mgr. Luboši Ptáčkovi, Ph.D.  
za vstřícnost, vedení a odbornou pomoc.

## OBSAH

ÚVOD .....	5
Vymezení tématu .....	5
SENÁMENÍ S AUTOREM .....	6
FANTASY .....	13
Pojmy fantastika a fantasy .....	13
Subžánry fantasy <sup>21</sup> .....	19
HIGH FANTASY .....	23
Svět Zaklínače.....	25
Znaky žánru High Fantasy .....	28
Charaktery.....	29
FILM, SERIÁL, POVÍDKY .....	34
1. FILM vs. POVÍDKY .....	34
2. SERIÁL.....	39
FILMOVÉ ADAPTACE LITERÁRNÍCH DĚL .....	42
ZÁVĚR .....	47
BIBLIOGRAFIE.....	49
INTERNETOVÉ TEXTY .....	50
PŘÍLOHY .....	52

# ÚVOD

## Vymezení tématu

Tato práce představuje sérii povídek o Zaklínači polského autora Andrzeje Sapkowského, dle kterých byl natočen stejnojmenný film i seriál. Konkrétně jsou to povídky *Otázka ceny*, *Hranice možností*, *Hlas rozumu*, *Menší zlo*, *Něco více*, *Meč osudu*, *Zaklínač*, *Konec světa*, *Věčný oheň a Strípek ledu*. Cílem je srovnání seriálové a filmové podoby tohoto díla s jeho literární předlohou. V úvodu se práce zabývá představením samotného autora, charakteristikou jeho tvorby, jeho životopisem, úspěchy a seznámením s pentologií Zaklínač. Následně vymezuje žánrové postavení v rámci fantasy.

V závěru úvodní pasáže práce zmiňuje osobnosti polské i světové fantasy a jejich komentáře vztahující se k Sapkowskému dílu.

Druhá kapitola obecně vymezuje žánr fantasy jako celek, jeho znaky, charakteristiku a základní složky, jak ve spojitost k literatuře, tak ke čtenáři. Následuje výčet podžánrů fantasy a jejich charakteristika. Z nich je vybrán subžánr odpovídající cyklu o zaklínači a jeho popis, vymezení znaků, charakterů postav a srovnání ve vztahu k předloze.

Dále se práce konkrétněji zaměřuje na adaptace literárních děl do filmu ve vztahu k dílu Sapkowského, vymezení základních pravidel, problémů, výhod i nedostatků tohoto způsobu prezentace uměleckého díla. Zde také následuje analýza jednotlivých složek, a to analýza snímku v souvislosti s předlohou a její srovnání, analýza seriálu a jeho srovnání s předlohou a konečně stručný popis rozdílů mezi filmem a seriálem.

Filmovou adaptací literárních děl se práce zabývá téměř ve svém závěru. Jsou zde uvedeny způsoby adaptace literatury, úvahy a názory teoretiků na tuto problematiku.

Nakonec je shrnuta celková koncepce práce, její zhodnocení a návrhy na soubor jevů zde neobsažené, které by bylo možné dále rozpracovat k důkladnější analýze filmových adaptací.

## SENÁMENÍ S AUTOREM

Andrzej Sapkowski je považován za jednoho z nejlepších autorů slovanské fantasy. Je velice populární nejen v rodném Polsku, ale také v České republice, Slovensku, Rusku, Německu, v Portugalsku, Francii, Švýcarsku a obrovskou popularitu si vydobyl ve Španělsku. V roce 2006 vyšly jeho knihy v Anglii (vydalo nakladatelství Gollancz) a část nákladu vyšla také v USA. Jeho nejznámějším dílem jsou povídky a pětidílná sága o zaklínači Geraltovi z Rivie a princezně Ciri. Tato část jeho díla byla i zfilmována, nicméně ohlasy filmu jsou spíše rozpačité a panuje obecná shoda, že polský film i navazující seriál *Wiedźmin* (Zaklínač) přes některé „světlé chvíle“ ani zdaleka nedosahují kvalit předlohy.

Andrzej Sapkowski, narozený 21. června 1948 v polském městě Łódź, je snad nejznámější polský spisovatel fantasy vůbec. Sapkowski nezačínal však jako spisovatel. Naopak úspěšně vystudoval ekonomii na vysoké škole ve svém rodném městě. Poté pracoval několik let jako obchodní zástupce firmy, která se zabývala zahraničním odbytem zboží. Dá se říci, že svoji literární kariéru zahájil zejména díky svému nadání pro cizí jazyky. Zabýval se tlumočením a překlady do polštiny. Jeho překladatelská prvotina *Słowa Guru* vyšla v časopise *Fantastyka*, ve kterém se později objevila i jeho první povídka. To se stalo v roce 1986, kdy mu otiskli krátký příběh *Zaklínač*, se kterým Sapkowski vyhrál třetí místo v soutěži pořádané právě časopisem *Fantastyka*, což pro něj představovalo 10 000 zlotých.

Andrzej Sapkowski, je po letech první autor tzv. východního bloku, který prorazil na angloamerický trh. Dvě sbírky povídek (*Poslední přání* a *Meč osudu*) a pětidílnou ságu o zaklínači Geraltovi vydalo v ČR nakladatelství Leonardo. Úspěch mezi českými čtenáři způsobil, že další Sapkovského sága se odehrává v době husitských válek: historické fantasy romány *Narrentum* a *Boží bojovníci* v češtině už vyšly (opět v nakladatelství Leonardo).

Zaklínač Geralt se však také ze scény úplně nevytratil: na podzim roku 2007 měla ve světě premiéru počítačová hra *Zaklínač* na motivy Sapkowského povídek *Čas opovržení* (Leonardo, 2005), *Křest ohněm* (Leonardo, 2005), *Věž vlaštovky* (Leonardo, 2005), *Krev elfů* (Leonardo, 2004), *Magické střípky* (Leonardo, 2002), *Paní jezera* (Leonardo, 2000), *Lux perpetua* (Leonardo.)

Ve své práci se zabývám především jeho pětidílnou ságou o zaklínači.<sup>1</sup>

Jak již bylo naznačeno, naprostou nadvládu angloamerických autorů sci-fi a fantasy na počátku 90. let minulého století převzal právě Sapkowski. Tento velice plodný autor postupně vytváří vlastní mytologický svět, v němž nalezneme odkazy právě tak historické, jako politicky aktuální či futurologicky vizionářské. V rozsahu tvorby vlastní mytologie bývá srovnáván s J. R. R. Tolkienem. Sapkowského svět je s obrovským ohlasem přijímán, studován, pitván a znovu dáván dohromady nejen v Polsku, ale i u nás, na Slovensku, v Rusku a jako jeden z mála současných polských autorů je překládán i do němčiny. Podle jeho námětu byl natočen zmiňovaný celovečerní film a třináctidílný televizní seriál. Najdeme v něm všechny rekvizity, patřící do Sapkowského mytologie, bohužel v něm však nenajdeme celé kouzlo onoho dokonale propracovaného světa mimo reálný čas. Přesto je ale seriál zejména díky obsazení velice charismatického Michala Zebrowského (u nás ho známe z minisérií *Pan Tadeáš*, *Ohněm a mečem*, z filmů *Zaklínač* a *Pianista*) do hlavní role Geralta vcelku efektní podívanou.

---

<sup>1</sup> SAPKOWSKI, Andrzej: *Zaklínač: Stříbrný meč*. Winston Smith, Praha 1992.  
SAPKOWSKI, Andrzej: *Zaklínač: Věčný oheň*. Winston Smith, Praha 1993.  
SAPKOWSKI, Andrzej: *Zaklínač: Meč osudu*. Winston Smith, Praha 1993.  
SAPKOWSKI, Andrzej: *Zaklínač I: Poslední přání*. Leonardo, Ostrava 1999.  
SAPKOWSKI, Andrzej: *Zaklínač II: Meč osudu*. Leonardo, Ostrava 2000.  
SAPKOWSKI, Andrzej: *Zaklínač III: Krev elfů*. Leonardo, Ostrava 2006.  
SAPKOWSKI, Andrzej: *Zaklínač IV: Čas opovržení*. Leonardo, Ostrava 2007.

Jiří Popiolek<sup>2</sup>, pro čtvrtý díl zaklínačovy ságy nazvaný *Čas opovržení*, napsal: „*Kdyby se mě někdo zeptal, proč se tento průlom povedl právě Sapkowskiému, asi bych s odpovědí dlouho neváhal. Kromě mimořádné čtivosti a svérázného, místy značně černého humoru jsou tím rozhodujícím závažím na misce vah, jímž se Geraltova sága odlišuje od ostatních děl obdobného ražení, nesmírně silné a životné postavy – a to jak lidé, tak příslušníci jiných ras – kterými se povídky a romány zaklínačova světa přímo hemží.*“<sup>3</sup>

Co se těchto postav týče, od charakterů z většiny ostatních fantasy románů se odlišují tím, že nedisponují přehnanými magickými schopnostmi. Hrdinové nejsou nepřemožitelní a ani zde nejsou přímočaře a černobíle vykresleny jejich charaktery – není zde nikdo, ztělesňující výhradně dobro a nikdo, kdo by představoval démonické zlo. Tím jsou představitelé v zaklínačské pentalogii mnohem reálnější a pro čtenáře uvěřitelnější. Možná proto je také v této souvislosti zmiňováno další Sapkovského dílo, *Husitská trilogie*, která se už spíše než fantasy podobá historickému románu. O charakterech postav se ale zmíním více později.

David Brin<sup>4</sup>, americký autor Science Fiction, se začátkem devadesátých let nechal slyšet, „*že naděje Science Fiction literatury leží ve východní Evropě, a že právě zde budou vznikat díla, která budou ukazovat další směr.*“ Jeho vize se vyplnila v podobě Andrzeje Sapkovského. Do té doby nebylo prostředí knižní fantasy v Čechách ani na Slovensku nijak zvlášť zasažené kvalitní literaturou. To vše změnila povídková kniha právě Sapkovského *Zaklínač – Stříbrný meč* (Winston Smith, 1992). Jednotlivé příběhy spojené postavou zaklínače Geralta, nesmírně zručného, silného a schopného "biotronika v nových podmínkách", který nejen patřičně rychle a účinně vládne svým mečem, ale i kletbami a zaklínadly, porazily na

---

<sup>2</sup> **Jiří Popiolek** – jazykový redaktor a recenzent knih s fantasy tematikou

<sup>3</sup> **SAPKOWSKI, Andrzej:** *Zaklínač IV – Čas opovržení*. Leonardo, Ostrava, 2007.

<sup>4</sup> **David Brin** - spisovatel, veřejný mluvčí a vědec narozen roku 1950 v Kalifornii



hlavu všechny konkurenty a získaly Ludvíka za nejlepší překladovou Science Fiction knihu roku 1992. O rok později vychází v témže nakladatelství další série příběhů potulného zaklínače, neustále bojujícího proti zlu, marně hledajícího lásku svého života a bojujícího se svého osudu ve dvou knihách pod názvy *Zaklínač – Věčný oheň* a *Zaklínač – Meč osudu*. Oč méně vládne Geralt v těchto dalších dobrodružstvích mečem, o to více se věnuje běžným problémům a nástrahám života, z nichž nejdůležitější osud mu doslova nedává spát. Sapkowski zde uvádí na scénu Yennefer, první dámu, respektive první čarodějku Geraltova srdce, která je s ním jen tehdy, když sama chce, a která se sice v ději vyskytuje zřídka a velmi zvláště. Vše vypadá tak, jako by se Geralt s Yennefer mýjeli v čase.

Co bylo příčinou tak nebyvale velkého čtenářského zájmu a ohlasu? Geralt, jehož příběhy se v Polsku dočkaly i komiksové verze (*příloha č. 1*), je bezesporu velice zajímavou a nesmírně rafinovaně vytvořenou postavou, jež se přesně trefila do zájmu čtenářů, a to nejen těch, kteří mají rádi fantasy. Sapkowski přitom nekonstruuje svět pohádkové minulosti. Jednotlivé mýty a legendy, pocházející z různých míst a časů, jsou pro něho jako slova zcela vymyšleného uměleckého jazyka, který mu umožňuje hovořit o všeobecně platných principech a emocích, o tesknutích duše. Jeho mnohvrstevná próza nadchne každého čtenáře, který v jeho příbězích nachází rafinovaně vytvořený archaický svět, brilantní děj, humor, vášnivou lásku, nevypočitatelné zátočiny osudu, nádherný vypravěčský jazyk s výraznými prvky postmodernismu, impozantní představivost a báječnou ironii současnosti. Z klasických atributů fantasy, jako jsou duchové, nejrůznější monstra, zaklínadla a souboje, dovede Sapkowski těžít velice účelně.

Významný polský kritik a autor Science Fiction Maciej Parowski<sup>5</sup> o

---

<sup>5</sup>**Marciej Parowski** - známá a výrazná postava na scéně polské fantastiky, dlouhá léta působil v redakci známého časopisu *Fantastyka*, jistou dobu i jako jeho šéfredaktor. V současnosti řídí dvouměsíčník *Czas Fantastyki*, který se věnuje publicistice na téma fantastické literatury. Byl jedním ze scénáristů úspěšného komiksu *Funky Koval*, podílel se na komiksu podle *Zaklínače* Andrzeje Sapkowského.

Sapkowského metodě tvrdí, že je velice snadno rozpoznatelná. Sám autor ji nijak nezakrývá. S vyzývavou, řemeslně perfektně zvládnutou drzostí se odvolává na různé mýty, pohádky a legendy, a také na naše současné spory, jež mezi sebou vedeme. „*U Sapkowského je literárním kobercem nádherný gobelín, který je utkán ze zlata, stříbra a vlny, ale i z nylonu. Byl tkán v různých dobách tkalci různých kultur.*“<sup>6</sup>

V povídkové sbírce *Tandaradei!* se Sapkowski představuje jak dalšími příběhy ze svého zaklínačského světa mýtů a legend, tak také jako vynikající autor postmodernistické prózy a hororu. Zaklínač Geralt a krásná čarodějka Yennefer se spolu poprvé setkávají v příběhu *Poslední přání*, aby společně bojovali proti zlému džinovi povětrí. Stejně tak povídka *Konec světa* je vlastně prvním Geraltovým dobrodružstvím. Z Geraltovského cyklu se vymykají zbývající tři prózy knihy. V příběhu *Tandaradei!* se Sapkowski představuje jako vnímavý, lyrický pozorovatel vnitřního světa mladé dívky, která ačkoliv není přitažlivá, dosáhne nakonec pomocí magických sil toho, po čem touží. To vše je podáno na pozadí brilantně vykresleného příběhu ve stylu Roalda Dahla<sup>7</sup>.

Povídka *Muzikanti* je Sapkowského pokusem o horor. Tento působivý horor s ekologickým podtextem pojednává o kočičích telepatických mutantech, kteří jsou živou obžalobou naší ekologicky zcela ignorantské a impotentní civilizace.

---

<sup>6</sup> SAPKOWSKI, Andrzej: *Tandaradei!*. Leonardo, 1994.

<sup>7</sup> Roald Dahl - byl britský romanopisec, povídkář a scenárista narozený ve Walesu norským rodičům, který se do popředí dostal ve čtyřicátých letech 20. století a stal se jedním ze světových nejprodávanějších autorů. Mezi jeho nejpopulárnější díla patří *Karlík a továrna na čokoládu*, *Jakub a obří broskev*, *Matylda* a *Čarodějnice*.

Richard Bach<sup>8</sup> kdysi napsal, že rytíři, princeznami, draky, čaroději, čarodějnicemi, čerty, skřítky, velmoži, knížaty, vévody, kněžnami, barony - prostě tím vším, čím jsme kdysi byli, jsme také zůstali. Ani v nejmenším se od nich nelišíme. Máme na sobě pouze jiné kabáty a vstoupili jsme do Sapkowského postkomunistického světa praslovanské mytologie a démonologie nacionalismu plného násilí, špinavými penězi podmíněného ekonomického pragmatismu a ekologické impotence.

Z předešlých informací vyplývá, že dílo Sapkowského je v oblasti Science Fiction literatury velice ceněno a uznáváno. To se ale na druhou stranu nedá říci o filmovém a seriálovém zpracování *Zaklínače*.

Podle všeobecných ohlasů jak na film, tak i na seriál, lze vyvodit závěr, že rozdíly mezi románovou předlohou a jejím filmovým a televizním zpracováním jsou nepřekonatelné. Převládají názory na nevěrohodnost a značnou odlišnost narativní složky filmu a seriálu od knihy. Co se týče příběhu odehrávajícím se ve filmu, nejde o nic zásadního a dechberoucího. Film je složen z několika povídek, které si filmoví tvůrci upravili podle potřeb tak, aby měl film, „hlavu a patu“. Je pravda, že zpočátku filmu je divákovi položeno několik otázek, které jsou zodpovídány v průběhu příběhu zaklínače Geralta. Nicméně některé scény ve filmu jsou vytrženy z kontextu, a tedy naprosto zbytečné. Něco podobného se v samotných povídkách stát nemůže. Literární předloha předkládá komplexní příběh se vším všudy a nic v něm není navíc a naopak zde také nic nechybí. Sapkowski pracuje na příběhu velice precizně a cíleně. Podobně by měl být koncipován i film nebo seriál. Podobně jako jiné kvalitně zfilmované adaptace fantasy románů, by měl i film *Zaklínač* postupovat stejným způsobem. Filmy jako *Pán prstenů*, *Letopisy Narnie* nebo *Harry Potter* jsou věrné svým předlohám. V případě

---

<sup>8</sup> **Richard David Bach** - (\* 23. června 1936 v Oak Park, Illinois, USA) je americký spisovatel. Proslavil se především bestsellerem *Jonathan Livingston Racek* z roku 1972 a filmem, který byl na jeho náměty natočen.

Zaklínače o věrnosti předloze hovořit nelze. Narativní složka je značně zdeformovaná a převádí na plátno jen střípky ze Sapkowského mistrně propracovaného cyklu.

Také charaktery a s nimi spojené vzezření některých hlavních postav fanoušky nepřesvědčuje o kvalitě audiovizuálního díla. Značnou vinu na těchto negativních reakcích má zřejmě paradoxně i rozpočet, jak na film, tak i na seriál, který byl údajně dostatečný, nicméně ve výsledku nebyl ve zpracování patrný. Dále jsou zde negativně hodnoceny exteriéry, ve kterých se Zaklínačův příběh odehrává. Většina fanoušků to zdůvodňuje nedostatečnou atraktivností prostředí oproti popisu v románu, a to také zejména proto, že většina filmu i seriálu byla natáčena v oblasti jižního Polska, tedy v prostředí, dosti podobnému tomu českému.

Filmové adaptace Science Fiction literatury jsou jedny z nejnákladnějších především díky tomu, že je zde potřeba vybudovat věrohodné prostředí podobající se tomu románovému, vytvořit autentické kostýmy, nákladné efekty, velké nároky jsou kladeny na scénář, na technické vybavení apod. Stručně řečeno, filmy tohoto žánru, které vycházejí z literárních předloh jsou ve všech směrech nákladnější a složitější na zpracování, než je tomu u většiny ostatních žánrů. V oficiálním textu distributora filmu i seriálu je dílo Sapkowského srovnáváno s Tolkienovým *Pánem prstenů*, což z hlediska literárního odpovídá, již však není příznačné pro filmovou a seriálovou adaptaci.

Konkrétně u Zaklínače nebylo dostatečně využito dostupných prostředků, aby byl konečný výsledek pro obecenstvo stejně zajímavý a alespoň částečně srovnatelný s kvalitami předlohy. O filmu je také hovořeno „*jako o slátanině, sestříhané z několika dílů seriálu.*“

# FANTASY

## Pojmy fantastika a fantasy

Obecná definice charakterizuje pojem fantastika jako: „*souhrnný pojem, který je v základu tvořen třemi žánry: fantasy, hororem a sci-fi. Můžeme však do něj např. řadit i pohádky, romány s fantastickým námětem, mysteriózním dějem, apod. Jeho hojného užití se objevuje zejména v posledních letech, kdy dochází ke kombinování těchto žánrů a jejich členění na subkategorie. Aby si člověk ušetřil přemýšlení, kam daný příběh vlastně patří, nazve ho fantastikou. Fantastická tvorba obsahuje charakteristické motivy a symboly.*“<sup>9</sup>

Žánr samozřejmě není stálá, ba naopak proměnná a vyvíjející se kategorie, na jejíž vývoj mají vliv jak tvůrci díla, tak kritici a v neposlední řadě také recipienti. Díla určitého žánru pak společně sdílejí základní žánrové charakteristiky. „*Recipientovo vědomí a žánrové příslušnosti konkrétního textu, které je utvářeno od počátku recepce díla, představuje interpretační strategii, tj. je návodem ke čtení daného textu. Žánr má repetitivní povahu, v dílech daného žánru se objevují stejná schémata a struktury výstavby díla. Tento modus opakování určený produkčním diskurzem aktivizuje recipientovo očekávání se žánrovými díly spojená.*“<sup>10</sup>

Jean-Marie Schaffer<sup>11</sup> však upozorňuje na nebezpečí pojetí žánru jako

---

<sup>9</sup> **SLABÁK, Jakub:** *Počátky fantasy a její umělecké projevy*. Bakalářská diplomová práce, Filozofická fakulta, Ústav hudební vědy, Sdružená uměnovědná studia. Brno: 2009, s. 6

<sup>10</sup> **SLAVÍKOVÁ, Darja:** *Žánrová svébytnost hollywoodských blaxploitation filmů 70. let*. Magisterská diplomová práce. Filozofická fakulta MU Brno. Brno: 2006, s. 23

<sup>11</sup> **Jean-Marie Schaeffer** – narozen 1952 je francouzský filozof a estetik umění. Je badatelem v CNRS (Centre national de la recherche scientifique) a ředitel na EHES (École des hautes études en sciences sociales).

jakési dané entity. Ve svém textu *Literary Genres and Textual genericity* se vyjadřuje ve smyslu, že samotné pojmenování ještě není definicí.

„*Způsob, jakým literární teorie od 19. století užívala pojem literární žánr, má blíže k magickému myšlení než racionálnímu zkoumání. V magickém myšlení je věc vytvářena slovem. A přesně to se stalo s pojmem literárního žánru; samotný fakt užívání tohoto termínu nás přivedl k domněnce, že musíme najít odpovídající entitu, kterou přiřadíme textům a uděláme z ní příčinu jejich vzájemných vazeb.*“<sup>12</sup>

Přístup Ricka Altmana k vymezení žánru se označuje jako sémanticko-syntaktický. Na základě tohoto postupu se nejprve vymezují takové významové jednotky, které slouží jako rozpoznávací znaky žánru (sémantická rovina). Poté je zkoumán způsob, jakým jsou tyto prvky propojeny (syntaktická rovina).

Ondřej Neff a Ivan Adamovič ve Slovníku české literární fantastiky a science fiction označují termínem fantastika „*taková umělecká díla, ve kterých jsou představy vytvořené fantazií konfrontovány s představami získanými poznáním a zkušeností.*“<sup>13</sup>

Základním pojmem figurujícím v oblasti fantasy, není nic jiného než fantazie. Jak jsem již předeslal, žánr fantasy prostupuje mnoha oblastmi umění, ale to co mají všechna umění společné, je fantazie, tedy jakási konkrétní podoba představy, myšlenky nebo záměru člověka a nakonec její realizace v určité umělecké formě. J.R.R. Tolkien ve své knize *Netvoři a kritikové* tvrdí, že v lidském umění se fantazii nejlépe daří ve slovech, v pravé literatuře. V malířství například je prezentace viditelné fantastické představy technicky příliš snadná; ruka má sklon ji předbíhat nebo ji dokonce zbavit

---

<sup>12</sup> **SCHAEFFER, Jean-Marie:** *Literary Genres and Textual Genericity* v *The Future of Literary Theory*. Ed. Ralph Cohen, London: Routledge, 2003.

<sup>13</sup> **ADAMOVIČ, Ivan – NEFF, Ondřej:** *Slovník české literární fantastiky a science fiction*. R3, Česká republika, 1955.

vlády. Například v surrealismu se běžně vyskytuje morbidita a neklid, které nejsou v literární fantazii tak běžné. Už samotnou mysl, která podobná zobrazení vytvořila, lze často podezřívat z morbidnosti: není to však nutné vysvětlení všech takových příkladů. Zvlášť rozrušenost mysli může často vznikat právě ze samotného aktu kreslení věcí tohoto druhu. Podobný stav je svou povahou a vědomím morbidity podobný vjemům při vysokých horečkách, kdy mysl nabývá schopnosti snadno a překotně vytvářet různé postavy, spatřovat zlověstné a groteskní podoby všech objektů okolo.

Zásadní rozdíl mezi veškerým uměním, které nabízí viditelnou podobu věci, kterou reprezentuje, a opravdovou literaturou je v tom, že v prvním případě jde o podobu jedinou. „*Literatura působí od mysli k mysli a je tak mnohem plodnější. Je zároveň univerzálnější a naléhavěji konkrétní. Mluví-li o chlebu, víně, kameni či stromu, odkazuje k nim jako k třídám, odkazuje k jejich představám; každý posluchač jim však ve své představivosti přesto vtiskne zvláštní osobní podobu. Bude-li příběh vyprávět o tom, jak někdo jedl chléb, režisér či malíř mohou pouze ukázat krajíc chleba, tak jak to vyhovuje jejich představě a chuti. Posluchač příběhu bude naproti tomu uvažovat o chlebu jako takovém a vybaví si jej v některé z podob, která je mu blízká.*“<sup>14</sup> Zde je jasně a na příkladu definován rozdíl mezi literaturou a ostatním uměním. Lidská fantazie a imaginace mají v literatuře největší prostor k tomu, aby konzumentovi umění prezentovaly autorovy představy v nekonečných variacích. Omezujícím nebo naopak rozšiřujícím aspektem je zde imaginace a fantazie samotného konzumenta umění, v tomto případě čtenáře, a jeho schopnosti představovat si autorovy vize.

Podle mého názoru musí mezi autorem literárního díla a čtenářem docházet k nepříjemné interakci, samozřejmě za předpokladu, že čtenář disponuje určitým imaginačním potenciálem. Největší míra imaginace a fantazie je nezbytná právě u fantastické literatury, kde určitou

---

<sup>14</sup> TOLKIEN, J.R.R.: *Netvoří a kritikové a jiné eseje*. Argo, 1997, s. 179.

mírou fantazie, představivosti a vědomostí musí disponovat autor, stejně jako čtenář, který by jinak nebyl schopen se v díle orientovat a pochopit ho v nezbytných souvislostech.

*„Lidská mysl je schopna vytvářet mentální představy věcí, které nejsou v dané chvíli přítomny. Schopnost vytvářet představy je přirozeně označena jako Imaginace. V poslední době však Imaginace začala být v technickém, nikoli běžném jazyce často považována za cosi vyššího, než je pouhé vytváření představ, které se připisuje činnost Fantazie: dochází tak k pokusu omezit – a tím jej vlastně používat nesprávně – pojem imaginace na „schopnost dodávat ideálním výtvorům vnitřní konzistenci reality.“<sup>15</sup>*

Touto úvahou začíná část eseje J.R.R. Tolkiena nazvaná *Fantazie* v eseji *O pohádkách* v knize *Netvoři a kritikové*. Sám autor s takovou definicí fantazie, respektive imaginace nesouhlasí. V další části eseje tvrdí, že mentální schopnost vytvářet představy je jedna věc či jedna stránka věci, a měla by být nazývána imaginací. Vjem určité představy, pochopení a ovládnutí toho, co z ní vyplývá – věci nezbytné pro její úspěšné vyjádření – se mohou zásadně lišit: jedná se však o rozdíl ve stupni, nikoli druhu Imaginace. Dosažení výrazu, který tvoří „*vnitřní konzistence reality*“<sup>16</sup>, je jiná věc a je nezbytné ji jinak označit – Umění, rozhodující spojení mezi Imaginací a konečným výsledkem, Lidským tvořením. Umění lidského tvořitele, zvláštnost Výrazu, odvozeného z Představy – to jsou základní vlastnosti, které mají pro pohádkový (fantastický) příběh zásadní význam.

Nejvíce frekventované slovo v J.R.R. Tolkienově eseji při definici fantastických příběhů je pojem Fantazie: „*a to v tom smyslu, který*

---

<sup>15</sup> **TOLKIEN, J.R.R.:** *Netvoři a kritikové a jiné eseje*. Argo, 1997, s. 157.

<sup>16</sup> *To je takový, který podněcuje či navozuje Druhotnou víru.*



*kombinuje starší a vznešenější významy tohoto slova jakožto ekvivalentu Imaginace s odvozenými představami o "neskutečnosti" (tj. o nepodobnosti Prvotnímu světu) a o nezávislosti na nadvládě vypozerovaných "skutečností", zkrátka a dobře, o fantastičnosti.*<sup>17</sup>

Tolkien se dále vyjadřuje k etymologické a sémantické souvislosti fantazie a fantastičnosti: s představami věcí, které nejenže v dané chvíli nejsou přítomny, ale které se v našem prvotním světě vůbec nevyskytují anebo se to o nich všeobecně soudí. To že se jedná o představy, které nepocházejí z prvotního světa, je klad. Fantazie je tedy v tomto smyslu nikoli nižší, nýbrž vyšší formou Umění, je to jeho nejčistší forma, a tedy také i forma nejmocnější.

Při konstruování fiktivních světů autoři fantastiky záměrně narušují normy a fakta považovaná za základní pro konvenční chápání reality. Tak vytvářejí kontrastní struktury, světy, tzv. antirealitu. Ačkoli by se mohlo zdát, že fiktivní antisvěty fantastiky nemají s reálným světem nic společného, jejich úplné oddělení není možné, stejně jako nelze uspět při vytváření něčeho nového bez využití již viděného a zažitého. Vše nové vzniká na základě předcházejícího nebo z předešlého. Vytvořit zcela nový a zároveň srozumitelný fiktivní svět se dá pouze s pomocí prvků, které patří původnímu, tedy reálnému světu.

Všeobecně se má za to, že prostor děje fantasy románů je fantastický, vymyšlený či mýtický. Autoři fantasy literatury ve svých dílech regiony (lokace, země) vlastně přímo vytvářejí, někdy včetně všech atributů (zeměpis, národy, řeč, mýty, dějiny apod.); výrazné je to třeba u J. R. R. Tolkiena. V současné době sledujeme kvantitativní nárůst fantasy literatury, která se vyznačuje otevřeností, experimentálností, mísením historie, mýtu, dobrodružnosti apod. Má v sobě poselství (dobra a zla), usiluje o zábavnost, ale také poskytuje informace. Pozorujeme rovněž rozšíření angloamerické tradice

---

<sup>17</sup> **TOLKIEN, J.R.R.:** *Netvoři a kritikové a jiné eseje*. Argo, 1997, s. 158.

fantasy o tvorbu v tomto žánru i ve středoevropských zemích, hovoří se někdy o slovanské nebo „východní“ fantasy.

Sapkowski přes svou bohatou tvorbu považuje fantasy spíše za brakový a upadající žánr. Hlavní příčiny vidí v neuchopitelnosti žánru a v opakování zavedeného konceptu. Jako hlavní zdroj žánru zmiňuje *Artušovské legendy*<sup>18</sup>, jež jsou motivem pro anglosaské tvůrce, kteří dle něj s fantasy začali. Upozorňuje na Tolkienovu tvorbu, která bere inspiraci z mnoha zdrojů, jak píše: „*Ano, ano. Mistr Tolkien se svezl po artušovském archetypu jak donský kozák po stepi. Ale co - byl První a Velký. Kdo se později vydal stejnou archetypickou stopou, dostal nálepku napodobitel. [...] K dobru je třeba Mistru Tolkienovi připsat, že řečený archetyp využil tak znamenitě, vložil do jeho přetvoření v příběh pochopitelný současníkům tolik dřiny, že... stvořil vlastní archetyp, archetyp Tolkiena.*“<sup>19</sup> Tolkien sice převzal mnoho námětů, krom Artuše ještě Eddu, Kalevalu, apod. Ale sám se tomu nebránil a díla se chopil mistrovsky. Pravda je, že stejně jako se Tolkien chopil Artuše, chopili se další Tolkiena a náhle bylo všude v literatuře plno elfů, hobitů a skřetů, kteří byli v dané podobě Tolkienovým konceptem a stali se pro následnou fantasy jedním z hlavních symbolů. Přesto se najde spousta výjimek, např. Sapkowski je toho příkladem, kdy své elfy zbavuje zaběhlého konceptu a z mocných a krásných bytostí dělá utlačovaný nemohoucí lid. Sapkowski dále píše o ztrátě nových nápadů a o tom, že autory zajímá více, kolik jim kniha vydělá než

---

<sup>18</sup> *Artušovská legenda* – první z písemných zmínek (někdy kolem roku 529 n.l.), která se pravděpodobně týká krále Artuše, se objevuje v díle velšského mnicha Gildase *De excidio et conquestu Britanniae*. Píše zde o bitvě pod horou Badon (poslední dvanácté a vítězné bitvě, jež Artuš údajně svedl se Sasy), k níž došlo v době Gildasova narození, kolem roku 516. Sice nepíše doslova o osobě Artuše, ale že šlo o jeho osobu potvrzuje spis velšského mnicha Nenniuse *Historia Britonum*. Zde se již Artuš objevuje. Přesněji tedy Arthur či Artorius. (české Artuš se vyvinulo z německé verze jména)

<sup>19</sup> **SAPKOWSKI, Andrzej:** *V šedých horách zlato není aneb hrst úvah o literatuře fantasy.* ([fuff.uffs.net/interests/povidky/uvahy.htm](http://fuff.uffs.net/interests/povidky/uvahy.htm))

nakolik bude kvalitní.: „Co je příčinou, že tací dobří spisovatelé práskají díl za dílem a táhnou cykly jako žvýkačky, místo aby své nápady vrhli na něco úplně nového; místo aby se pustili do něčeho objevného, do něčeho, co by vypálilo rybník kritikům a nepřátelům fantasy, věčným posměváčkům a tlučhubům? Myslím, že znám odpověď. Autoři se zamilovávají do svých hrdinů a neradi se s nimi loučí. I když cítí, že už postavy vyždímali do poslední nitky, píšou další díly o jejich dětech [...]Autoři se zamilovávají do svých "světů" a jejich map. Jsou-li na mapě Šedé hory a postavám nestačilo pět dílů ke zjištění, že tam zlato není, napíšeme šestý.“<sup>20</sup> Ano je pravdou, že příliš mnoho dílů dělá příběh poněkud stereotypním a ten pak ztrácí na hodnotě. Na druhou stranu se s podobným problémem setkáme nejen u fantasy.

## Subžánry fantasy<sup>21</sup>

### Bangsian fantasy

Tento subžánr je pojmenován podle autora svého stěžejního žánru, Johna Kendericka Bangse, jehož román *A House Boat on the Styx* byl vydán roku 1895. Tento žánr se zabývá tematikou života po životě prostřednictvím vyprávění příběhů duší zemřelých. Děj je zasazen do prostředí nebe, pekla a očištění. Dalším představitelem tohoto žánru je např. Sean Vincent Lehosit (*Lucifer and Lacious*, 2007).

### Hrdinská fantasy

Tento žánr je spojován s High fantasy a Mečem a magií. Hrdina obvykle ovládá bezpočet zbraní a bojových stylů a stává se tak nepřemožitelným. Dějová linie má jednoduchý charakter a slouží

---

<sup>20</sup> **SAPKOWSKI, Andrzej:** *V šedých horách zlato není aneb hrst úvah o literatuře fantasy.* ([fuff.uffs.net/interests/povidky/uvahy.htm](http://fuff.uffs.net/interests/povidky/uvahy.htm))

<sup>21</sup> [http://www.writing.com/main/view\\_item/item:id/1197602](http://www.writing.com/main/view_item/item:id/1197602)

**CLUTE, John – GRANT, John:** *The Encyclopedia of Fantasy.* St. Martin's Griffin; Revised edition, 1999.

především k vyplnění prostoru mezi jednotlivými bojovými scénami. Název tohoto subžánru je výmluvný nejen proto, že pojednává o hlavních postavách jako o hrdinech, ale také díky herojskému duchu, ve kterém hlavní postavy jednají.

### **Alternativní historie**

Příběh je zasazen do reálného historického prostředí a období, ovšem události známé z historie se díky zásahům nadpřirozených prvků odehrávají jinak.

### **Temná fantasy**

Tematikou je zejména život nadpřirozených bytostí přiklánějících se ke zlu v jakékoliv podobě (upíří, vlkodlaci, zombie...), popř. jejich lovců.

### **Současná fantasy**

Odehrává se v reálném světě, kde existuje magie a fantastická stvoření, které se skrývají před veřejností. K takovému skrývání mají důvod spočívající v předchozích negativních zkušenostech při kontaktu s lidmi.

### **Meč a magie**

Na rozdíl od high fantasy zde hrdina staví do popředí hlavně své vlastní zájmy. Pokud koná dobro, činí tak pouze proto, že je to pro něj výhodné. Čelí také spíše fyzickým hrozbám. (Robert Ervin Howard – *Conan*, 1932).

### **Komická fantasy**

Buď paroduje slavná fantasy díla, nebo vytváří světy, jejichž obyvatelé jsou stavěni do absurdních a pro čtenáře vtípných situací. Občas je tento subžánr nazýván nízkou fantasy v kontrastu k vysoké fantasy, ve které humor téměř absentuje.

### **Science fantasy**

Je subžánrem jak fantasy, tak sci-fi. Děj se odehrává v kosmu, ale obsahuje magické prvky a i stavba příběhu odpovídá šablonám fantasy žánru.

### **High fantasy**

Zobrazuje epické boje mezi dobrem a zlem. Soustřeďuje se na sílu příběhu, který je detailně propracován. Svět v příběhu je zcela fiktivní a hlavního hrdinu vedou vyšší morální cíle, nikoliv osobní prospěch.

### **Historická fantasy**

Odehrává se buď v nám známé historii obohacené o fantasy prvky nebo ve fantasy světě, skrze který je nám zobrazena nějaká historická událost.

### **Mýtická fantasy**

Čerpá z témat, symbolů a archetypů v mytologii, přičemž děj je zasazen do reálného světa. Hlavní hrdina prožívá příběh vycházející z legendy či mýtu, ve kterém figuruje namísto původní postavy.

### **Keltská fantasy**

Podžánr historické fantasy, inspirovaný keltskou kulturou a historií, se kterou čtenáře skrze román seznamuje.

### **Steampunk**

Děj je zasazen do viktoriánského prostředí, ovšem s vyspělejší a (s mnohdy bizarní) technologií poháněnou párou, jakožto hlavním zdrojem energie. Mohou se zde vyskytovat i nadpřirozené bytosti.

### **Wuxia fantasy**

Odehrává se ve světech podobných zejména staré Číně. Wuxia doslova znamená bojovník, který také bývá hlavním hrdinou těchto

románů. Různé východní bojové techniky kombinuje se šermem. Tento žánr je populární zejména ve filmech, kde se také objevil poprvé.

### **Romantická fantasy**

Příběh je primárně zaměřen na romantické vztahy mezi postavami. Ve většině případů bývá hlavní hrdinkou bojovnice, jíž se dvoří většina mužů, které v průběhu děje potkává. V tomto subžánru se angažují zpravidla ženské autorky (Catherine Asaro – *Saga od the Skolian Empire*, 1994).

### **Urban fantasy**

Děj tohoto subžánru se odehrává v reálném městském prostředí. Na rozdíl od současné fantasy je roli města kladena značná důležitost. Hrdina bývá zpravidla rozčarován světem, ve kterém žije, neboť se mu jeví spoutaným konvencemi, ze kterých se není schopen vymanit.

## HIGH FANTASY

High fantasy nebo také epická fantasy je subžánr fantasy, kde hlavním prostředím jsou smyšlené nebo podobné světy tomu našemu. High fantasy má původ v pracích autorů jako je William Morris, George MacDonald nebo Lord Dunsany a postupem času se vykrystalizovala v pracích J. R. R. Tolkiena a C. S. Lewise, kteří svá stěžejní díla publikovali už v padesátých letech. High fantasy se stala, stejně jako Meč a magie, jedním ze dvou žánrů, které nejlépe vystihují základní pojem fantasy a nejvíce se přibližují jeho základní definici.<sup>22</sup>

High fantasy je definována jako fantasy fiction odehrávající se v alternativním, výhradně fikčním (druhotném) světě, spíše než v reálném (primárním) světě. Druhotný svět svou strukturou sice odpovídá světu primárnímu, ale jeho pravidla jsou v určitých směrech odlišná od těch, z primárního světa. Pro srovnání, tzv. low fantasy je charakteristická tím, že bývá umístěna do primárního světa nebo do racionálního a důvěrně známého fikčního světa, kde jsou přítomny magické prvky.

Druhotný svět high fantasy existuje nebo může být vložen v různých formách:<sup>23</sup>

1. **Díky hodnotám kvůli kterým primární svět existovat nemůže** (TOLKIEN, J.R.R.: *Pán prstenů*, 1954 – 1955; GOODKIND, Terry: *Meč pravdy*, 1997; MARTIN, George: *Píseň ledu a ohně*, 1996 - 2005)

---

<sup>22</sup> **BUSS, Kathleen - KARNOWSKI, Lee:** *Reading and Writing Literary Genres*. International Reading Assoc, 2000. str. 114.

<sup>23</sup> **GAMBLE, Nikki - YATES, Sally:** *Exploring Children's Literature*. SAGE Publications Ltd, 2008. str. 102–103.

2. **Druhotný svět je vložen skrze vstup ze světa primárního** (LEWIS, Clive Staples: *Letopisy Narnie, 1950 – 1956*; ANTHONY, Piers: *Xanth, 1977*; KING, Stephen: *Temná věž, 2004*)
3. **Odlišný svět uvnitř světa jako část světa primárního** (ROWLING, J.K.: *Harry Potter, 1997 –2007*; RIORDAN, Rick: *Percy Jackson, 2009*)

V případech, kde primární svět neexistuje musí být samozřejmostí detailní mapy světa nebo fiktivní země, geografie, historie, případně politická a ekonomická situace fiktivní země. Sekundární svět zpravidla z primárního světa vychází nebo jej určitými symboly reprezentuje. Například Tolkienova Středozem je fikční „časem zapomenutá historie“ vycházející z britských a evropských reálií. *Northern Lights* Phillipa Pullmana je odpovídající světu, který je zároveň „důvěrně známý a přesto cizí“. Pullman v úvodu své knihy popisuje tento svět jako „vesmír totožný s tím naším, ale přesto odlišný v mnoha směrech.“

V případě světa ve světě bude druhotný svět oddělen od světa primárního fyzickými hranicemi. Ve světě Harryho Pottera je to především nástupiště na King's Cross Station, kde studenti nastupují do expresu do Bradavic nebo také umístění Ministerstva kouzel v prvotním světě v centru Londýna.

U Zaklánače je dějiště Geraltova příběhu prezentováno jako svět čistě druhotný bez jakéhokoli viditelných vstupů nebo náznaků světa primárního. Svět primární je do románu vkládán autorem pouze pomocí alegorií a náznaků na aktuální reálné dění. V jeho díle je hmatatelná situace politická, ekonomická, naznačuje zde i ekologické problémy a to, jak se k nim člověk staví, dále zde zmiňuje rasismus, xenofobii a mnoho úvah spjatých s těmito tématy, které jsou začleněny do příběhu naprosto nenásilnou formou, jsou jeho součástí, postavy se s těmito problémy vyrovnávají, řeší je a to vše v naprosto fiktivním popředí. I v tomto ohledu není Sapkowského dílo snadno



„zaškatulkovatelné“ dle dostupných norem nebo obecného členění. Sapkowski v díle sice přímo nereprezentuje propojenost zaklínačova světa se světem primárním, přesto je toto propojení zřejmé, a to skrze charaktery postav, rozdělení společnosti, politické, ekonomické dění a obecně platné názory. Sapkowski ve svém díle vytváří naprosto nereálnou smyšlenou zemi do detailu propracovanou, což dokazují i mapy, vložené v příloze. Tento svět má svůj vlastní systém zakládající se na reálných základech, detailně vypracovanou geografii, která je v dokonalé souhře s dějem románu, tedy co se týče smyšlené politické, společenské nebo ekonomické situace. Zatímco na severu hlavní složku hospodářství tvoří řemesla, v Nilfgardu se rozmáhají modernější manufaktury a dávají tak císařství silnou ekonomiku, která je hlavním zdrojem převahy císařství. Nilfgard vyznává dobovačnou politiku a v té slaví až na výjimky jeden úspěch za druhým.

## **Svět Zaklínače**

### **Rasy**

Ve fiktivním Sapkovského světě lze rozeznat několik ras - lidé, elfové, trpaslíci a skřítci. I když se lidé se pokoušejí v Severních oblastech vládnout pevnou rukou, jsou nejrozhádanější stranou. Příslušníci ostatních na tyto lidské spory často doplácují a jsou jimi pronásledováni. Elfové, původní obyvatelé, mají vlastní svobodné království, někteří z nich však přebývají v lesích a vedou nekonečnou partyzánskou válku proti lidem. Další elfové se usadili ve vesnicích a městech, kde tvoří oddělené komunity. Trpaslíci jsou formálně podřízeni lidem. Mnoho jich žije v Mahakámských horách, kde mají své vesnice a dílny. Část ještě bydlí v ghettech lidských měst. Západně ve starobylém lese Brokilon se rozkládá území dryád, jenž svůj les brání proti lidem i za cenu svých životů.

## **Království**

Svět leží v západní části bezejmenného kontinentu, směrem na východ se nacházejí neznámá území, především poušť Korath, Zerrikánie a Haakland. I vzdálený Zangwebar může být jeho součástí, o jeho poloze ale nejsou bližší informace. Známí svět je rozdělen na dva velké celky: na Severní království a Jižní. Z počátku žily v míru, ale postupem času a expanzí malého království Nilfgaard se vše mění.

## **Sever**

Souhrnné označení pro království nacházející se na severu světa, už od pradávna spojených kulturou i obchodem. Někdy též označována jako "Severní země" nebo "Sever" zahrnují státy Temerie, Redanie, Kaedwen, Aedirn, Cintra, Kovir a Poviss, Lyrie a Rivie, méně významnými státečky jsou Verden, Skellige a Cidaris. Vůdčí postavení mezi nimi má dvojice Redanie a Temerie. Mocenský vzestup v posledních letech zaznamenal Kovir, logicky tedy začal významněji zasahovat do záležitostí svých sousedů. Politicky a mocensky jsou rozdělena a malicherné spory, boje i menší války jsou denním chlebem mocenských elit i prostých obyvatel těchto zemí. Jediným důvodem, který tato království - většinu z nich - přiměl ke spolupráci a zároveň jedinou příčinou, proč se vůbec mluví o Severních královstvích jako o celku, jsou dobovačné ambice Nilfgaardu, který začal představovat bezprostřední nebezpečí pro mocenské zájmy vládců Severu.

## **Jih**

Dříve zde byla spousta malých království, které jsou nyní spolknuty Nilfgaardem, nebezpečným totalitním impériem, které se chystá Severní oblasti dobýt silou. Nilfgaard, kromě císaře, ovládá kupecký cech. Tato organizace obrovských rozměrů i prostředků brzy vystřídá šlechtu v jejím mocenském postavení.

## **Divočina**

Veškeré cesty a stezky jsou pod "dohledem" nejrůznějších netvorů, divokých zvířat, loupežníků, tuláků či hladovějících sedláků. Zdivočelí elfové pobíhají po lesích v přepadových oddílech, nezaplacení žoldáci si vybírají svou odměnu na obyčejných lidech. Svět zaklínače není nijak zvlášť bezpečný. Starostí běžných sedláků, dělníků, obchodníků či hospodských jsou neustále narůstající hordy monster. Po krajích se začínají potulovat tlupy vlkodlaků, upírů, démonů, jejich blyštivé oči vykukují z temných lesů i jeskyň a hrozí minimálně smrtí každému neopatrnému dobrodruhovi nebo i jen náhodnému kolemjdoucímu.

## **Situace**

Nadcházející válka, všudypřítomný chaos, nebezpečí - taková doba je jako dělaná pro nejrůznější proroctví a dávné věštby. Podle některých lidí má ze severu přijít led, který pohltní celé Severní oblasti. Tomu odporuje Řád planoucí růže, který tvrdí, že síla ohně zemi před tímto nebezpečím ochrání. Přežijí ale samozřejmě jen ti, kteří se řádu podřídí.<sup>24</sup>

Přenesení této fiktivní země na filmové plátno a její srovnání s literární předlohou nelze v tomto případě příliš kladně. Sapkowski ve svém díle popisuje vše, tedy i prostředí do posledních detailů. Nic neponechává náhodě, vše má svůj význam, a tedy i dějiště Geraltova příběhu s každou svou součástí. Ve filmu není na prostředí kladem příliš velký důraz, má pouze jakousi dokreslující funkci a rozhodně nenadchne, na rozdíl od jiných děl podobného charakteru zpracovaných podle literární předlohy. Nejpříhodnějším důkazem můžeme jmenovat zfilmovanou trilogii Pána prstenů podle J.R.R. Tolkiena s níž je filmové provedení Zaklínače nesrovnatelné. Na druhou stranu je ale nutno podotknout, že Sapkovského dílo je

---

<sup>24</sup><http://fansite.zaklinac.cz/view.php?navezclanku=mapa-sveta-zaklinace&cislocclanku=2009010004>

vrcholem typicky *slovanské fantasy*<sup>25</sup> se všemi jejími prvky a znaky. Z tohoto důvodu je prostředí ve filmu obhájitelné, protože se jedná o svět pro tento druh fantasy typický, sice značně odlišný od Tolkienova světa, ne tak megalomanský a rozmanitý, ale adekvátní a dostatečný ve vztahu ke středoevropskému fantasy kultu. Z tohoto hlediska je prostředí ve filmu dostačující a má své kouzlo, zachovává si svou originalitu a nesnaží se obecně upoutat gigantickými horskými masivy, nekonečně hlubokými propastmi, neprostupnými temnými lesy nebo obrovskými atypickými stavbami, ať už se jedná o města, paláce, hrady atp. Prostředí v *Zaklínači* je sice skromnější, což je vyrovnáno příběhem a jeho dokonalou souhrou se všemi ostatními kategoriemi románu, i když co se týče filmového zpracování, více vystylizované a fantastičtější prostředí by jistě neuškodilo.

## **Znaky žánru High Fantasy**

Tyto příběhy se snaží působit věrohodně ve svých základech, tedy navozením určité uvěřitelné a propracované iluze druhotného světa s propracovanými prvky jako například s dokonale zmapovanou fiktivní politickou a ekonomickou situací dané fiktivní země, podrobná geografie zahrnující popisy stěžejních lokací doložené detailními mapami, rozvrstvení obyvatelstva a hierarchie společnosti, logické zdůvodnění nadpřirozených událostí, někdy také doložené fiktivními historickými dokumenty a poznatky. Nejen těmito, ale i dalšími způsoby se autor snaží navodit věrohodnost druhotného světa.

---

<sup>25</sup> Za slovanskou fantasy můžeme obecně označit ta díla, která jsou zasazena do reálného slovanského prostředí nebo do fiktivního světa, jenž je napodobeninou reálného slovanského prostředí, konstruovaného například pomocí typických slovanských reálií, motivů či příběhových konstrukcí (narativů) vycházejících ze slovanského bájesloví apod. Slovanská fantasy může být historická nebo městská. Můžeme ji dělit na fantasy z „našeho světa“ nebo z „fiktivního světa“, neboli antisvěta. (např.: Bauerová, Anna: *Srdce v kamenném kruhu*. Šulc-Švarc s.r.o., 2000. ; Mostecký, Jaroslav: *Jdi a přines hlavu krále*. Netopej, 1995. ; STUDNIARIK, Michał: *Herbata z kwiatem paproci*. Warszawa, 2004. ; LUKJANĚNKO, Sergej: *Noční hlídka*. Triton s.r.o., 2005.

To vše samozřejmě na pozadí základního střetu proti nadpřirozenu a silám zla. Další znaky a nezbytné charakteristické prvky typické pro high fantasy zahrnují fantaskní elementy jako skřítky, víly, trpaslíky, nadpřirozené schopnosti hrdinů, magická moc kouzelníků, smyšlené jazyky, souboje a rozmanitou strukturu narace.

V některých fikcích jsou současně prvky reálného světa umístěny ve světě smyšleném, často pomocí vynálezů jako porty do jiných světů nebo *podvědomého cestování*<sup>26</sup>. Puristé to mohou považovat za nepravou high fantasy, ačkoliv některé tyto příběhy jsou často řazeny právě jako high fantasy, což vede k tomu, že jsou klasifikovány jako samostatný subžánr a také se jako samostatný subžánr prezentují.

Světy high fantasy mohou být více nebo méně závislé na reálném prostředí nebo na různých legendách jako například na legendě Artušovské. Jestliže je tato podobnost zásadní, zvláště když je ve fikcích užíváno reálných historických faktů, high fantasy tímto zastihuje historii alternativní.

## Charaktery

Michael Moorcock ve své knize *Wizardry & Wild Romance: A Study of Epic Fantasy* uvádí, že: „U většiny děl high fantasy je děj vyprávěn z pohledu hlavního hrdiny. Také se často z velké části týká jeho původu nebo nadpřirozených schopností. V mnoha románech je hlavní hrdina sirotek nebo pochází z nezvyklého sourozeneckého vztahu, často s určitou neuvěřitelnou schopností nebo schopnostmi v příhodném prostředí (obvykle má buď magické schopnosti nebo

---

<sup>26</sup> *Podvědomé cestování nebo také astrální cestování* – Astrální dimenze je nejbližší dimenze k dimenzi fyzické. Překrývá a prostupuje svět jako obrovská síť vědomí, zachycuje a zachovává všechny myšlenky. Její obsah je vytvářen kolektivním vědomím celosvětové mysli. Obsahuje myšlenky, vzpomínky, fantazie a sny každé žijící bytosti na světě.

**BRUCE, Robert** – Treatise on Astral Projection. Copyright (c) 2.7.1994, <http://www.universallawstoday.com/ebooks/Robert%20Bruce-Treatise%20on%20Astral%20Projection.pdf>

*zkušenosti se zbraněmi). Příběh začíná vyprávět zpětně od svého dětství, a to v případě, pokud taková část příběhu právě z tohoto přímo nevychází“<sup>27</sup>. Jako příklad uvádím: J.R.R. Tolkienův Frodo Baggins z knihy *Pán prstenů*, Belgarion Davida Eddingse z jeho pentalogie *Belgariad* (1996) a *Malloreon* (1996), Shea a Will Ohmsford v Terry Brooksově *Shannarově meči* (1996) a *Shannarových magických elfeínech* (1997).*

Na začátku příběhu je hrdina ohrožen neznámou silou. Jedním důvodem pro takové ohrožení je to, že na rozdíl od typického subžánru **Meče a magie**, je hrdina zřídka znužený průměrným životem a proto se tak rychle nevzdává a je nelítostný. Zatímco, jako Bilbo Baggins, může být hladný po dobrodružství, ale je také obvykle schopen ocenit „radosti“ i průměrného života. Stejně tak hrdina příběhů high fantasy je schopen proměny – dokončení úkolu, cesty za dobrodružstvím a usazení zpět do průměrnosti.

*„Dalším typickým znakem je, že hrdina se pomalu dozvídá o své minulosti skrze legendy, proroctví, ztracené a znovunalezené členy rodiny nebo ze setkání s charakterem „rádce“, který o něm ví víc, než si samotný hrdina myslí. Díky těmto zkušenostem nabývá na síle a sebejistotě; ze začátku se hrdina projevuje až dětinsky, ale velice rychle vyspívá ve svých názorech a zkušenostech, zažívá nebývalý nárůst síly a umění boje, zkušenosti s řešením problémů během své cesty“<sup>28</sup>. Zápětka příběhu často zobrazuje hrdinův boj proti silám zla.*

Nicméně tato epická dobrodružství nejsou vždy tak úplně šablonovitá. Dobrým příkladem odlišné kompozice je kniha *Dvojí věrnost* (Moon, Elizabeth, 2005) ve které se hlavní postava stává

---

<sup>27</sup> **MOORCOCK, Michael:** *Wizardry & Wild Romance: A Study of Epic Fantasy*. 1987, str. 84.

<sup>28</sup> **LIEB, Casey:** *Unlikely Heroes and their role in Fantasy Literature*. Brown University, 2004.

paladýnem přirozeně svým vlastním vývojem a ne jen díky tomu, že k tomu byla vedena od narození.

V mnoha knihách se objevuje znalý, tajemný učitel/rádce, spojovaný s Jungovým archetypem *Senex*<sup>29</sup> (moudrý starý muž). Tento charakter je často hrozivého vzezření nebo v podobě válečníka, který poskytuje hlavní postavě rady a pomoc. Příkladem mohou být Tolkienův Gandalf z *Pána prstenů*, Rowlingové Brubmál z *Harryho Pottera*, Obi Wan Kenobi George Lucase a jeho *Hvězdných válek* (1977), Merlin z *Artušovské legendy* atd.

V knihách je také samozřejmě tajemný, „Temný pán“, posedlý mocí nad celým světem a smrtí hlavního hrdiny. Tímto charakterem je zlý čaroděj nebo černokněžník, který často mučí a zabíjí nevinný lid. Tato postava velí obrovské armádě a skupině svých velmi obávaných sluhů. Nejvýznačnějším příkladem je Tolkienův Morgoth z knihy *Silmarillon* (1977) a Sauron z *Pána prstenů*, Voldemort J.K.Rowlingové a jejího *Harryho Pottera*, Darth Vader a Emperor Palpatine George Lucase z *Hvězdných válek* nebo také antagonisté v *Zaklínači*, jako například Vilgerfortz nebo komplexně království Nilfgaard. V tomto případě to však není zcela jasné.

„*Postup příběhu vede hlavní postavy ke schopnosti poznat povahu nepřátelských sil, které proti nim stojí, a které představují zlo s obrovskou mocí a zlomyslností.*“<sup>30</sup> Přímý kontakt s tímto zlem je vyvrcholením hrdinova příběhu a zároveň představuje si „propustku“ zpět, k normálnímu životu.

---

<sup>29</sup> Pojem archetypu uvádí C. G. Jung především v kontextu kolektivního nevědomí. Představuje symbolickou ideji, která není reflektována vědomím, ale pramení z nevědomí a nemůže být tudíž pojmově uchopena. Při procesu individuace, kdy dochází ke sjednocování vědomé a nevědomé části psyché, se člověk vyrovnává s existencí těchto hlubších vrstev osobnosti. Sny nebo fantazie u moderního člověka umožňují setkání s archetypy nevědomí a nahrazují tak funkci mýtů. Moudrý stařec (senex) – zaměřenost psychiky na cíl (teleologie) předpokládá centrální osobnost.

<sup>30</sup> PHILIP, Martin: *The Writer's Guide to Fantasy Literature: From Dragon's Lair to Hero's Quest*, Watson-Guptill Publications, 2002.

Co se postavy Geralta týče, jeho charakterové rysy se od obecné definice hrdiny high fantasy mírně odlišují. Geralt je postavou bojující proti zlu, ale vzhledem k jeho původu se právě tato vlastnost stává jeho stereotypem, ze kterého v cyklu o zaklínači vystupuje. Disponuje nadpřirozenými schopnostmi. Původně byl člověk, poté byl řadou magických rituálů změněn na zaklínače, ale ani to označení pro něj není příhodné. Geralt se vyvinul v něco mezi člověkem a zaklínačem, je mutantem, jehož hlavním cílem je bránit lidstvo proti zlu v podobě krvelačných nestvůr. Další vlastností, kterou se odlišuje od „čistých“ zaklínačů, je prožívání emocí. Právě z tohoto všedního konání, které je pro něj denním chlebem, vystupuje v průběhu všech povídek a také samozřejmě ve filmu i seriálu. Konkrétně ve filmu se hlavní konflikt – boj dobra proti zlu – odehrává nikoli s monstrem, ale s člověkem. Rytíř řádu Bílé růže Falwick je oním monstrem v přeneseném slova smyslu. Dalo by se o něm hovořit také jako o „temném pánovi“, který se snaží dosáhnout moci a bohatství díky své zákeřnosti, krutosti a pomstychtivosti, které koná na Geraltově blízkých. Usiluje nejen o jejich život, ale také o život zaklínače. Zaklínači jsou u „lidské rasy“ přijímáni rozpačitě. Někteří je nenávidí, jiní je uctívají jako své zachránce. Zlo v podobě Falwicka je závěru filmu potrestáno. Je odhalena jeho zbabělost a falešnost, za které zaplatí smrtí.

Právě přímý kontakt hrdiny se zlem, jejich střet a rozřešení, vrací Geralta zpět do všednosti. Geralt však nepřestává řešit další rozpor zapříčiněný tím, čím je – napůl člověk, napůl zaklínač. V knize je vysvětleno, že „čistí“ zaklínači plní bezvýhradně jen to, k čemu byli určeni bez jakýchkoli citů nebo emocí. Geralt neustále bojuje s rozporem, zda být člověkem nebo zaklínačem, což se odráží v jeho jednání a je patrné také na kladném vztahu k lidem, zejména na další románové postavě Ciri, která je hlavním „jablkem svárů“ také ve filmu. V jistých pasážích je Geralt spíše člověkem, v jiných jen zaklínačem. Bez této skutečnosti by byla postava povrchní a



neatraktivní. Tato rozdvojenost je snad v celém kontextu cyklu povídek, filmu i seriálu zásadní a vytváří z Geralta specifického hrdinu nezapadajícího do žádných konkrétně definovaných archetypů.

## FILM, SERIÁL, POVÍDKY

Andrzej Sapkowski je se svými povídkami či ságou o Zaklínači znám a oblíben především pro způsob, jakým je schopen vdechnout příběhu reálnost, čímž se odklání od určitého zaběhnutého „fantasy klišé“ a vytváří tak specifické příběhy, detailně propracované s nespočet odkazy promlouvajícími skrze fikci do primárního světa a odkazujícími na jeho aktuální problémy. Svět připomíná pozdně středověkou Evropu, hlavně severní Polsko (i když hlavní inspirace byla druhou světovou válkou: Nilfgaard – nacistické Německo, Temerie – nedosažitelná Anglie, Cintra – podmaněné Polsko a Kovir vystupuje jako bohaté USA, Vrihedd až příliš připomíná jednotky SS a genocida je vidět na každém kroku).

Stejně realisticky působí i hrdinové jeho děl, kteří jsou špinaví, utrmácení, zbědovaní a mají až geniálně vypilované lidské vlastnosti. Především v tom tkví Sapkovského úspěch a uznání jeho díla. Čtenáři si oblíbili Sapkovského postavy, právě pro jejich realistické ztvárnění. Naneštěstí film, který vznikl podle povídek, nebyl u publika přijat s takovým nadšením, jako jeho předloha. Tento názor převládá i při hodnocení seriálu. Film vznikl na motivy povídek *Otázka ceny*, *Hranice možností*, *Hlas rozumu*, *Menší zlo* a *Něco více*.

### 1. FILM vs. POVÍDKY

Obraz Sapkovského povídkového cyklu o Geraltovi z Rivie je uchopitelný až v celkovém kontextu celé zaklínačské ságy. Autoři filmu bohužel zvolili nešťastný postup při ztvárnění filmu, kde motivy povídek zkombinovali s tématem celé zaklínačské epeje – s osudovou vazbou Geralta a Ciri, princezny cintránské. Příběh filmu se soustřeďuje na nešťastnou Geraltovu volbu vyžádat si v královské rodině „*to, co mají doma, ale neví o tom*“. Tím „*dítětem překvapení*“

je právě Ciri. Geraltovi je tak souzeno učinit z ní zaklínačku. Jenže bělovlasý se proti osudu vzbouří a raději uniká, než by přijal za své dítě, které bude brzy držet osud celého světa ve svých rukou. Před sudbou však není úniku. Otevřenost celého díla, spousta postav, souhra předurčeného, propracovaný systém politických vztahů nelze převést na plátno v podobě jednoho celovečerního filmu. Film je sice pilotem televizního seriálu, ale jako takový elhává. Scénář je oproti předloze chaotický. Mísí povídkové příběhy a ty mnohdy s hlavní osou děje vůbec nesouvisejí. Proč je například přidána naprosto z kontextu vytržená příhoda s Borchem Tři Kavky? Děje filmu se netýká, pouze servíruje rozbředlý patetický obraz vyhaslé lásky Geralta a Yennefer. Divák předlohy neznalý bude ztracen ve všech narážkách a skrytých odkazech „mimo film“. To je bohužel konstantní vlastnost tohoto díla; v propletení figurek, dějů, náznaků a prostorových skoků se stěží orientuje i ten, kdo je se Sapkowského předlohou obeznámen. Připočteme i fakt, že film absolutně postrádá jakoukoli poetiku, jednotlivé lokace jsou estetické přijatelné, nedokáží však vytvořit dojem celistvého světa.

## **POSTAVY:**

Co se postav týče, filmové zpracování není schopno pojmut veškeré charakterové rysy a postavy vůbec ve vztahu ke knižní předloze. To, co je opravdu pro příběh zásadní je Geraltovo vnitřní dilema. Toto dilema vyplývá z Geraltova původu – není ani člověkem, ani zaklínačem. Sám v průběhu celého děje vede tento zásadní spor, zda být člověkem nebo zaklínačem. Tato skutečnost se odráží v jeho jednání a charakteru, který je tím jedinečný. Ve filmu je tato skutečnost uvedena v pozadí a vyplyne na povrch jen v jedné scéně, a to při rozhovoru s Borchem o mravních zásadách Zaklínače. Tehdy jakoby se Żebrowski dotknul překvapivě lidské podstaty této postavy. Absence vnitřního napětí je nedostatečná, knihy jsou výrazným dílem právě tohoto elementu. Filmový Geralt je prezentován jako

neohrožený hrdina s kamennou tváří a spoustou z kontextu vytržených existenciálních frází. Co se charakterů ostatních postav týče, jsou podobně jako Geralt prezentovány jen okrajově. Snad jen postava Marigolda, trubadúra, poetu a Geraltova nejlepšího přítele, je i ve filmu vykreslena s určitou dávkou věrohodnosti k předloze. Tuto skutečnost podporuje i herecký výkon Zbigniewa Zamachowskiho.

### **TECHNICKÉ PROVEDENÍ:**

Ani v této složce filmové zpracování Zaklínače nedosáhlo kvalit předlohy. Lze jen kladně hodnotit provedení kostýmu, zbraní, výběr exteriérů. Vyloženým nedostatkem je způsob ztvárnění soubojů. Opět zde chybí návaznost na předlohu, kde jsou akční scény autorem popsány zcela do detailu. Ve filmu jsou tyto pasáže vykresleny jen povrchově a nedokonale. Všechny velmi barvitě vylíčené bojové scény v povídkách se zde topí v polodetailech, rychlých švencích, překotných střízích.

Ve srovnání Zaklínače s jinými adaptovanými předlohami lze nalézt nespočet rozdílů ve kvalitě zpracování. Převedení literárních předloh jako Harry Potter, Denní hlídka nebo Pán prstenů je naprosto na jiné úrovni. Sapkowskiho dílo je natolik komplikované co se týče skrytých odkazů, postav, hierarchie společnosti, mezistátních vztahů a historických souvislostí a nelze jej pojmout do jednoho filmu, či seriálu, pokud není dodržena určitá vazba k předloze.

Vizuální koncepce díla, tedy vyobrazení postav, prostředí a celkového pojetí slovanské fantasy je akceptovatelné, nicméně pokud není zachována základní narativní linie dle předlohy, je dílo celkově plitké a neuspořádané.

Jako příklad uvádím rozbor části filmu, která vcelku odpovídá knižní předloze:

Druhou povídkou, kterou se filmaři rozhodli převést na plátno je povídka *Hranice možností* obsažená v druhé knize o zaklínači *Meč osudu*. Ta jediná doznala nejmenších změn oproti knižní předloze. Geralt, který v této části zabije baziliška se poté s Borchem se vydává do hospody, kde vedou debatu o zabíjení draků a vedli učené diskuse o Kodexu. Borch byl ztvárněn herce Andrzejem Chyrou, a to vcelku zdařile. Působil velice věrohodně ve vztahu k předloze. Postavy Tea i Vea se přidali ke Geraltovi a Borchovi, načež následovalo to, co je v knize mistrně ukončeno – společná koupel v kádi. Obě Zerikánky se nahé potichu plíží ke kádi, ve které podřimuje Geralt s Borchem, do které skočí. V povídce je však tato část ukončena jinak:

*"Najde se u tebe kád'?" Nějaká veliká a jaksepatří důkladná?" "Jak veliká, pane?" "Aby se do ní vešli čtyři lidi." "Čtyři...?" Krčmář zůstal s otevřenými ústy." "Čtyři," potvrdil Tři Kavky, okázale potězkáváje plný měšec." "Samozřejmě..., že se najde," olízl se krčmář." "Skvěle," zasmál se Borch. "Nech ji zanést do mého pokoje a naplnit horkou vodou. Do práce, brachu. Jo, dej tam taky přinést pivo, tři džbány." "Zerrikánky se rozesmály a mrkly tentokrát obě zároveň. "Kterou si vybereš?" zeptal se Tři Kavky. "No? Geralte?" Geralt se rozpačitě poškrábal. "Vím, že je to těžké," řekl Tři Kavky s pochopením. "Sám se někdy nedokážu rozhodnout. Dobrá, rozmyslíš si to při koupeli. Hola, děvčata, jdeme nahoru!"*

Následuje scéna u brodu, který hlídají Nedamirovi vojáci a nepouštějí nikoho. Geralt se zde setkává s Marigoldem, kterého hrál Zbigniew Zamachowski. Navzdory negativním reakcím na ztvárnění postavy Marigolda, Zamachowski tuto postavu velice mistrně a dokázal vystihnout jeho charakter tak, jak jej Andrzej Sapkowski popisuje v knize. Posté vstupuje na scénu Yennefer a následuje flashback do minulosti, týkající se Yennefer a Geralta a poté zpět do reality. Yennefer je ztvárněna herečkou Grażynou Wolszczak, které se ale příliš nepodařilo vystihnout vzhled a charakter postavy ze zmiňované povídky. Následují scény přesně podle knihy, jen s tím rozdílem, že lavinu kamení spustí Borch mincí, kterou hodí ze skály. V povídce je

*„Geralt zadržel koně. Před ním se tísnili Nedamírovi lučištníci v purpurově zlatých kazajkách. Klisna odfrkla. Země se zachvěla. Hory se zatřásly. Zubatý okraj skalní stěny, rýsující se proti obloze, se náhle zhroutil a stěna sama jakoby promluvila hluchým duněním. "Pozor!" křičel na ně Boholt už z druhé strany mostu. "Pozor!" První kameny, zatím nevelké, zarachotily na povrchu cesty. Před Geraltovými očima se začala hrozivou rychlostí šířit puklina ve skále. Vzápětí se urval kus skalní římsy a s ohlušujícím rachotem se zřítíl do propasti.“* Děj v povídce se od filmu značně liší až do konce této části filmu. Yennefer neodvrátí hrozbu z padajícího kamení pomocí kouzel, čímž v povídce zachrání život Geraltovi i sobě, naopak je stržena lavinou kamení do propasti, kde se při pádu zachytila na její stěně, ze které jí poté pomáhá jak Geralt, tak ostatní z družiny v čele s Marigoldem. V povídce je tato část vylíčena takto: *„ Ohromný, plochý skalní blok se s hřmotem a skřípotem sesouval po srázu. Řítíl se přímo na ně. Geralt padl a kryl tělem čarodějku. V té chvíli blok vybuchl, roztránil se na milióny úlomků, jež na ně spadly, bodající jako hejno vos. "Honem!" křičel Dorregaray na vzpínajícím se hřebci. Mával kouzelnou hůlkou kolem sebe, rozbíjeje na prach další padající balvany. "Na druhou stranu, zaklínači!" Yennefer zvedla ruce s ohnutými prsty a nesrozumitelně vykřikla. Kameny, které se dotkly průzračné modré kopule, která se znenadání objevila nad jejich hlavami, zmizely jako kapky vody dopadající na rozpálenou plotnu. "Na most, Geralte!" vykřikla čarodějka. "Drž se mě!" Rozběhli se za Dorregarayem a ještě několika lučištníky. Most se houpal a praštěl, pohazující jimi od jednoho zábradlí ke druhému.“*

Jsou zde jisté náznaky vzdáleně připomínající popis v povídce, ale celková povaha této scény ve filmu vyzní odlišně.

Následuje scéna s drakem, kterého se snaží zneškodnit drakobijec Eyck z Denesele, který byl ve filmu velice schopně ztvárněn ve vztahu ke knižní předloze. Naleštěné brnění, vznešený nebojácný hlas, obrovská odvaha a tvrdý pád.

Děj filmu se poté vrací zpět do sídla královny Calanthé, která prosí Geralta, aby upustil do svého záměru – udělat z jejího vnuka

zaklínače. Geralt jí sdělí, že chlapce nechce, a že navždy odjíždí. Tato část se nevztahuje k žádné z povídek.

## 2. SERIÁL

Třináctidílný seriál, stejně jako film, natočil režisér Marek Brodzki. Je zde ale patrné, že autoři seriálu z knih pouze čerpali inspiraci. Některé pasáže jsou v přímém rozporu s knihami, některé byly dopsány filmaři, aby byla vytvořena určitá návaznost. Úskalím při zpracování zaklínačského cyklu je nemalé množství postav a příběhů, souvislostí a alegorií, které není snadné přenést na plátno tak, aby alespoň z části vystihovali kvality knižní předlohy. Jsou různé cesty adaptace literární předlohy:

1. Uchopení celého cyklu formou série či seriálu, což je samozřejmě typické pro televizní médium. Tímto způsobem by bylo možno epizodně zobrazit všechny příběhy všech postav. V již existujícím seriálu se nachází pouze několik částí knižní předlohy a zbytek děje je smyšlený.
2. Dalším způsobem by mohla být adaptace Zaklínače jen z těch nejstěžejnějších a zásadních částí. Zde je ovšem patrné riziko, že výsledek bude působit příliš stroze. Je tedy důležité zvolit určitý klíč, podle kterého by adaptace vznikala a striktně tento systém dodržovat.
3. Nejjednodušším řešením by bylo věnovat se jen jedné nebo několika zásadním postavám a jejich příběh převést na plátno bez jiných souvislostí a méně důležitých postav. (Např. příběh Geralta a Yennefer, příběh Geralta a Ciri nebo jen příběh Geraltův).

Film ani seriál v podstatě nesplňují ani jedno jmenované stanovisko. Jsou to částečné adaptace vybraných povídek, kde zbytek je smyšlený a přizpůsobený potřebám tvůrců. Je jen škoda, že se na filmu a

seriálu nepodíleli rozdílní režiséři. V tom případě by bylo více látky ke srovnání a snad i přijatelnější forma přístupu k adaptaci. Zde předkládám přehled povídek a z nich vycházející seriálové epizody:

Epozoda	Polský název	Český překlad	Předloha
1	"Dzieciństwo"	Dětství	Žádná
2	"Nauka"	Učednická léta	Žádná
3	"Człowiek - pierwsze spotkanie"	Člověk-První setkání	Části <i>Menší zlo</i> a <i>Hlas rozumu</i>
4	"Smok"	Drak	<i>Hranice možností</i>
5	"Okruh lodu"	Kus ledu	<i>Střípek ledu</i>
6	"Calanthe"	Callanthé	<i>Otázka ceny</i>
7	"Dolina Kwiatów"	Údolí květin	<i>Věčný oheň, Konec světa</i>
8	"Rozdroże"	Rozcestí	<i>Zaklínač, Hlas rozumu, Něco víc</i>
9	"Świątynia Melitele"	Svatyně Melitelé	<i>Hlas rozumu</i>
10	"Mniejsze zło"	Menší zlo	<i>Menší zlo</i>
11	"Jaskier"	Marigold	Části <i>Menší zlo</i> , <i>Střípek ledu</i> a <i>Meč osudu</i>
12	"Falwick"	Falwick	Žádná
13	"Ciri"	Ciri	Část <i>Něco víc</i>



## **Rozdíly mezi knihou a seriálem**

Tvůrci seriálu provedli mnoho změn oproti předloze. Mezi hlavní patří:

- V knize dala Geralta zaklínačům jeho matka, Visenna, a svého otce nikdy nepoznal. V seriálu byl odveden od rodičů, protože byl Dítětem osudu.
- V knize byl Vesemir zaklínačem. V seriálu byl knězem. Některé z Vesemirových vlastností byly v seriálu dány Starému Zaklínači.
- V knize nebyl Geralt pro ostatní zaklínače vyděděncem, v seriálu tomu tak je.
- V knize nebyly žádné ženy zaklínači, zatímco v seriálu existuje jejich vlastní škola.
- V knize se Geralt poprvé setkává s Ciri v Brokilonském lese, ne ve Svatyni Melitelé.
- V knize Nenneke ani Iola nezemřely.

## FILMOVÉ ADAPTACE LITERÁRNÍCH DĚL

Sapkowského románový hrdina Geralt a jeho dobrodružství byly zfilmovány v roce 2001 režisérem Markem Brodzkim ve filmu *Zaklínač (Wiedzmin)* v hlavních rolích s Michalem Zebrowskim, Olafem Lubaszenkem, Zbigniewem Zamachowskim, Agnieszkou Sitekovou, Andrzejem Chyrou, Annou Dymnaovou, Dorotou Kaminskou a dalšími.

Nicméně podobně jako seriál, byl i film fanoušky velice rázně odmítnut a prezentován jako absolutně nesrovnatelný s literární předlohou. Našel jsem jen málo pozitivních názorů ať už na filmové nebo seriálové zpracování. Seriál byl poprvé uveden v polské televizi v roce 2002 a i když film u nás oficiálně premiéru neměl, seriál uvedla Česká televize v roce 2004 a poté v roce 2006 jej reprízovala. Seriál sestává z třinácti dílů a režie se opět ujal Marek Brodzki. Co se týče hereckého obsazení, to zůstalo obdobné jako ve filmu. Seriál samozřejmě vychází taktéž ze Sapkowského povídek, zde uvádím jejich výčet společně s jednotlivými díly seriálu:

*01 - Dětství*

*02 - Učednická léta*

*03 - Člověk, první setkání*

*04 - Drak (dle povídky Hranice možností)*

*05 - Kus ledu (dle povídky Strípek ledu)*

*06 - Calanthé (dle povídky Otázka ceny)*

*07 - Údolí květin (dle povídek Věčný oheň a Konec světa)*

*08 - Rozcestí (dle povídky Zaklínač , Hlas rozumu, Něco víc)*

*09 - Svatyně Miletelé (částečně Hlas rozumu + smyšleno)*

*10 - Menší zlo (částečně Menší zlo + smyšleno)*

*11 - Marigold (závěr z povídky Menší zlo, Strípek ledu a Hlas rozumu)*

*12 - Falwick*

*13 - Ciri (smyšleno + závěr z povídky Něco víc)*

Alicja Helmanová ve své studii *Tvořivá zrada. Filmové adaptace literárních děl* (Poznaň: Ars Nova 1993) tvrdí, že „*existují filmové i nefilmové romány, tedy romány vhodné pro adaptaci a naopak ty, které vůbec nelze převést na plátno.*“<sup>31</sup>

Sapkowského *Zaklínač* je typickým příkladem románu, který je pro filmovou adaptaci vhodný. Nabízí nespočet možností a interpretací, které jsou díky spisovatelskému umění Sapkowského vyložitelné mnoha způsoby a násobí se také možnosti, jak *Zaklínače* převést na filmové plátno. Je zřejmé, že není možné pojmout celý zaklínačský cyklus do jednoho seriálu a už vůbec ne do filmu. Musela by vzniknout filmová sága, obdobná trilogii *Pána prstenů* nebo *Harryho Pottera*.

Na rozdíl od těchto knih je *Zaklínač* mnohem náročnější na ztvárnění a to nejen díky svému komplikovanému ději, množství postav, charakterů, monster a prostředí, ale také díky Sapkowského alegoriím a nepřímým vztahům a skutečnostem, které jeho dílo odlišují od těch ostatních a dávají tak zaklínačskému cyklu zvláštní postavení ve světě High Fantasy.

Dalším jevem, který Helmanová ve své studii naznačuje, že existují určité druhy literatury, které se filmové adaptaci podobají velmi snadno. Dodává, že „*režiséři by chtěli prohloubit svou schopnost zacházet s materiálem románu. Teoretik by chtěl poznat, popsat, a dokonce formalizovat pravidla filmové hry s literárním textem. Zdá se, že kdybychom je znali, bylo by možno vypracovat takový model adaptace, který by zaručil úspěch každého projektu*“<sup>32</sup>

Tato myšlenka je pro adaptaci *Zaklínače* příhodná a byla by velice užitečná při jeho tvorbě. Způsob, jakým je románová sága napsána, vyžaduje podrobnou analýzu všech prvků románu, jejich vzájemných vztahů a návazností, pochopení veškerých souvislostí spojených ať už s dějem, charakterem postav, prostředím nebo politickými vztahy,

---

<sup>31</sup> HELMAN, Alicja: Wstęp. In: A.H.: *Twórcza zdrada. Filmowe adaptacje literatury*. Poznań: Ars Nova 1998, str.7.

<sup>32</sup> HELMAN, Alicja: Wstęp. In: A.H.: *Twórcza zdrada. Filmowe adaptacje literatury*. Poznań: Ars Nova 1998, str.7.

rozvrstvením společnosti a identifikace veškerých skrytých nebo lépe čitelných významů.

Podle dalších úvah o adaptaci nelze psát o adaptaci obecně jako o natrvalo vymezeném způsobu zacházení s literárním textem, jehož cílem je přizpůsobení textu pro potřeby filmu. Výsledkem adaptace jsou právě díla, která nelze vzájemně porovnávat. V každém z případů proces adaptace spočívá v něčem jiném. I zcela jasný historický přehled přesvědčuje o tom, že může existovat nekonečně mnoho způsobů adaptace. Helmanová tvrdí, že zatímco jistá řešení v sobě mají náznak originality a neopakovatelnosti, jiná reprodukují typické rysy nejrozšířenějších adaptačních postupů.

Autoři, zabývající se problematikou adaptací, se snažili popsat tento případ tím, že odlišili a charakterizovali základní možnosti filmového nakládání s literaturou.

Například Geoffrey Wagner<sup>33</sup> hovoří o třech možných druzích adaptace - transpozici, komentáři a analogii:

- I. V případě transpozice jde o prosté přenesení románu na plátno, což nelze učinit s každým dílem. Jako příklad uvádím film *Spalovač mrtvol* z roku 1968 Juraje Herze podle knihy Ladislava Fukse<sup>34</sup>, která vyšla roku 1967.
- II. Forma komentáře se objevuje tam, kde je originál určitým způsobem a do určité míry změněn na základě vědomého záměru adaptátora. Např. *Sin City město hříchu* (2005) pod režii samotného autora komiksové předlohy Franka Millera a Roberta Rodrigueze a za asistence Quentina Tarantina.
- III. Třetím řešením je analogie, tedy výrazné vzdálení se od literárního textu s cílem vytvořit zcela jiné umělecké dílo, zde bych uvedl typický příklad, a to film Jana Němce *V žáru královské lásky* (1990) podle groteskního romaneta Ladislava Klímy *Utrpení knížete Sternenhocha* (Maťa, 2004).

---

<sup>33</sup> **WAGNER, Geoffrey** – je profesorem angličtiny na City College spadající pod City Univerzity of New York. Jeho posledním počinem je studie Baudelaira, *The Wings of Madness*.

<sup>34</sup> **FUKS, Vladimír**: *Spalovač mrtvol*. Akademia, 2007.

Dudley Andrew<sup>35</sup> také rozeznává tři hlavní způsoby přístupu k literárnímu materiálu: výpůjčku, transformaci a křížení.

- I. Výpůjčka se případem nejjednodušším a nejčastějším. Je možno vypůjčovat si cokoli: ideu, jednotlivé prvky, téma jako celek, vybranou scénu. Dělá se to hlavně s představou, že prestiž díla, které je zdrojem, dodá váhu, význam a autoritu také filmu, jež vznikla na jeho základě. Příkladem mohou být třeba četné adaptace Bible, nepřekračující rámec čistě komerčního projektu.
- II. Transformace zahrnuje komplikovanější operace , při nichž je literární báze podrobována změně podmíněné charakterem filmového média. Transformaci však v každém případě jde o to, aby reprodukovala podstatné rysy originálu, tedy o osobitě pojímanou věrnost. Film se může snažit zachovat věrnost „liteře“ textu, nebo jeho „duchu“. V prvním případě jde o prvky, k nimž přihlíží každý scénář: postavy a jejich vzájemné vztahy, prvky určující sociální, kulturní a geografický kontext, základní prvky narace. Věrnost „duchu“ představuje otázku zachování klimatu, hodnot, rytmu a stylu originálu; to je většinou velmi obtížné a někdy vůbec nemožné.
- III. Názvem křížení označuje Dudley Andrew případ, kdy je text originálu zachován v maximální možné míře. Metaforicky řečeno, křížení je pohledem filmu na literaturu či jejím odrazem, nikoli adaptací v užším slova smyslu. Originál ve filmu dále žije svým vlastním životem

---

<sup>35</sup> **ANDREW, Dudley** – je profesorem Filmu a Komparatovní literatury na univerzitě v Yale. Předmětem jeho výzkumu je světová kinematografie (zvláště se zaměřuje na západní Afriku, Irsko, Francii, a východní Asii) a estetika (teorie obrazu, Film ve vztahu k umění, adaptace) a v neposlední řadě French cinema od třicátých let dodnes.

Z těchto možných způsobů adaptací lze konstatovat, že Zaklínač by v jistých ohledech mohl spadat do způsobů adaptace jak Geoffreyho Wagnera a jeho *Formy komentáře*, tak do *Transformace* Dudleyho Andrewa.

Při porovnání struktury příběhu obsaženého v adaptovaném románu a struktury příběhu filmového, který vznikl na jeho základě, dostáváme transparentní obraz podobností a rozdílů. Právě změny v uspořádání základních funkcí nebo pominutí některých z nich vyvolávají nespokojenost diváků.

Lze tedy říci, že adaptace lze hodnotit jen v náznacích, nikoli dokonale a to s ohledem na nejuniverzálnější rysy. Při pokusech o detailnější klasifikaci by mohlo docházet ke kupení některých rysů, k jejich kombinaci a ve výsledku k opět nepřesné interpretaci.

## ZÁVĚR

V práci jsem přiblížil život a dílo polského spisovatele fantasy příběhů Andrzeje Sapkowského. A to konkrétně jeho povídkový cyklus o Geraltovi – *Zaklínač*, který byl dle literární předlohy zpracován jako film i jako seriál.

Tomu předcházelo vymezení žánru fantasy, jeho charakteristika a rozdělení dalších subžánrů. Ze jmenovaných subžánrů jsem se zaměřil na jeden, který odpovídá klasifikaci povídek o zaklínači, a jeho následný rozbor.

Příběh zaklínače převedený na plátno jak ve filmové, tak i v seriálové podobě, jsem srovnal s povídkami, které jim byly předlohou. Na závěr musím konstatovat, že adaptace Sapkowského děl je velice strohá. V ději jsou sice povídky nebo jejich části rozpoznatelné, nicméně jsou značně upraveny k potřebám filmových tvůrců, a tedy deformovány a postrádající většinu toho, co Sapkowski do svých povídek vložil. Jak jsem již uvedl v práci, tvůrci by se měli držet určitého klíče nebo vzorce, podle kterého by povídky na plátno převáděli, aniž by je jakkoli zásadně měnili nebo upravovali. K adaptaci celé zaklínačské ságy by bylo potřeba mnohem více, než jeden seriál a film.

Dalším kamenem úrazu byla i skutečnost, že režie, jak seriálu, tak i filmu se ujal Marek Brodzki. Oba tyto způsoby adaptace jsou tedy téměř totožné a tím odpadá další možnost jejich srovnání v pojetí Sapkowského díla, režijního stylu a filmové a narativní složky vůbec.

Adaptacím podle literární předlohy je věnována závěrečná kapitola. Zde se zabývám druhy adaptací uvedených ve studii Alicje Helmanové a jejich následným zhodnocením ve vztahu k *Zaklínači*.

Z práce vyplývá, že adaptace literárních děl je velice komplikovanou záležitostí. Co se konkrétního typu adaptace týče, předloha je do určité míry tvůrci změněna a přizpůsobena potřebám filmu, což odpovídá typu adaptace dle Geoffreyho Wagnera nazvaná *Forma komentáře* a zároveň typu dle Dudleyho Andrewa označeného jako

*Transformace*, jejímž základní vlastností je podmínění adaptace filmovému médiu, ale zachování jejích zásadních rysů originálu, tedy postav a jejich vzájemných vztahů, prvků určujících sociální, kulturní a geografický kontext, prvky narace apod.

Tyto předpoklady splňuje jak film, tak seriál jen částečně, nicméně snaha o zachování určité vazby k předloze je patrná, nikoli však dostatečná.



## BIBLIOGRAFIE

ADAMOVIČ, Ivan – NEFF, Ondřej: *Slovník české literární fantastiky a science fiction*. R3, Česká republika, 1955.

BUSS, Kathleen - KARNOWSKI, Lee: *Reading and Writing Literary Genres*. International Reading Assoc, 2000.

CLUTE, John – GRANT, John: *The Encyclopedia of Fantasy*. St. Martin's Griffin; Revised edition, 1999.

GAMBLE, Nikki - YATES, Sally: *Exploring Children's Literature*. SAGE Publications Ltd, 2008.

HELMAN, Alicja: Wstęp. In: A.H.: *Twórcza zdrada. Filmowe adaptacje literatury*. Poznań: Ars Nova, 1998.

LIEB, Casey: *Unlikely Heroes and their role in Fantasy Literature*. Brown University, 2004.

MOORCOCK, Michael: *Wizardry & Wild Romance: A Study of Epic Fantasy*. 1987.

PHILIP, Martin: *The Writer's Guide to Fantasy Literature: From Dragon's Lair to Hero's Quest*. Watson-Guptill Publications, 2002.

SAPKOWSKI, Andrzej: *Zaklínač: Stříbrný meč*. Winston Smith, Praha 1992.

SAPKOWSKI, Andrzej: *Zaklínač: Věčný oheň*. Winston Smith, Praha 1993.

SAPKOWSKI, Andrzej: *Zaklínač: Meč osudu*. Winston Smith, Praha 1993.

SAPKOWSKI, Andrzej: *Zaklínač I: Poslední přání*. Leonardo, Ostrava 1999.

SAPKOWSKI, Andrzej: *Zaklínač II: Meč osudu*. Leonardo, Ostrava 2000.

SAPKOWSKI, Andrzej: *Zaklínač III: Krev elfů*. Leonardo, Ostrava 2006.

SAPKOWSKI, Andrzej: *Zaklínač IV: Čas opovržení*. Leonardo, Ostrava 2007.

SAPKOWSKI, Andrzej: *Tandaradei!*. Leonardo, 1994.

SCHAEFFER, Jean-Marie: *Literary Genres and Textual Genericity v The Future of Literary Theory*. Ed. Ralph Cohen, London: Routledge, 2003.

SLABÁK, Jakub: *Počátky fantasy a její umělecké projevy*. Bakalářská diplomová práce, Filozofická fakulta, Ústav hudební vědy, Sdružená uměnovědná studia. Brno, 2009.

SLAVÍKOVÁ, Darja: *Žánrová svébytnost hollywoodských blaxploitation filmů 70. let*. Magisterská diplomová práce. Filozofická fakulta MU Brno. Brno, 2006.

TOLKIEN, J.R.R. : *Netvoři a kritikové a jiné eseje*. Argo, 1997.

## **INTERNETOVÉ TEXTY**

[http://www.writing.com/main/view\\_item/item:id/1197602](http://www.writing.com/main/view_item/item:id/1197602)

SAPKOWSKI, Andrzej: *V šedých horách zlato není aneb hrst úvah o literatuře fantasy*. (fuff.uffs.net/interests/povidky/uvahy.htm)

BRUCE, Robert: *Treatsie on Astral Projection*. Copyright (c) 2.7.1994.  
<http://www.universallawstoday.com/ebooks/Robert%20Bruce-Treatise%20on%20Astral%20Projection.pdf>

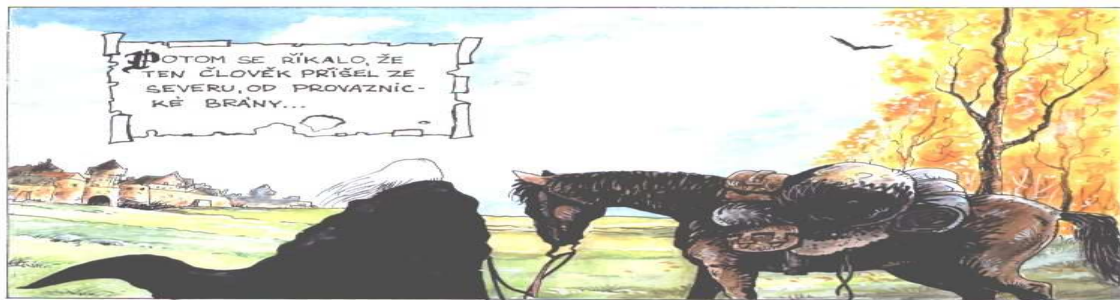
<http://iserialy.sk/zaklinac/zaklinac-wiedzmin/>

<http://fansite.zaklinac.cz/view.php?navezclanku=mapa-sveta-zaklinace&cisloclanku=2009010004>

## **PŘÍLOHY**

### **Příloha č.1**

**Komiksová podoba Zaklínače**









A...ANO FANE, JAK POROUČÍŠ.

NÁSLEDUJ NÁS, PROSÍM.



ZANEDLOUHO...

JSEM VĚLERAD!  
MÍSTODRŽCI WYZIMSKÝ.  
CO MI CHCEŠ ZBOJNIKU? PŮJDEŠ  
DO LOCHU? TŘI MRTVÍ A POKUS O UHRÁ-  
NUTÍ. ZA TAKOVÉ VECI U NÁS NARA-  
ŽÍME NA KŮL. NEODRŽÍŤE  
ALE VYGLECHNU, MLUV!

VY TŘI,  
VYPADNETE!  
NECHTE NÁS.



PŘIBÍJTE TO  
NA ROZCESTÍCH I  
V KRČMÁCH. JE TO, CO  
TU JE NAPSANO  
PRAVDA?



AHA, TO  
MÁS TĚŽKÉ.

JISTĚ ŽE  
JE TO PRAVDA.  
PODEPSAN JE  
FOLTĚST.

KRÁLA  
VLADCE TAMA-  
RIE, PONTARU A  
MAHAKAMU. A TAK  
JE TO PRAVDA!



JENŽE!  
VYHLÁŠKA JE VYH-  
LÁŠKA, A ZÁKON JE  
ZÁKON! JASNĚ?

ZASTUPUJI  
TADY PRAVO A PO-  
ŘÁDEK. NEDOVOLÍM TU  
ŽADNÉ VRAŽDĚNÍ!  
ANI LUMPŮ!

JAK SE  
JMENUJEŠ?



RÍKÁJÍ MI  
GERALT.

Z RIVIE.

DOBRA GERALTE,  
PODLE PŘÍZVUKU PO-  
CHÁZÍŠ Z RIVIE.

ZAKLÍNAČSKÉ  
ZNAMENÍ  
MÁS?



MÁM!

NO DOBRÁ,  
VIŠ CO GERALTE?  
S TÍMHLÉ...

... SI DEJ  
SVÁTEK!  
MNOHO SE JICH  
O TO POKOU-  
SELO.



JÁ VÍM, JE  
TO ALE MOJE PRA-  
CE. A JE TU PSANO, ŽE  
ODMENA ČINÍ TŘI  
TÍŠICE ORENŮ.

TŘI TÍŠICE ŠÍKÁ  
MEZI LIDMI SE RÍKÁ  
ŽE I PRINCEZNA ZA ŽENU.  
I KDYŽ, TOHLE TAM FOL-  
TEST NENAPSAL.

PRINCE-  
ZNA MNE  
NEZAJÍMA.



## Příloha č. 2

Obrázky map z knih A.Sapkowského

Mapa 1 – z polské verze Zaklínače

Mapa 2 – z české verze Zaklínače

Mapa1



## Mapa2



