

Univerzita Palackého v Olomouci

Pedagogická fakulta

Diplomová práce

Univerzita Palackého v Olomouci

Pedagogická fakulta

Svět fantasy Andrzeje Sapkowského

Diplomová práce

Magisterská diplomová práce

Studijní program: Český jazyk a literatura – Výtvarná výchova

Vedoucí práce: Mrg. Jaroslav Vala, Ph.D.

Autor: Bc. Aneta Janoušková

Olomouc 2014

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci na téma: „Svět fantasy Andrzeje Sapkowského“ vypracovala samostatně pod odborným dohledem vedoucího diplomové práce a uvedla jsem všechny použité podklady a literaturu.

V Olomouci dne.

Podpis

Poděkování

Děkuji Mgr. Jaroslavu Valovi, Ph.D. za poskytnutí hodnotných rad a odborné vedení během mé práce.

Anotace a klíčová slova diplomové práce

Klíčová slova: Fantastika, fantasy literatura, science-fiction, žánr fantasy, druhy fantasy literatury, Andrzej Sapkowski, interpretace díla, braková literatura, fantasy v médiích a interaktivní zábavě, četba fantasy literatury.

Anotace

Diplomová práce je v teoretické části zaměřena na fantasy žánr, jeho druhy a tvorbu polského spisovatele Andrzeje Sapkowského. Analyzuje jeho tvorbu a srovnává její prvky s brakovou literaturou. Praktická část je zaměřena na atraktivitu fantasy žánru u dětí a mládeže. Popisuje vliv médií a interaktivní zábavy na četbu fantasy literatury.

Cílem práce je podat přehled o dosavadním díle autora a získat informace o znalostech dětí a mládeže tohoto žánru a o jejich motivaci k četbě literatury.

Keywords: Fiction, fantasy literature, science-fiction, fantasy genre, types of fantasy literature, Andrzej Sapkowski, interpretation works, pulp fiction, fantasy media and interactive entertainment, reading fantasy literature.

Annotation

The thesis is focused on the theoretical part of the fantasy genre, its types and the creation of the Polish writer Andrzej Sapkowski. It analyzes his work, and compares its features with pulp fiction. The practical part is focused on the attractiveness of the fantasy genre in children and youth. Describes the influence of media and interactive entertainment on reading fantasy literature.

The aim is to provide an overview of the existing work of the authors and obtain information about the knowledge of children and youth of this genre and their motivation for reading literature.

OBSAH

ÚVOD.....	10
1. ANDRZEJ SAPKOWSKI	12
1.1 Život a dílo.....	12
1.2 Postavení ve světě	13
1.3 Hodnocení literární kritikou	14
2. CO JE TO „FANTASY“?.....	15
2.1 Definice pojmu fantasy	15
2.2 Fantasy a Sci-fi	17
2.3 Proč fantasy literatura?.....	17
3. FANTASY A JEJÍ PODŽÁNRY	19
3.1 Druhy fantasy	19
3.1.1 Epická fantasy	19
3.1.2 Hrdinská fantasy	20
3.1.3 Science fantasy.....	20
3.2 Sapkowského subžánry	20
4. SAPKOWSKÉHO KÁNON FANTASY	25
5. FANTASTICKÝ HRDINA.....	27
6. POVÍDKY O ZAKLÍNAČI.....	28
6.1 Základní informace o díle	28
6.2 Děj povídek.....	28
6.2.1 Cesta, z níž není návratu	28
6.2.2 Hlas rozumu 1	29
6.2.3 Zaklínač	29
6.2.4 Hlas rozumu 2	30
6.2.5 Zrnko pravdy	31
6.2.6 Hlas rozumu 3	32
6.2.7 Menší zlo.....	32
6.2.8 Hlas rozumu 4	33
6.2.9 Otázka ceny	34

6.2.10 Hlas rozumu 5.....	35
6.2.11 Konec světa.....	35
6.2.12 Hlas rozumu 6.....	36
6.2.13 Poslední přání.....	37
6.2.14 Hlas rozumu 7.....	38
7. ZAKLÍNAČ II.	39
7.1 Základní informace	39
7.2 Děj povídek.....	39
7.2.1 Hranice možností.....	39
7.2.2 Střípek ledu	40
7.2.3 Věčný oheň	40
7.2.4 Trochu se obětovat	41
7.2.5 Meč osudu.....	42
7.2.6 Něco více	43
7.2.7 Epilog – Něco končí, něco začíná.....	44
8. INTERPRETACE DÍLA	45
8.1 Hlavní témata a motivy povídek	45
8.2 Prostředí v díle o Zaklínači	46
8.3 Zaklínač jako nehrdinský hrdina.....	47
8.4 Zaklínač jako idol žen	47
8.5 Vedlejší postavy	50
8.6 Jazyk, styl a dialogy.....	52
8.7 Zaklínač a pohádka	53
9. PĚTIDÍLNÁ SÁGA O ZAKLÍNAČI.....	56
9.1 Základní informace	56
9.2 Stručné nastínění děje ságy	56
9.3 Souhrnná analýza pětídílné ságy.....	57
9.4 Ocenění	60
10. FILM VE TVORBĚ FANTASY.....	61
10.1 Filmový zaklínač.....	61
10.2 Zaklínač ve světě počítačových her	62

11. HUSITSKÁ TRILOGIE	65
11.1 Základní informace o trilogii.....	65
11.2 Proč husité?	65
11.3 Trilogie a její příběh.....	66
11.4 Historická fantasy (prostředí, postavy, historie).....	67
11.5 Reynevan versus Geralt a další postavy	69
11.6 Jazyk, styl a dialogy.....	71
11.7 Husité, humor a fantastika	73
11.8 Husité a pohádka	74
11.9 Ocenění	74
12. OSTATNÍ TVORBA ANDRZEJE SAPKOWSKÉHO	76
12.1 Magické střípky	76
12.2 Zlaté odpoledne	77
12.3 Zmije.....	79
13. SHRUTÍ.....	81
13.1 Braková literatura?	81
14. PRAKTICKÁ ČÁST	84
14.1 Cíl praktické části.....	84
14.2 Cílová skupina	85
14.3 Stanovení první hypotézy	85
14.3.1 Ověření	85
14.4 Stanovení druhé hypotézy	86
14.4.1 Ověření	86
14.5 Stanovení třetí hypotézy	87
14.5.1 Ověření	87
14.6 Stanovení čtvrté hypotézy	88
14.6.1 Ověření	88
14.7 Další zjištění a poznatky.....	89

14.8 Závěrečný souhrn	90
ZÁVĚR	91
SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ	93
SEZNAM PŘÍLOH	96
SEZNAM GRAFŮ	98
SEZNAM ZKRATEK	98

ÚVOD

Tématem teoretické části mé diplomové práce je dílo slavného polského spisovatele Andrzeje Sapkowského, jehož tvorba mě zajímá již delší dobu. Poprvé jsem se o tomto autorovi dozvěděla prostřednictvím televizního seriálu. To bylo mou motivací, abych se později začetla do jeho knih. Spisovatel se věnuje klasickému fantasy žánru. Vytvořil si svůj typický svět, který mě od prvního momentu seznámení s ním zaujal.

V první kapitole této práce se věnuji samotné osobě autora. Úvodem ve stručnosti popisuji jeho biografii a přehled díla. Dále se věnuji jeho postavení a vnímání ve světě a hodnocení literární kritikou.

Kapitola druhá se zabývá žánrem „fantasy“ jako takovým. Objasňuje jeho význam a atraktivitu či srovnává jej s žánrem science-fiction, který je s fantastikou úzce spjatý.

Následující část práce přechází k jednotlivým druhům fantasy a podžánrům. Zahrnula jsem zde také Sapkowského vlastní zajímavou studii na téma rozdělení fantasy, která sleduje aktuální trendy z hlediska jejích rozličných druhů. Dále pak přidávám jako zajímavost autorův kánon fantasy a jeho hodnocení opravdových fanoušků tohoto žánru. Na úvod pak ještě stručně uvádím definici typického fantastického hrdiny.

V dalších kapitolách se věnuji Sapkowského povídkové tvorbě o zaklínači. Mým cílem bylo podrobněji zobrazit jednotlivé povídky z hlediska obsahu. Důvodem je snazší pochopení jejich následné interpretace i největší čtenářská oblíbenost. Za obsahy pak pokračuji v podrobné analýze povídek, kde se kromě jejich organizace zabývám např. srovnáním hlavního protagonisty s typickým fantastickým hrdinou či porovnávám zaklínačské příběhy s pohádkou, ze které si autor často bere inspiraci.

Tématem deváté kapitoly je pětidílná sága o Zaklínači. Obsah děje již zobrazuji stručněji, to samé platí i pro souhrnnou analýzu pětidílného románu, neboť se organizační prvky díla převážně opakují. Spíše se zaměřuji na kompoziční rozdílnost mezi autorovým románem a povídkou či si všímám posunu ve vztazích a vývoji postav. Jelikož bylo Sapkowského dílo o Zaklínači převedeno do televizní a počítačové podoby, rozhodla jsem se přidat kapitolu s tímto tématem.

V další kapitole přecházím k jinému tématu Sapkowského tvorby a zabývám se rozbořením jeho „Husitské trilogie“, která podává další zajímavé podněty ke srovnání či k analýze. Např. spojení husitské doby a fantastiky, srovnání hlavního hrdiny Reynevana s postavou zaklínače Geralta z Rivie nebo opětné využití pohádkových motivů.

Dvanáctá kapitola popisuje ostatní díla Andrzej Sapkowského, která jsou již velmi stručně interpretována a spíše slouží k seznámení i s jinou polohou autorovy tvorby.

Poslední kapitola shrnuje dosavadní myšlenky o díle autora, vyzdvihuje hlavní ideje a poznatky, které fungují jako argumenty proti považování Sapkowského tvorby za brakovou literaturu.

Podstata mé praktické části vznikla z motivace, která mě přiměla k přečtení Sapkowského knižní tvorby. Mým cílem bylo se dozvědět, jak jsou na tom s motivací k četbě dnešní děti a mládež a k tomuto zjištění jsem použila spisovatele Andrzej Sapkowského a žánr fantasy, který je pro něj typický.

Dalším cílem praktické části bylo zjistit, nakolik je u dnešních dětí a mládeže znám a oblíben fantasy žánr. Zda jej dokážou správně interpretovat. Kde se s tímto žánrem nejčastěji setkávají a zda fungují dnešní oblíbená média a interaktivní zábava jako motivace k přečtení fantastického nebo jiného literárního díla. Své hypotézy pak následně ověřuji se zjištěnými informacemi na konkrétní cílové skupině a přehledně je zobrazuji v grafech. Dále pak uvádím další poznatky, které mě ve výzkumu zaujaly či vyústily z mého šetření. Konec mé práce uzavírá závěrečný souhrn praktické části, který hodnotí zjištěné poznatky a jejich použitelnost pro budoucí vývoj v literatuře.

1. ANDRZEJ SAPKOWSKI

V této první kapitole se budu věnovat životu autora a na úvod stručně jeho bibliografii. Dále zmíním jeho postavení ve světě a jeho dosažená ocenění.

1.1 ŽIVOT A DÍLO

Sapkowski je narozen 21. 6. 1948 v Polském Łódži. Je vysokoškolsky vzdělaný, absolvoval Univerzitu v Łódži, je ženatý. Mluví několika světovými jazyky. Dříve pracoval v zahraničním obchodu. Později se rozhodl pro spisovatelskou dráhu. Svou literární kariéru započal povídkou „*Slowa Guru*“, kterou přeložil do polštiny pro časopis (měsíčník) jménem „*Fantastyka*“. Největší popularitu si však získal povídkami o neohroženém hrdinovi jménem „*Geralt z Rivie*“, obecně známém jako „*Zaklínač*“, v polštině „*Wiedźmin*“ či v angličtině jako „*The Witcher*“. První povídku o zaklínači publikoval v roce 1986 také v polském časopise *Fantastyka*. Později vyšla tato povídka česky v časopise „*Ikarie*“.

Celkově se za úvod do světa *Zaklínače* považuje nové vydání sbírek „*Zaklínač I – Poslední přání*“ z roku 1999 a „*Zaklínač II – Meč osudu*“ z roku 2000.¹

Popularita Sapkowského stále stoupala a v roce 1988 se dokonce stal jedním z nejoblíbenějších autorů fantasy u nás, ale také na Slovensku, v Rusku a vůbec v celé východní Evropě. Jeho příběhy se později dočkaly i překladu do Němčiny v roce 1996.

Díky tomu, že byly povídky o *Zaklínači* velmi známé a oblíbené, podepsal Sapkowski smlouvu na vytvoření filmového zpracování *Zaklínače* a na následný třináctidílný seriál, který vznikl podle autorových povídek. Série *Zaklínače* však nezůstala pouze u filmu, ale rozšířila se také do komiksu a inspiroval se jí také herní průmysl. Na základě tohoto díla vznikla hra „*Zaklínač*“ z roku 2007, která volně navazuje na příběh *Geralta z Rivie*, a dále vzniklo pokračování „*Zaklínač II: Vrahové králů*“ z roku 2011. Na rok 2015 je dále plánován třetí díl této počítačové série s názvem „*Zaklínač III: Divoký hon*“.

Později se Sapkowski rozhodl napsat o *Zaklínači* román. Vzniklo tak celkem pět děl. Konkrétně „*Krev elfů*“ z roku 1995, „*Čas opovržení*“ z r. 1996, „*Křest ohněm*“ z r. 1997, „*Věž vlaštovky*“ z r. 1998 a „*Paní jezera*“ z r. 2000.

¹ Andrzej Sapkowski – biografie. [online]. [cit. 22. 9. 2013]. Dostupné z: <http://www.sapkowski.cz/biografie.asp>

Autor se však nevěnuje pouze tématu Zaklínač. Zajímá jej také historie, a to konkrétně husitství. Na toto téma napsal trojdílný román z období husitských válek. Trilogie o Reinmarovi z Bělavy obsahuje díly „*Narrenturm*“ z roku 2003, dále „*Boží bojovníci*“ z roku 2005 a poslední díl „*Lux perpetua*“ z roku 2008.

Sapkowski se v posledních letech věnuje psaní recenzí a fejetonů do časopisů *Fantastyka* a „*Magia a mióz*“. Je také autorem esejí, např. „*O rytířích kulatého stolu*“ a sbírky povídek „*Tandaradei!*“ z roku 1994 a „*Magické střípky*“ z roku 2002. Přispěl také do sbírky „*Maladie*“, která je tvořena texty od dvanácti nejlepších polských autorů fantasy, svou stejnojmennou povídkou. Dále je autorem manuálu pro RPG hru „*Yrrhedesovo oko*“.

Fantasy tvorba Sapkowského je inspirována i náměty z děl klasických tohoto žánru, jako je např. „*Conan*“, „*Pán prstenů*“ či „*Duna*“. Obsahuje však i prvky z klasické polské literatury, jako je Sienkiewicz nebo Słowacki. Inspiruje se také slovanskými, germánskými nebo keltskými příběhy a legendami. Ve svých dílech autor popisuje i problémy dnešní společnosti, které jsou neustále součástí našeho života. Ať už to jsou problémy evropské integrace, rasová nenávisť či židovské pogromy.²

1.2 POSTAVENÍ VE SVĚTĚ

Sapkowski je nejvýraznější osobností polské fantastiky. Svou tvorbou je řazen do postmoderní doby fantasy, kdy vznikaly různé žánrové varianty, jako např. fantasy humoristická, satirická nebo parodická, např. Terry Pratchett a jeho „*Úžasná Zeměplocha*“. Často bývá srovnáván s Tolkienem z hlediska vytvoření vlastního fantastického prostředí, které je bohaté na množství postav a legend.

Popularita tohoto žánru také neustále stoupá, už není dominantou výhradně Ameriky. Vznikají díla z produkce anglosaské jako: „*Píseň ohně a ledu*“ od G. R. R. Martina, díla od T. Williamse aj. Tvorba Sapkowského se považuje za produkci slovanskou.³ Autor používá prvky z typicky slovanských mýtů a legend či pohádek, zvláště v první knize povídek o Zaklínači, kde si lze povšimnout různých inspirací z této literatury. Může to být prosté vysvobození nebohé princezny ze zakletí nebo obyčejný člověk, který s úderem dvanácté hodiny mění svůj vzhled či výskyt různých postav jako je rusalka, čert apod. Nesmíme opominout i význam čísel v pohádkách, jako běžné číslo tři (např. tři přání), které má v těchto povídkách také svůj účel.

² Andrzej Sapkowski – Biografie. [online]. [cit. 22. 9. 2013]. Dostupné z:

<http://web.archive.org/web/20110901083842/http://zaklinac.com/index.php?clanek=as>

³ MOCNÁ, Dagmar; PETERKA, Josef. *Encyklopedie literárních žánrů*. Praha : Paseka, 2004. (s. 189)

1.3 HODNOCENÍ LITERÁRNÍ KRITIKOU

Andrzej Sapkowski je laureátem mnoha ocenění literární kritikou, nejenom v Polsku, ale i za hranicemi. Je držitelem např. ceny „Akademie science-fiction, fantasy a hororu“ (SFFH) za romány o Zaklínači a Husitskou trilogii, dále vlastní cenu „Ignotus“ (udělována Španělskou asociací sci-fi (AEFCF)) za nejlepší zahraniční povídku, cenu „Janusze A. Zajdela“ (od roku 1985 každoročně udělována nejlepšímu dílu polské fantastiky) opět převážně za své romány a cenu „David Gemell Legend Awards“ (založena v roce 2008, jejímž úkolem je obnovit důležitost fantasy v literárním pantheonu. O udělení rozhoduje skupina 18 autorů na základě veřejného hlasování) za nejlepší fantasy román „Krev elfů“.⁴

⁴ Andrzej Sapkowski – ocenění literární kritikou. [online]. [cit. 4. 3. 2014]. Dostupné z: <http://www.legie.info/ocneni>.

2. CO JE TO „FANTASY“?

Druhá kapitola se věnuje definici pojmu fantasy a dále stručnému srovnání žánrů fantasy a science-fiction. Poslední část kapitoly se zabývá tématem stálé oblíbenosti a aktuálnosti fantastiky v dnešním světě.

2.1 DEFINICE POJMU FANTASY

Pokud bych se měla sama zamyslet nad tímto žánrem a nějakým vhodným způsobem jej popsat, co bych si asi představovala? Jako první mě napadá neohrožený hlavní hrdina nebo hrdinka, kteří oplývají výjimečnou mocí či dovedností. Všude kolem je to cítit kouzly a magií. Vidím záhadný svět plný neznámých bytostí a roztodivných rostlin, ale klidně se může příběh odehrávat v obyčejném lesíku. Skoro každá dobrá fantasy literatura obsahuje nějakého elfa, vílu nebo dnes již tak oblíbeného vampýra. Nesmí také chybět krásné ženy, trocha té něžné romantiky, dobrodružství a velké bitvy. Nezbytní jsou velcí mágové a různé druhy čarodějnic, ať už kladných či záporných. Fantasy má toho spoustu k nabídnutí. Literatura popisuje fantasy žánr různými způsoby, například Ottova encyklopedie takto:

„Fantasy, v anglické literatuře označení pro veškerou fantastickou literaturu, která není sci-fi. V české literatuře označuje epickou hrdinskou fantastiku, situovanou do imaginárního světa a čerpající z bájí a mytologie, s charakteristickými nadpřirozenými jevy a úkazy magie.“⁵

Fantasy se také uvádí jako pojem fantastika, což pochází z řeckého slova „phantastikós“, a jeho význam je imaginace či představivost. „Však také jeden z významů fantazie, totiž smyšlenka, výmysl, už v sobě obsahuje myšlenkovou činnost, myšlení.“⁶ V širším smyslu je tedy fantasy každý druh literatury, která staví proti empiricky ověřitelnému obrazu čtenářova světa jiný svět. V užším smyslu pak uvnitř textu líčí konflikt mezi obrazem světa, který je zároveň čtenářovým světem, a událostmi, které se v rámci tohoto obrazu světa nedají nijak vysvětlit.⁷

O fantasy se zmiňuje i Mocná a Peterka: „Z anglického fantasy lze přeložit pouze s použitím stejného slovního kořene jako fantastika; termín se objevuje v 50. letech 20.“

⁵ OTTOVA ENCYKLOPEDIJE A-Ž. Praha: Ottovo nakladatelství, s. r. o., 2004. (str. 156)

⁶ TENČÍK, František. *Slovníček literárních pojmů*. Praha: Albatros, 1976. (str. 80)

⁷ NÜNNING, A. *Lexikon teorie literatury a kultury*. 1. vyd. Brno: Host, 2006 (str. 215)

století v anglosaském literárním prostředí. Je to populární žánr iracionální fantastiky s tematickými zdroji v mýtu a středověké romanci. ⁸

Fantasy je žánr typický tím, že obsahuje to záhadné fantastično. Hru s nápady a motivy, napětí, podivuhodné prvky a zázračno. Vše záleží na vnímání čtenáře a na jeho váhání při četbě. Čtenář anebo samotná postava se mnohdy rozhodují, jestli to, co vnímají, vychází ze „skutečnosti“. Jde o to, jestli se pohybují mezi podivuhodným či zázračným působením fantasy. Pokud se rozhodnou, že skutečnost zůstává nedotčená a dovoluje popisovaný jev vysvětlit, pak dílo spadá do podivuhodna. Jestliže se naopak rozhodnou, že musí připustit nové zákony přírody, jimiž může být jev vysvětlen, pak má prostor zázračno. *„Fantastično tak vede život plný nebezpečí a může se v každém okamžiku rozplynout. Nachází se na pomezí dvou ‘žánrů’, zázračna a podivuhodna.*“⁹

Ovšem spisovatel Sapkowski na fantastiku nejčastěji pohlíží jako na příběhy, které čerpají, nebo dokonce pocházejí z pohádek. Mají společné to, že příběhy jsou zbaveny veškeré reality. Avšak ve fantasy často vládne náhoda, která může nečekaně změnit vývoj událostí. Sapkowski uvádí příklad ze známé pohádky o Popelce. V klasické pohádce jede Popelka na bál, kde jakmile ji spatří princ, okamžitě se do ní zamiluje. Oba musí překonat pár překážek v podobě zlých macech a nevlastních sester. Vše skončí dobře, vezmou se a žijí šťastně až do smrti. Z hlediska fantastiky může vše vypadat jinak:

„Ve fantasy naopak může zapůsobit ‘stochastika náhody’ - králevic, dejme tomu, předstíraje lásku zvábí dívku na temné cimbuří, tam ji defloruje a pak ji nechá hajduky vyhodit za vrata. Popelka toužící po pomstě se skryje v Šedých horách, kde zlato, jak známo, není. Tam zorganizuje odboj, aby porazila a sesadila smilníka. Brzy vyjde najevo, že Popelka má na korunu nárok a odporný princ je levoboček a uzurpátor, a k tomu ještě loutka v rukou zlého čaroděje. Jasně?“¹⁰

V pohádkách jsou tedy určité komponenty, které jsou příznačné i pro vědeckofantastickou literaturu. Je to vědecké myšlení, fantazie a schopnost dotvářet nebo přetvářet myšlení.¹¹

⁸ MOCNÁ, Dagmar; PETERKA, Josef. *Encyklopedie literárních žánrů*. Praha : Paseka, 2004. (s. 187)

⁹ TODOROV, Tzvetan. *Úvod do fantastické literatury*. Praha: Karolinum, 2010. (str. 23)

¹⁰ V šedých horách zlato není aneb hrst úvah o literatuře a fantasy. [online]. [cit. 27. 12. 2013]. Dostupné z: http://www.sapkowski.cz/v_sedych_horach_zlato_neni.asp

¹¹ GENČIOVÁ MIROSLAVA. *Vědeckofantastická literatura. Srovnávací žánrová studie*. Praha: Albatros, 1980. (str. 13)

2.2 FANTASY A SCI-FI

Co se týče čtenářů, zvláště těch mladších, mají děti a mládež alespoň částečný pojem o žánru fantasy. Ovšem často si pletou žánr fantasy s žánrem sci-fi neboli science-fiction. Je to na jednu stranu pochopitelné, protože jsou si v některých oblastech podobné, nebo se dokonce někdy spojují dohromady. Fantasy je projevem moderní doby a často počítá s představami, které ve svém vývoji vytvořila science-fiction. Ráda využívá její postupy, i když ve volné a nezávazné formě (jiné civilizace, roboti atd.)¹²

Je však užitečné tyto dva žánry chápat rozdílně, protože mají své specifické prvky, které jsou pro ně typické. Žánr sci-fi se obecně chápe tak, že bývá podřízen racionálnímu myšlení a ve svých příbězích využívá poznatků z vědy a techniky.

Vědecko-fantastická literatura neboli sci-fi bývá rozdělována do několika typů. V moderní science-fiction se děj často přenáší do budoucnosti, a ten je nezdědka pesimistický nebo může působit výstražně. Dalším typem je sci-fi, kde autoři objevují nové vesmírné světy, objevují se zde témata jiných planet či jiných galaxií. V těchto příbězích se objevuje obraznost, která postrádá jakoukoli vědeckou kontrolu. Ve třetím typu spisovatelé popisují meziplanetární vesmírné bytosti. Motivy války mezi světy a planetami, zásah cizích civilizací do historie lidstva.¹³

Naproti tomu fantasy žánr je hrou volné fantazie.¹⁴ Autoři čisté fantastiky se neopírají ani o vědecké, ani o technické hypotézy. Hrají si s vlastními představami a motivy, které vycházejí z jejich fantazie. Není však vyloučeno, že by se tyto dva žánry nemohly doplňovat, protože jsou si velice blízké a pokud se spojí, pak se může jednat o druh „*science fantasy*“.

2.3 PROČ FANTASY LITERATURA?

Dnešní dobu bychom mohli nazvat dobou vědeckotechnické revoluce. Každý den se setkáváme s novými produkty a technologiemi, které nás přivádí k údivu. Tímto tempem se také neustále zvyšuje efektivita výroby. Nebývalým tempem se však zvyšuje protiklad mezi technickým a sociálním pokrokem. Prohlubuje se rozdíl mezi našimi vědeckými poznatky a jejich mravními důsledky. Věříme v techniku a vědu, která nám dokáže vše

¹² GENČIOVÁ MIROSLAVA. Vědeckofantastická literatura. Srovnávací žánrová studie. Praha: Albatros, 1980. (str. 53)

¹³ SEDLÁK, Ján. Epické žánre v literatuře pre mládež. Bratislava: Slovenské pedagogické nakladateľstvo, 1972. (str. 153)

¹⁴ GENČIOVÁ MIROSLAVA. Vědeckofantastická literatura. Srovnávací žánrová studie. Praha: Albatros, 1980. (str. 51)

jasně osvětlit, ale pomalu začínáme být kritičtí vůči zdravému lidskému rozumu, který neumí udržet vědou rozpoutané síly na uzdě. Neustále býváme svědky různých výhružek a hrozeb ze strany ekologů aj. Nekontrolovatelný vývoj průmyslu, honička ve zbrojení apod., to vše nás samotné staví proti technice jako takové.

Není divu, že v takovéto době je fantastická literatura, zejména ve své masové konzumní podobě, často formou našeho úniku z tohoto reálného světa. Pomáhá nám překonávat strach z přetechnizovaného světa. Díky jejím rozličným příběhům máme možnost se odreagovat, objevit se v jiném světě. Proto je možná fantasy žánr tak oblíbený.¹⁵

¹⁵ GENČIOVÁ MIROSLAVA. Vědeckofantastická literatura. Srovnávací žánrová studie. Praha: Albatros, 1980. (str. 54)

3. FANTASY A JEJÍ PODŽÁNRY

Tato kapitola rozděluje žánr fantasy na jednotlivé druhy či podžánry a stručně je definuje. Také je zde zahrnuto Sapkowského specifické rozdělení tohoto žánru a bližší popis jeho jednotlivých druhů.

3.1 DRUHY FANTASY

Žánr fantasy sám o sobě má svá specifika. Dnes již existuje mnoho druhů a podžánrů fantasy. Každý má určité prvky, díky kterým je rozpoznáme. Různými žánry fantasy se zabývali Mocná Dagmar a Peterka Josef. Fantasy rozlišují na tři hlavní podžánry:

3.1.1 EPICKÁ FANTASY

Je většinou založena na propracovaném syžetu a obsahuje několik dějových linií. Určité předobrazy můžeme nalézt ve staroanglických legendách a mezi její specifika patří družina hrdinů. Typickým vzorem je král Artuš s rytíři kulatého stolu. Tímto tématem se také zabývá sám Sapkowski:

„Anglosasové, kteří ve fantasy dominují a kteří tento žánr stvořili, mají k dispozici mnohem lepší materiál: keltskou mytologii. Artušovská legenda, irské a bretoňské balady nebo velšský Mabinogion¹⁶ se hodí jako materiál pro fantasy stokrát lépe než nějaká infantilní a primitivně zkonstruovaná pohádka.“¹⁷

Tyto staré mýty či legendy podle Sapkowského disponují typickými prvky, jako je magie či kouzelný artefakt, který má moc zachránit nebo zničit svět, podle toho v jakých rukou se nachází. Odehrává se v nich nekonečný boj dobra se zlem. Fantasy tedy čerpá nejenom ze starých legend a mýtů, ale bere si inspiraci také z pohádek. V nich si opět představujeme něco nemožného, co není v dosahu našich schopností a možností. Snažíme se napodobit veškerou krásu, kterou okolo sebe vidíme, tedy umělecky tvoříme a podřizujeme okolní svět své vůli a rozumu.

¹⁶ Soubor jedenácti prozaických příběhů shromážděných ve středověkých velšských rukopisech. Příběhy čerpají z pre-křesťanské keltské mytologie, mezinárodních folklórních motivů a raně středověkých historických tradic.

¹⁷ V šedých horách zlato není aneb hrst úvah o literatuře a fantasy. [online]. [cit. 27. 12. 2013]. Dostupné z: http://www.sapkowski.cz/v_sedych_horach_zlato_neni.asp

„V lidových pohádkách se dají vysledovat tři hlavní komponenty – vědecké myšlení, fantazie a schopnost dotvářet, a utopické myšlení, které se v kvalitativně vyšší formě stanou nezbytnou součástí vědeckofantastické literatury.“¹⁸

3.1.2 HRDINSKÁ FANTASY

Z angličtiny „*Sword and sorcery*“ neboli „*Meč a magie*“. Tento podžánr vychází z heroického mýtu. Jeho významným tvůrcem je Robert Ervin Howard, který vytvořil postavu siláka jménem „*Conan z Cimmerie*“. Sapkowski se Howardovi a postavě Conana zmiňuje takto:

„*Hrdinný Conan tam dělá to, co jeho tvůrce dělat nemohl. Howard po sobě zanechal jen jednu delší práci o Conanovi a to ‘Hodina draka’ (The Hour of Dragon). Ta je po jeho smrti vydána znovu pod názvem ‘Conan dobyvatel’ (Conan the Conqueror). Howard si dává dvacet v temné mohyle a světem amerických fanů zatím otrásají další ‘Conan the...’ od chytráků, kteří v tom vycítili byznys. Chytrákům se daří dobře a už začíná být jisté, že Howard stvořil nový, čtivý, dobře prodejný žánr - sword and sorcery, někdy také zvaný heroic fantasy.*“¹⁹

3.1.3 SCIENCE FANTASY

Tato varianta stojí na rozhraní fantasy a sci-fi. Jak už bylo zmíněno výše, může se fantasy a sci-fi často prolínat, pak vzniká fantasy s vědeckými poznatky.²⁰ Typickými představiteli jsou Jules Verne nebo Herbert George Wells. Jejich myšlenky na úrovni vědy či vynálezů (např. stroj času) byly v častých případech natolik fantastické, že byly pro vědu a techniku neúnosné a naprosto nereálné.

3.2 SAPKOWSKÉHO SUBŽÁNRY

Spisovatel Andrzej Sapkowski má své vlastní členění žánru fantasy, které uveřejnil článkem „*Subžánry subžánru*“ v časopise *Ikarie*²¹ v roce 2001. Fantasy žánr je dle něj

¹⁸ GENČIOVÁ MIROSLAVA. Vědeckofantastická literatura. Srovnávací žánrová studie. Praha: Albatros, 1980. (str. 13)

¹⁹ V šedých horách zlato není aneb hrst úvah o literatuře a fantasy. [online]. [cit. 27. 12. 2013]. Dostupné z: http://www.sapkowski.cz/v_sedych_horach_zlato_neni.asp

²⁰ MOCNÁ, Dagmar; PETERKA, Josef. *Encyklopedie literárních žánrů*. Praha : Paseka, 2004. (s. 186)

²¹ Český literární časopis vydávaný nakladatelstvím Mladá fronta v letech 1990 až 2010. Byl zaměřen na science fiction, fantasy a hororovou literární tvorbu. Od roku 2010 vydáván pod názvem XB-1.

různorodý a svými rozličnými podžánry rozhodně převyšuje žánr science fiction. Spisovatel si tak vytvořil vlastní nomenklaturu.²²

I. Za zamčenými dveřmi čili „Jejda, Toto, tohle asi není Kansas“

Zde autor využil citát z filmu „Čaroděj ze země Oz“, který je založen na předpokladu, že kromě našeho světa (toho skutečného), existuje ještě jiný svět. Je to svět paralelní, jakási fantastická Země, jež se řídí svou magií. Do tohoto světa vedou tajemné dveře, ty jsou někde ukryté a je třeba je najít. Často bývají zamčené nebo zabezpečené záhadným kouzlem. Průchod přes tyto dveře na druhou stranu se podaří jen skutečně vyvoleným bytostem. Zástupci tohoto subžánru jsou například: Lewis Carroll a jeho „Alenka v říši divů“ (1865) – Alenka se propadne králičí norou, C. S. Lewis – „Lev, čarodějnice a skříň“ – děti projdou starou skříň. Nebo pokračování „Plavba Jitřního Poutníka“ – cesta do jiného světa skrze obraz visící na zdi. Dalším příkladem může být Robert Henlein – „Cesta slávy“ – bývalý voják, E. C. Gordon, řečený Jizva, vstoupí do světa meče a magie poté, co odpoví na inzerát: „Nutně potřebujeme odvážného muže. Musí být absolutně zdrav a umět zacházet se zbraněmi. Nabízíme vysoký plat a veliké nebezpečí.“²³

Do jiného světa je možno projít i pomocí kouzelné knihy, jako v díle od Micheala Endeho – „Nekonečný příběh“. Chlapec Bastien se skrze knížku se záhadným symbolem, kterou čte na půdě, dostane do říše „Fantázie“.

Dále to však může fungovat i převráceně, kdy existuje příběh, který se odehrává v jiném paralelním světě. No a odtud se otevírají dveře k nám do našeho reálného světa. Příkladem může být Roger Zelazny – cyklus „Kroniky Amberu“. Zde je jediným skutečným světem Amber a náš svět, v němž se odehrává značná část děje, je světem nereálným.

II. Retelling čili „Jak to bylo doopravdy“

Je to v podstatě nové převyprávění již existujících příběhů, pohádek apod. Znovu se vyprávějí mýty a legendy, bajky nebo více či méně známá kanonická literární díla. Retelling se ve fantasy staví ze dvou prvků: první prvek využívá autor k tomu, aby čtenář danou verzi pohádky nebo mýtu přijal jako pravdivou. Druhým prvkem je

²² Sapkowski, Andrzej. Subžánry subžánru. Ikarie, 12/2001, (s. 41 – 46)

²³ Tamtéž.

„euhemeryzace“, což je postup, který se snaží eliminovat veškeré pohádkové prvky. Pohádkovost se vyloučí, avšak magie (důležitý prvek fantasy) zůstává. Sapkowski také píše: „Nelze zapomínat, že v (dobré) fantasy je magie přírodním zákonem (často vědecky popsáným) a nikoli nějakým pohádkovým *deus ex machina*.“²⁴

K nejnámější retellingům ve fantasy patří: Jonathan Carroll – „*Sleeping in flame*“ (Rampelník), Eileen Kernaghanová – „*Snow Queen*“ (Andersenova „Sněhová královna“) nebo Roger Zelazny a Robert Sheckley – „*Přineste mi hlavu čarovného prince*“ (Šípková Růženka).

III. Jakozemě čili „Kdesi tam, v dáli za poli, která známe“

Zde se vše děje od počátku až do konce v zemi fantazie. Příběh není vůbec závislý na reálném (našem skutečném) světě. „*Země fantazie je nezávislá a svobodná, není ničím leníkem, nemusí se nikomu klanět, nikomu sloužit – a tím spíš platit daně či desátky.*“²⁵

Fantasy tohoto druhu je také často označována jako „*high fantasy*“, epická fantasy. Epická je často heroická válka Dobra se Zlem, proto se někdy mluví i o „*heroic fantasy*“. Významným zastáncem tohoto podžánru je J. R. R. Tolkien, který přiřkl zemi fantazie plnou autonomii a nezávislost. Definitivně se tak vymezilo její místo na mapě autorské představivosti. Dalšími představiteli jsou například: Robert E. Howard – „*Conan*“ nebo Terry Pratchett – „*Zeměplocha*“.

IV. Historia Magica čili „I stalo se včera“

Zde se autoři zaměřují na alternativní historii. „*Co by se stalo, kdyby...*“. Alternativní historie ve fantastice však musí obsahovat ten nezbytný magický prvek. Jak by to vypadalo, kdyby dotyčná postava měla magické schopnosti apod. Klasickým příkladem může být Phillip K. Dick – „*Muž z Vysokého zámku*“ – Jak by to vypadalo, kdyby Hitler vyhrál válku. Další autor Harry Harrison – „*Ráj*“ – Dílo o dinosaurech, kteří přežili katastrofu a díky evoluci stvořili nový plazí druh. Nebo poslední příklad od Randalla Garretta – „*Lord Darcy*“ – Kdyby Richard Lví Srdce získal při meditacích základy magie.

²⁴ Sapkowski, Andrzej. Subžánry subžánru. *Ikarie*, 12/2001, (s. 42)

²⁵ Sapkowski, Andrzej. Subžánry subžánru. *Ikarie*, 12/2001, (s. 43)

V. Přichází cosi zlého čili „Jednorožec v zahradě“

„*Jednorožec v zahradě*“ titul knihy od Jamese Thurbera, v níž obyčejný hrdina spatří na své zahradě jednorožce, jak mu okusuje květiny. Jednorožec se často používá v dílech k interpretaci různých podivných, magických nebo nepředstavitelných věcí, které se odehrávají v našem reálném světě. Je to jakýsi průlom fantastična do našeho zavedeného pořádku. Příkladem je John Updike a jeho „*Čarodějky z Eastwicku*“. Tři ženy Alex, Jane a Suki si z nudy zkouší kouzla. Situace se zkomplikuje, když do města přijede démonický milionář Darryl van Horne, což je Ďábel. Dalším významným hrdinou je u dětí a mládeže tak oblíbený Harry Potter od spisovatelky J. K. Rowlingové. Obyčejný chlapec, kterému při nehodě zahynou rodiče, se dozví, že má magické schopnosti a je přijat na školu čar a kouzel.

IV. Mezi námi zvířátky čili „Králíčkovi přátelé a příbuzní“

Tento druh fantasy se také někdy nazývá „*Bambiho děti*“, podle slavné disneyovské pohádky o malém srnečkovi. Zde patří příběhy, které vypráví o zvířátkách, která jednají jako lidé, mají lidské vlastnosti a schopnosti. Původ můžeme samozřejmě hledat u Ezopa a jeho bajek, u Jeana de la Fontaina nebo u pohádek Bratří Grimmů a samozřejmě u samotného Disneye, Mickey Mouse a mnoho dalších. Nejvýznamnějšími autory jsou Robert Lawson – autor cyklu „*Rabbit Hill*“, jehož hrdiny jsou mluvící králíci. Možná ještě významnějším je Richard Adams se svou knížkou „*Daleká cesta za domovem*“ (1972). Vypráví další příběh o králících, kterým hrozí zkáza ze strany lidí. Příběh má silný ekologický podtón a alegoričnost, která útočí na chování lidstva jako nejhoršího žijícího druhu. Podobné téma zobrazuje i George Orwell a jeho „*Farma zvířat*“.

VI. Urban fantasy čili „Elfové v Central Parku“

Tento podžánr čerpá ze stylu pikarijsko-velkoměstských balad, West Side Story nebo punk-rocku. Magie a fantazie se proměňuje v džungli mrakodrapů a automobily přeplněných ulic. „*Elfové, démoni a jiné magické bytosti hrají v rockových kapelách, jezdí metrem a v noci se toulají do McDonalda až k Central Parku.*“²⁶

²⁶ Sapkowski, Andrzej. Subžánry subžánru. Ikarie, 12/2001, (s. 46)

Asi nejtalentovanějším autorem, který se věnuje urban fantasy, je Charles de Lint – „*Drink Down the Moon*“, „*Someplace to be Flying*“ a jiné. Dalším příkladem je Terri Windlingová – „*Borderlands*“, příběh o čaroději, který se naboural do počítače a zjistil, že Merlin se může jít před Billem Gatesem „zahrabat“ a že teprve teď může kouzlit, co hrdlo ráčí.

4. SAPKOWSKÉHO KÁNON FANTASY

Jak se vlastně pozná správný znalec fantasy žánru? Kolik těchto autorů máme znát, abychom byli považováni za skutečné fantasy fanoušky? Sapkowski na tento problém poukazuje v časopise *Pevnost*.²⁷ Sestavil vlastní seznam pětadesáti knih kánonu fantasy, které by měl každý milovník tohoto žánru znát. Knihy autor vybíral na základě jejich literární hodnoty, závažnosti a významu pro fantastiku a také jak samotné dílo ovlivnilo vývoj tohoto žánru.

Na začátku podává výčet zakladatelů či „otců“ žánru, jako jsou např. William Morris, Henry Rider Haggard, Eric Rucker Eddison, James Branch Cabell či Edgar Rice Burroughs. Nebudu zde vypisovat všech pětadesát knih tohoto kánonu, seznam je to opravdu dlouhý. Ale pro představu uvedu alespoň prvních deset, podle Sapkovského nejlepších, děl.

Jako první a nejlepší kniha je „Hobit“ od J. R. R. Tolkiena. Je považována za světovou klasiku. Není divu, když bylo prodáno přes osm milionů exemplářů. Na druhém místě autor uvádí Roberta E. Howarda, dílo „Conan“ – originální povídky a sbírky. Sapkowski uznává, že to není právě vysoká literatura, ale do tohoto kánonu jistě patří. Třetí místo – „Fletcher Pratt a L. Sprague de Camp – cyklus „Dobrodružství Harolda Shey“, což je fantasy typu „zavřené dveře“. Čtvrtá příčka patří C. S. Lewisovi a jeho cyklu „Letopisy Narnie“, což je také absolutní klasické dílo. Páté místo – John Myers Myers – „Silverlock“. Šesté místo – Jack Vance – „Umírající Země“. Sedmé místo – J. R. R. Tolkien – trilogie „Pán prstenů“, doplněný ještě o „Silmarillion“. Osmé místo – Frit Leiber – cyklus „Sága o Fafhrdovi a Šedém kocourovi“. Devítka – Poul Anderson – „Zlomený meč“. A konečně poslední desítka – T. H. White – „Král bývalý a král budoucí“, převyprávění artušovské legendy.

Do kánonu jsou zahrnuti další, českým poměrům možná známější autoři, jako např. John Gardner – „Grendel“, převyprávění příběhu o Béo-wulfovi. Dále Michael Ende – „Nekonečný příběh“, světově známé dílo. John Updike – „Čarodějky z Eastwicku“, William Goldman – „Princezna nevěsta“, Robert Nye – „Merlin“, Neil Gaiman – „Hvězdný prach“ či momentálně nejznámější a nejpopulárnější George R. R. Martin a J. K. Rowlingová.

Ovšem zajímavé je Sapkovského hodnocení samotných čtenářů podle toho, jak moc jsou obeznámeni s těmito tituly. Znalost všech pětadesáti knih tvoří Mistra (*Magister*

²⁷ *Pevnost* – měsíčník o fantasy, hororu a science fiction. Vychází od roku 2002.

Magnus) a opravňuje používat tento titul. Pokud čtenář zná alespoň pětadesát položek ze seznamu, je oprávněn nosit titul *Magister Fantasticus*. Znalost pětadesáti knih tvoří Znalce (*Expertus*). Znalost padesáti ze čtenáře dělá sečtělého „*Fana*“, znalost třiceti až devětačtyřiceti položek „*Fana Druhé třídy*“. Povědomost o méně než třiceti položkách, ale více než patnácti je připisována „*Fanovi Třetí třídy*“. K tomu autor připisuje: „*Fan Třetí třídy nemá právo při diskusích o fantasy mluvit, ale může – a musí – běhat pro pivo, když o to výše postavení požádají.*“²⁸

Pokud čtenáři znají patnáct položek a méně, pak jsou považováni za Laiky (*Stultus*). A jestli se stane, že neznají ani těch deset položek, pak tato neznalost z nich činí Tupce (*Ignoramus*). Tyto poslední kategorie jsou naprosto nehodné vnímání ostatních s vyššími tituly. Mluvit nesmí v žádném případě.

Pro samotné „kritiky“ žánru je samozřejmě laťka posunuta výše a je potřebné znát alespoň polovinu. V opačném případě je taková osoba považována za šaška a pitomce.

²⁸ SAPKOWSKI, Andrzej. Kánon fantasy. Pevnost: měsíčník o fantasy a hororu. (s. 60 – 61)

5. FANTASTICKÝ HRDINA

Ve světě fantasy má hrdina většinou již hotový a zakončený charakter. Jeho předchozí vývoj a život neznáme, nebo se jej dozvídáme jen v útržcích. Má to však své opodstatnění. Hrdina musí v těchto příbězích a situacích, ve kterých se ocitá, neprodleně jednat. *„Prostřednictvím jeho jednání, činností, úvah, úspěchů i nezdarů se čtenář stává spoluúčastníkem na řešení základního problému, který si autor stanovil. Tuto funkci může hrdina splnit, je-li dostatečně činorodý, aktivní, rozhodný, inteligentní, všestranně vzdělaný apod.“*²⁹ Z tohoto důvodu není potřeba jeho charakterový vývoj, složitý citový život nebo nějaké sebereflexe. To vše by jen odvrátilo čtenářovu pozornost od splnění úkolu, který byl postavě svěřen. Hrdina se spíše stává zástupcem člověka obecně nebo zastupuje nějakou ideu, ať už autorovu či ideu obecně lidskou.

²⁹ GENČIOVÁ MIROSLAVA. Vědeckofantastická literatura. Srovnávací žánrová studie. Praha: Albatros, 1980. (str. 104)

6. POVÍDKY O ZAKLÍNAČI

Zde jsem si dovolila uvést podrobnější obsahy jednotlivých povídek. Důvodem je to, že pokládám Sapkowskiho povídky za jeho nejznámější a nejtypičtější dílo. Dále bude pro čtenáře této práce jednodušší se díky podrobnějším obsahům orientovat v následné interpretaci díla. Nejprve za sebou řadím obsahy všech povídek z obou knih „*Zaklínač I.*“ a „*Zaklínač II.*“ Za nimi hned následuje podrobnější analýza, která se zabývá hlavními tématy a motivy, prostředím, hlavním hrdinou a jeho působením na čtenáře, ostatními postavami, jazykem autora či srovnáním zaklínačských povídek a pohádky.

6.1 ZÁKLADNÍ INFORMACE O DÍLE

První kniha povídek s názvem „*Zaklínač I.*“ má podnázev „*Poslední přání*“. Obsahuje sedm hlavních povídek, ty jsou protkány dalšími sedmi povídkami, které nesou název „*Hlas rozumu 1-7*“. Jsou to spíše vsuvky mezi jednotlivými příběhy a například vysvětlují některé bližší okolnosti, které se čtenář dozví během čtení hlavních příběhů o Geraltovi z Rivie, či jsou to jen krátká intermezza, která děj pouze okoření něčím novým a možná nečekaným.

Existují již dvě vydání těchto povídek. První vydání rozdělvalo tyto povídky do třech titulů s názvy „*Stříbrný meč*“, „*Poslední přání*“ a „*Meč osudu*“. Poprvé byly povídky vydány v roce 1993. Druhé vydání je upraveno do dvou titulů a rozšířeno o již zmíněné povídky „*Hlas rozumu*“. Bylo u nás vydáno v roce 2011. Povídky o Zaklínači navíc doprovází krásné ilustrace od Jany Komárkové.

6.2 DĚJ POVÍDEK

6.2.1 CESTA, Z NÍŽ NENÍ NÁVRATU

První povídka této knihy. Vypráví příběh o zpočátku tajuplné léčitelce jménem Visenna, která je členkou tzv. „*Kruhu*“, což je společnost mocných mágů. Cestuje na koni lesem se svým strakatým opeřeným dravcem na rameni. Potká ji náhodné střetnutí s mužem jménem Korin. Sotva na něj pohlédne, zjistí, že je zraněn. Korin se dozví, že Visenna směřuje do osady s názvem „*Klíč*“, avšak neví její pravý důvod cesty. Přesto ji přemluví a přidá se k ní, poté co se stane svědkem jejích magických schopností.

Jakmile se léčitelka se svým společníkem objeví v osadě, hned se jich ujme zdejší kovář Mikula, který čarodějku do osady pozval. Žádá ji o pomoc, která spočívá v ochraně

jeho domova proti jistým „Kostějům“, které příslušníci Klíče považují za přízraky. Osada je také vystavena neustálému útoku ze strany „Vranů“ (lupičů). Mikula již předtím žádal o pomoc mayennského vladyku, ale ten odmítl. Obrátil se tedy na Kruh. Visenna má však ještě jeden úkol zadaný Kruhem, a to otevřít cestu přes průsmyk „Klamat“ a obnovit zlatý pramen, který slouží Kruhu jako zdroj financí.

Čarodějka s Korinem a ozbrojeným lidem z osady se vydávají k průsmyku. Cestou se střetnou s Vraný, kteří jsou zprvu odhodláni bránit svou kořist a své území. Hlavní vůdce lupičů „Kehl“ však poznává ve Visenně „starou známou“ a ihned ji varuje před Kostějem v průsmyku. Čarodějka ví, čemu bude čelit. Pokud nezasáhne, tak všechny do jednoho čeká záhuba. V průsmyku žije pouze jeden Kostěj, nestvůra s příznačným jménem Smrt.

Lupiči tedy dobrovolně odchází ze svého území a propouští svého zajatce, čaroděje Frenegala. Později vyjde najevo, že právě on je strůjcem Kostěje. Čarodějka od něj požaduje zaklínadlo proti této nestvůře. Všichni i s pár vesničany v čele s kovářem Mikulou tedy dorazí k bráně průsmyku, tzv. Myší díře. Frenegal v poslední chvíli zradí a snaží se napadnout Visennu, mezitím vypustí svého Kostěje. Mikula se však o Frenegala postará a usmrtí jej svou sekerou. Jakmile všichni nestvůru spatří, dají se na útěk. Všechny na poslední chvíli zachraňuje Visenna, která obludu porazí oslnivě zářícím paprskem. Tak dosáhla konce svého úkolu. Povídka končí menším epilogem.

Čarodějka opět putuje se svým strakatým opeřencem lesem a náhoda ji opět přivádí ke Korinovi. Oba dva už vědí, že nejsou “jen” přátelé. Jejich setkání tak vyústí v cestu, z níž není návratu.

6.2.2 HLAS ROZUMU I

Spojovací kratičká vsuvka erotického charakteru. Kdo chce vědět více, nechť si přečte.

6.2.3 ZAKLÍNAČ

Druhá povídka této knihy. Zde se poprvé objevuje Zaklínač. V povídce se dovídáme, že přichází ze severu, z oblasti zvané Rivie. Jeho celé jméno je Geralt z Rivie. Práce zaklínačů spočívá v odstraňování různorodých nestvůr a jiných potvor, které se mezi lidmi vyskytují a ohrožují je. Geralt přicestoval do oblasti s názvem Wyzima a pro všechny zdejší byl jako zjevení se svým typickým mečem na zádech a velmi světlými vlasy, dalo by se říci, že doslova bílými. Nakonec lidé z Wyzimy nemají Rivy moc v lásce.

Geralt zaujala nabídka zdejšího vládce Foltesta. Ten sliboval 3 000 orenů (zdejší měna) každému, kdo si dokáže poradit s netvorem, takzvanou strigou. Nikdo doposud neuspěl. Náš zaklínač se tedy rozhodne této záležitosti přijít na kloub. Zjišťuje, že tajemná striga je zakletá dcera krále Foltesta. Toto prokletí mělo být jakýmsi trestem, neboť tuto dívku drahý Foltest počal se svou vlastní sestrou Addou. Takže této zakleté dceruše nezbývá nic jiného, než každou noc vylézat ze sarkofágu, který je umístěn v kryptě pod palácem a ohrožovat tak zdejší obyvatelstvo. Geralt se však všelijakých povídaček, které slyší od místních, nezalekne a rozhodne se konat. Foltest mu sdělí podmínky, které musí splnit, aby nad strigou (či princeznou, jak chcete) uspěl a vysvobodil ji. Musí strávit noc v podzemní kryptě v sarkofágu. Tedy od západu slunce do ranního kuropění.

Geralt se na svůj čin předem důkladně připravil. Pokaždé s sebou nosí kufřík, který je plný roztodivných lektvarů, díky nimž pak získává zvláštní schopnosti. Tyto lektvary by na kohokoliv jiného působily jako prudký jed, ovšem Geralt je na tuto „*medicínu*“ zvyklý od dětství, takže mu jen prospívá.

Při blížícím se soumraku si chystá svůj speciální stříbrný meč se záhadnými runami a vypíjí pár lektvarů, které mu neuvěřitelně zostřují sluch a umožňují vidět ve tmě. Sice se mu po vypití těchto přípravků znatelně změní vzhled (mrtvolně bílá pleť, panenky roztažené přes celou duhovku), ale v téhle situaci je to zanedbatelný vedlejší účinek. S úderem půlnoci je Geralt již plně připraven. Potřebuje zakletou princeznu odehnat z krypty. Zaklínač se jí snaží spoutat stříbrným řetězem a používá zaklínačská znamení (jistý druh magie). Když se však oba střetávají, nestvůra cítí ze svého protivníka pronikavý hněv a tento neznámý pocit ji vystraší a dává se na útěk. Geralt tak může dokončit svůj plán. Schází do krypty a lehá si do sarkofágu.

Na druhý den ráno si zaklínač všimá mladé dívky ležící v kryptě na podlaze. Ihned poznává, že se jedná o princeznu. Když si ji však prohlíží, stačí jej ještě poranit a poškrábat na krku. Je to sice již dívka, ale stále v sobě má část nestvůry. Král Foltest je ovšem potěšen za vysvobození své dcery s přesvědčením, že se časem vyléčí, a tak věnuje Geraltovi slíbenou odměnu.

6.2.4 HLAS ROZUMU 2

V této povídce, s opět kratším obsahem, se Zaklínač nachází ve svatyni bohyně Melitelé na území Ellanderu. Léčí se zde, ze svého zranění, které mu způsobila wyzimská princezna. O Geraltu se stará jeho známá léčitelka Nenneke. Jako vždy nerada vidí, když

k ní zaklínač přijíždí s nějakým zraněním a má potřebu jej neustále poučovat. Geralt má sice vysoké regenerační schopnosti, avšak Nenneke je z jeho rány na krku velmi znepokojená. Zná jej už od doby, kdy byl malý chlapec. Má o něj strach a nese v sobě pocit, že s ním není něco v pořádku. Snaží se tedy Zaklínače přesvědčit, aby podstoupil menší hypnózu, což však Geralt zarytě odmítá. Ten je naprosto přesvědčený o své nevěře k hypnóze a její zbytečnosti pro jeho osobu. Povídka končí neurčitě. Spor mezi Geraltem a Nenneke je v podstatě nevyřešen, i když obsahuje náznak převahy ze strany léčitelky. A to konkrétní větou na konci povídky:

„A nemyslíš,“ pousmál se na ni, „že moje nevíra ve smysl takového transu předem jeho smysl ruší?“

„Ne, nemyslím. A víš proč?“

„To nevím.“

Nenneke se k němu sklonila a se záhadným úsměvem na rtech mu pohlédla do očí.

„Protože by to byl první mně známý důkaz toho, že nevíra má nějakou moc.“³⁰

6.2.5 ZRNKO PRAVDY

Geralt pokračuje na své cestě se svou klisnou jménem „Klepna“. Všimá si čehokoli, co by mu mohlo zajistit práci, tedy odstranění nějaké nestvůry. Nakonec naráží na velice podezřelé místo se dvěma mrtvými lidskými těly. Na jejich hrdlech nachází stopy tesáků – ale ne vlčích. S vidinou nějakého toho přivýdělníka se začíná o tento případ zabývat. Na své cestě se ocitá před zdí, která obklopuje záhadný dvůr. Při jejím zkoumání si všimne záhadné dívky, která ho sleduje z povzdálí. Zaklínač se rozhodne otevřít bránu dvora a vstoupit. Objevuje se před ním dům s fontánou.

Jakmile vykročí blíže k domu, zjeví se před ním netvor a snaží se jej napadnout. Stvoření má lidskou postavu a chlupatou medvědí hlavu. Po pár okamžicích však zjišťuje, že se jej Geralt nebojí a hodlá se bránit. Stvoření jej však nechce napadnout, pouze využít svého odpudivého vzezření a vyhnat ze svého pozemku.

Geralt se vymlouvá na to, že zabloudil a prosí o vodu pro svou klisnu. Je tedy zřejmé, že je netvor zaskočen z nebojácnosti návštěvníka. Nabídne tedy zaklínači pohostinství ve svém kouzelném domě. Z jejich rozhovoru vyplývá, že se netvor jmenuje „Nivellen“, nebo mu také říkají „Zrůda“ a „Klekták“. Ovládá magické schopnosti, jeho dům jej poslouchá na slovo a dokáže vyčarovat Geraltovi hostinu. Netvor však ze svého

³⁰ SAPKOWSKI, Andrzej. *Zaklínač I. – Poslední přání*. Petřvald u Karviné: Leonardo, 2011. (s. 85)

hosta cítí nejistotu z vlastní nelidské individuality. Návštěvník mu tak odhalí svou zaklínačskou podstatu. Nivellen náhle získává obavy o svůj život, ví totiž, co je podstatou práce zaklínače. Geralt však zřůdu přesvědčuje, že není netvorem. Je pouze obětí nějakého typu uhranutí a nabízí mu pomoc. Netvor odmítá, ale rozhodne se mu vyprávět, jak přišel ke své podobě, se kterou se už dávno smířil a to hlavně poté, kdy zjistil, že mu k vysvobození nepomůže ani dívčí polibek.

Kdysi jej uhranula jedna kněžka, když se svou rotou napadl její svatyni. Křičela na něj něco o netvorovi v lidské podobě, o lásce a krvi. Geraltovi bylo sděleno, že ta dívka, kterou zahlédl, než vstoupil na jeho pozemek je Vereena, rusalka. Žije s Nivellenem a je zvyklá na jeho podobu, proto nemá netvor zájem o změnu. Geralt tedy rezignuje, poděkuje za hostinu a dává se na zpáteční cestu. Po cestě přemýšlí a uvědomuje si, že rusalcino vzezření vypadalo zvláště. Jeho klisna má stejný pocit, zvláště poté, kdy v lese objevuje zvláštní kruh utvořený z červených muchomůrek. Geralt se obratem vrací zpět a nemýlí se. Z rusalky se vyklubala „*Bruxa*“ (upírka). Už stačila pokousat netvora a chystala se zaútočit i na Geralta. S pomocí zaklínače nakonec Nivellen upírku usmrtí. Vereena byla však jediná „žena“, která jej doopravdy milovala. Prolitím její krve se netvorovi vrací lidská tvář.

6.2.6 HLAS ROZUMU 3

Zaklínač se opět nachází ve svatyni bohyně Melitelé. Jeho pobyt naruší příchod dvou rytířů řádu „Bílé růže“, Falwicka a Taillese, kteří požadují ve jménu knížete Herewarda, aby Geralt z Rivie opustil svatyni a území Ellanderu. Kníže nesnese pobyt jakéhokoli zaklínače na svém území a rytíř Falwick rovněž nesnáší osoby tohoto typu. Geralta brání nejvyšší kněžka Nenneke, která má mnoho argumentů svědčících v zaklínačův prospěch. Mezi těmito čtyřmi hrdiny probíhá menší rozepře. Nakonec jsou rytíři Bílého řádu nuceni ustoupit, jelikož nemají ve svatyni žádnou pravomoc. Vyhrožují však, že se vrátí a Tailles dokonce vyzývá Geralta na souboj. Kněžka začíná mít velké obavy...

6.2.7 MENŠÍ ZLO

Geralt opět putuje krajem a tentokrát si s sebou táhne na žebříňáku ulovenou „*Kikimoru*“ (nestvůra podobná obřím pavoukovi). Zastavuje se s ní ve vesnici, kde jej vítá jeho starý známý Caldemeyne. Zaklínač opět potřebuje peníze, aby měl z čeho přečkat zimu. Zajímá jej tedy, jestli byla vypsána za kikimoru nějaká odměna. Bohužel má smůlu,

nikdo mu nemůže poskytnout honorář za jeho čin. Naštěstí ve vesnici pobývá mocný mág Irion, který občas platí za dovoz nějaké té příšerky. Zaklínač se snaží s čarodějem promluvit, ten mu však zprvu nevěří a o kikimoru nemá zájem. Mág si ovšem po nějaké chvíli uvědomuje, že mluví s Geralem z Rivie, jeho starým známým, a pouští jej dovnitř jeho starobylé věže.

Irionovo skutečné jméno je „Stregobor“ a takto jej zná i zaklínač. Čaroděj si potřebuje s Geralem důvěrně promluvit. Jde mu totiž o jeho život. Stregobora pronásleduje mutantka „Renfri“ s úmyslem jej zabít. Je to dívka, na kterou v dětství dopadlo prokletí „černého slunce“. Její tělo neustále prochází zvláštní mutací. Od malička byla agresivní a šířila kolem sebe smrt. Stregobor měl tehdy za úkol ji izolovat. Od té doby se mu dívka chce pomstít. Čaroděj tímto žádá Geralta o pomoc, konkrétně jej prosí zbavit Renfri jejího života. Náš hrdina ihned odmítá. Nepovažuje se za nájemného vraha. I přes to má zaklínač potřebu si s touto Renfri promluvit.

Nachází ji v hospodě i s její bandou. Ovšem mutantka si nedá říct. Nadále požaduje smrt čaroděje. Z jejího vyprávění vyplývá, že se jí Stregobor snažil otrávit. Renfri nehodlá ustoupit a požaduje na Geraltrovi, aby sám čaroděje odstranil, je totiž jediný, komu mág věří a pustí jej do své věže. Je to způsob, jak zvolit menší zlo. Ale zaklínač na menší zlo nevěří. Dívka mu tedy slibuje, že zanechá své pomsty a odejde z města. Namísto toho však připravuje lest. Plánuje zaútočit na jarmark, kde jejími oběťmi budou nevinní lidé. A to donutí čaroděje vystoupit z věže. Geralt její lest odhalí a na náměstí pobije její bandu. Poté proti němu stane samotná Renfri a oba dva spolu svedou souboj na život a na smrt. Zaklínač je však mnohem silnější a tak dívka umírá. Lidé z městečka ovšem v Geraltovi vidí jen pouhého vraha a naznačují mu, aby odešel. To mu také nakonec doporučuje jeho přítel Caldemeyn, který si není jistý tím, jestli zaklínač zvolil to menší zlo.

6.2.8 HLAS ROZUMU 4

Zaklínač se nečekaně opět nachází v chrámu bohyně Melitelé. Promlouvá zde ke kněžce Iole, se kterou strávil nějaký „čas“ během své minulé návštěvy. Tato kněžka dodržuje slib mlčenlivosti. Dělá to kvůli své víře a přesvědčení. Ovšem jedině, v co Geralt věří, je moc meče. Zaklínač má nutkavou touhu si popovídat a Iola je pro něj ideální posluchač. Vypráví o životě zaklínače a jeho údelu. Zmiňuje se o svém „domově“ zvaném Kaer Morhen, což je místo, kde z něj stvořili mutanta. Jak byl vystaven nejružnějším mutacím a účinkům jedů a trav, které měly dopad na jeho nynější schopnosti, ale objevily

se také vedlejší účinky, které zapříčinily jeho bílé vlasy bez pigmentu. Občas je podle nich nazýván „*Bělovlasy*“. Tuto přeměnu osobnosti málokdo přežil, on byl jeden z mála chlapců, kteří měli štěstí. Každý zaklínač disponuje dvěma meči. Jeden ze železa a druhý ze stříbra. Na krku nosí zvláštní amulet se znamením vlka, který reaguje na různé formy magie. Geralt si uvědomuje, že již není člověkem. Avšak pro jeho typ práce je to výhoda. Musí dodržovat určitá pravidla, možná kodex. Zaklínači však, kromě pár pravidel, nikdy žádný oficiální kodex neměli. Geralt si vymýšlí vlastní zákony, zákony rozumu. Někdy je totiž dobré řídit se hlasem rozumu...

6.2.9 OTÁZKA CENY

Děj se odehrává na území Cintry. Geralt je pozván na hrad královny Calanthé, kde se koná hostina. Nápadníci se zde uchází o ruku princezny Pavetty. Královna má své důvody proč chce ve svém sídle zaklínače. Bělovlasy vzbudil u královny zájem. V Cintře se o něm nesou jen samá dobrá doporučení. Při oslavách mu nabídne dobře placenou práci, která spočívá v zajištění vhodného manžela Pavettě. Královna má v úmyslu spojenectví mezi Cintrou a územím Skellige. Proto zamýšlí sňatek své dcery nejlépe s rytířem Eistem Tuirseachem ze Skellige. Geralt se tentokrát musí postavit samotné „věštbě“, která brání splnění královnina cíle. Pro něj je to nemožné a pro Calanthé je to jen otázka ceny. Za tuto službu mu slibuje cokoli, oč požádá. Slavnostní hostinu zničehonic naruší „*Ježek z Erlenwaldu*“, muž v brnění a s ostatnou přilbou na hlavě. Slibuje, že svou tvář odhalí, jakmile odbije dvanáctá hodina. Tvrdí, že kdysi zachránil život králi Roegnerovi (manžel Calanthé), když spadl do soutěsky. Za svou pomoc si vyžádal odměnu. Požadoval to, o čem král ještě neví, že to zanechal doma a také to neočekává. Když se tehdy král vrátil, našel Calanthé se svou právě narozenou dcerou Pavettou.

Ježek si přichází pro princeznu, která mu dle slibu náleží. Pavetta je tedy dítě předurčené věštbou, jeho osudem. Calanthé zprvu odmítá svou dceru Ježkovi vydat, o to více, když pak tento rytíř sejme přilbici a zjeví svou podobu. Jeho hlava s ostny a čumákem připomíná ježka. Ukáže se, že Pavetta souhlasí a chce s ním odejít. Náhle se však strhne potyčka mezi Ježkem a princezninými nápadníky. Pavetta zničehonic začne křičet. Křik se promění v mohutný démonický povyk, který ničí vše kolem a působí všem bolest. Zaklínač s pomocí čaroděje Myšilova svými kouzly odrazí její šílený jekot. Geralt přiskočí k Ježkovi a zachraňuje jej před pomstou ostatních nápadníků. Začnou odbíjet hodiny a Ježkova podoba se mění v pohlednou lidskou tvář. Pavetta jej začne oslovovat

Duny. Calanthé si nemůže nevšimnout jejich vzájemné náklonnosti. Duny je už minimálně rok tajným milencem Pavetty. Královně nezbyvá nic jiného než povolit jejich sňatek. Svého spojenectví se Skellige se nemusí bát, během hostiny ji Eist Turseach požádal o ruku. Je veřejně známo, že královna oplývá neskonalou krásou a proto se rozhodne, že nabídku ke sňatku přijme. Dalo by se říci, že se vše vyřešilo. Dunymu už zůstává jeho lidská podoba. Vysvobozením je pro něj královnino odpuštění.

Geraltovi je poděkováno za záchranu před útokem nápadníků a je mu slíbeno cokoli, oč požádá. Zaklínač přesně ví, co si přát. On sám byl vybrán osudem pro to, čím je teď a zaklínačů je prokletě málo. Přeje si tedy to, co již Duny má, ale ještě o tom neví. Potřebuje dítě ve stínu Sudby. Předurčené pro práci zaklínače. Duny je překvapen, ale Pavetta ne. Čeká dítě...

6.2.10 HLAS ROZUMU 5

V této povídce se poprvé objevuje „*Marigold*“, nejlepší přítel Geralta. Navštěvuje jej v chrámu bohyně Melitelé. Dostala se k němu zpráva, že se zde léčí po svém slavném boji se strigou. Společně rozmlouvají nad svými životy. Geralt přemýšlí o cestě na jih, neboť na dosavadním místě nemůže sehnat práci. Nestvůr neustále ubývá a někteří lidé je dokonce chrání pro ohroženost jejich výskytu. Tito dva přátelé pamatují na staré dobré časy, kdy se poznali, a vzpomínají na veselé zážitky či společná dobrodružství...

6.2.11 KONEC SVĚTA

Geralt cestuje se svým přítelem trubadúrem Marigoldem po jižní zemi. Avšak oba nemohou zavadit o práci. Na své cestě se střetnou s vesničanem jménem „*Kopřivka*“, který je zve do „*Dolní Posady*“. Má pro ně slíbený „*kšeft*“. To Geralt nemůže odmítnout. Jeho kapsy jsou už dlouhou dobu prázdné a musí si zajistit nějaké zásoby na zimu. Všichni tři jedou přes „*Údolí květů*“, kde vládne hojnost plodin. Vše zde roste a zraje rychleji, než je obvyklé. Za tímto údolím se tyčí hory, které poskytují sídlo elfům.

Když přijíždí do vesnice, zdejší starosta Geralta vítá a svěruje se mu s místním problémem. Zdejší pole obsadilo čertisko. Zaklínač má za úkol čerta vyhnat z území, ale nesmí jej zabít. Geralt spolu s Marigoldem hledají v konopném poli, které vytváří silnou antimagickou auru. Takže se čertík nemusí bát použití kouzel proti jeho „osobě“. Při důkladném hledání se jim zjevuje, je to vzezřením bytost podobná kozlovi, i mečí jako kozel. Marigold na kozla doráží a vtipkuje na jeho účet. To se samozřejmě potvůrce nelíbí

a začne po obou házet velké zelené kuličky. Geratl s Marigoldem jich pár schytají a musí se dát na potupný útěk.

Vrátí se do vesnice, kde potkávají záhadnou němou dívkou Lillu. Ta neustále chodí v doprovodu stařenky a skrze ni promlouvá. Vesničané tvrdí, že tato dívka je jejich „*Vědma*“ a její příkazy jsou pro ně svaté. Všem nařídila, že nikdo nesmí zabít žádného živočicha, včetně čerta. Geratl musí přijít na jinou taktiku, jak kozla vyhnat z konopného pole a zjistit, proč požaduje od lidí plno obilí a zeleniny. Opět se s čertem setkává v poli a po kratším handrkování spolu začnou zápasit. Kozel se po chvílce dá na útěk. Při jeho pronásledování se Geralt dostává na stezku, kde jej míjí podivní jezdci na koních a omráčí jej. Probudí se ležící na zemi a svázaný, stejně na tom je i Marigold. Kolem nich se pohybují elfové. Elf Gallar vede rozhovor s kozlem, kterého oslovuje Torque. Zaklínač je chvíli pozoruje a zjišťuje, že Torque elfům dodává veškeré obilí a zeleninu, kterou mu darují obyvatelé vesnice jako obětinu za to, aby nenarušoval jejich pořádek. Elfové si své vlastní plodiny v horách nemohou pěstovat, a tak vykořisťují dolní vesnice, aniž by o tom obyvatelé věděli.

Vše narušuje svým příjezdem nejvyšší elf Toruviel a dává rozkaz zbavit se Geralta i Marigolda, bojí se prozrazení. Zaklínač oplývající velkým důvtipem se snaží s nejvyšším elfem diplomaticky dohodnout. Toruviel stále trvá na svém. Odmítá s lidmi obchodovat a ještě s nimi sdílet společné území. Považuje lidskou rasu za něco méněcenného. Geralta a jeho přítele na poslední chvíli zachraňuje záhadná dívka Lille. Vkráčí na mýtinu jako „*Královna polí a luk*“, která přináší zemi hojnost. Dává elfům pokyn k návratu do hor na konec světa, mluví o naději a obrození. Ti samozřejmě poslechnou, neboť ji velmi uctívají. Geralt s Marigoldem jsou zachráněni a zbytek večera tráví u ohně. Přidá se k nim i Torque, který uznává, že lidem se přeci jen dá věřit...

6.2.12 HLAS ROZUMU 6

Geralt opět tráví čas s Nenneke. Jsou v jeskyni, kterou kněžka využívá pro pěstování vzácných rostlin. Kněžka zaklínače žádá, aby ještě zůstal v jejich svatyni. Geralta tíží skutečnost, že by jej zde mohla zastihnout čarodějka Yennefer. Je to jeho stará přítelkyně, spíše více než to. Nějakou dobu spolu oba dva žili. Ale Geralt od ní nakonec odešel. Snaží se dát Nenneke pár drahých kamenů, které získal za porážku strigy, aby je poté čarodějce předala. Mají Yennefer sloužit jako finanční výpomoc pro její léčbu. Čarodějka totiž nemůže mít děti, ale stále v sobě uchovává naději, i když zcela zbytečnou.

Nenneke však tato záležitost nijak nezajímá, spíše se neustále strachuje o Geraltovo zdraví. Přesvědčuje jej o kladech transu a doléčovací kúry. Zaklínač trvá na svém. Trans odmítá, neboť se bojí budoucnosti, kterou by mohl při tomto aktu spatřit. I přesto, že ji už vlastně částečně zná...

6.2.13 POSLEDNÍ PŘÁNÍ

Jednoho krásného dne spolu Geralt s Marigoldem rybaří. V síti vytáhnou starou amforu. Je zapečetěná zvláštním amuletem se záhadnými znaky. Marigolda hned napadají různé teorie o nádobě s džinem plnicím lidem tři přání. I přes Geraltovo varování si trubadúr nedá říci a zátku strhne. Z amfory se vynoří nestvůra s hlavou velkou jako vzdušný balón a zaútočí na něj. Zaklínač okamžitě popadne svůj meč a běží příteli na pomoc. Zde však poprvé zjistí, že je bezmocný. Při zápasu si na zemi všimne odtrženého amuletu se znakem zlomeného kříže a devítiramenné hvězdy. Napadne jej tento předmět použít a vykřikne formuli exorcismu, kterou kdysi někde zaslechl, i když nevěděl, co vlastně znamená. To proti džinovi zafunguje. Geralt odtáhne Marigolda do nejbližšího města Rinde. Je zraněný a potřebuje jedině mága ke svému vyléčení.

V tom čase pobývá ve městě pouze jeden dostupný čaroděj, spíše čarodějka. Žena jménem Yennefer. Ta se po dlouhém zaklínačově přemlouvání rozhodne pomoci. Ovšem tajně si vyžádá svou cenu. Očaruje Geralta, který ji začne poslouchat jako smyslů zbavený a zaútočí na městské členy nejvyšší rady. Poté omdlí a probouzí se až ve vězení. Yennefer se potřebovala radě pomstít, za nerespektování její přítomnosti ve městě a šíření pomluv. Použití zaklínače k tomuto činu se jí zdálo ideální. Radní města však ví, kdo je za čin, jenž zaklínač provedl, zodpovědný. Čarodějka má ještě jeden velký cíl, a to ovládnout džina, který se nazývá „*Génius*“. Je schopen ovládat jeden ze živlů. Vodu, zemi, vzduch a půdu. Čaroděj, který génia ovládne, může získat ohromnou moc.

Uvězněný zaklínač je zoufalý. Naštěstí má stále u sebe onu záhadnou pečeť. Vlastník tohoto amuletu si může přát tři přání. Jeho prvním přáním je výbuch hlavy patřící vězeňskému biřicovi, a tak se také stalo.

Mezitím Yennefer bohužel přeceňuje své magické síly. Džinova moc je příliš velká a svým zápasem ničí celé město. Čarodějce hrozí záhuba. Geralt se ji samozřejmě snaží zachránit. Už od prvního setkání si tito dva „lidé“ padli do oka. A tak zaklínač využívá poslední přání. Džin zmizel. Když je po všem, oba si navzájem uvědomují, že jsou si souzeni...

6.2.14 HLAS ROZUMU 7

Poslední povídka knihy pokračuje příběhem, v němž řádový rytíř Tailles vyzval na souboj Geralta poté, kdy se s pomocí hraběte Falwicka snažil zaklínače vystrnadit ze svatyně bohyně Melitelé.

Geralt s Marigoldem jsou před svatyní a před jejich zraky se opět objevují zmínění rytíři. Tailles stále trvá na svém souboji. Bělovlasý musí boj přijmout, ať chce, nebo ne. V opačném případě mu hrozí oběšení. Celý boj se má odehrát pouze do prvního zranění, ovšem Tailles je oblíbencem krále Herewarda. Pokud mu zaklínač zkříví jediný vlásek, padne na něj další smrtelný trest. Geralt není zrovna v záviděníhodné situaci. Nezbývá mu však, než přijmout výzvu. Naštěstí nemá rytíř Tailles jaksi svůj den, neboť se při souboji zraní sám svou vlastní neopatrností. Když jej zaklínač zasáhne mečem, rytíř jeho útok sice odrazí, ale mocná síla setrvačnosti a tlaku způsobí jeho sebepoškození čela a hektolitry krve linoucí se z jeho hlavy. Touto šťastnou náhodou tak Geralt vyvázne se ctí. Rozhodne se už nadobro opustit svatyni. Jenže si nemůže odpustit výhrůžku vůči Falwickovi: *„Pokud jsi zvědav, co se stane, bude-li se rád seabeměně mstít matce Nenneke a jejím kněžkám... tedy věz, hrabě, že si tě najdu a aniž bych si dělal starosti jakýmikoli zvyklostmi, vykuchám tě jako vepře.“*³¹ Není radno si zahrávat se zaklínačem.

³¹ SAPKOWSKI, Andrzej. *Zaklínač I. – Poslední přání*. Petřvald u Karviné: Leonardo, 2011. (s. 340)

7. ZAKLÍNAČ II.

7.1 ZÁKLADNÍ INFORMACE

Druhá kniha povídek o Geraltovi z Rivie. Obsahuje šest povídek a závěrečný epilog. Kniha již nezahrnuje menší spojovací povídky „*Hlas rozumu*“, jako v první části. Z původních dvou polských originálních vydání s názvy „*Andrzej Sapkowski – Miecz przeznaczenia*“ a „*Andrzej Sapkowski – Coś się kończy, coś się zaczyna*“, vzniklo druhé vydání, které se na našich knižních pultech objevilo v až v roce 2011, také pod nakladatelstvím Leonardo. Opět jsou v knize zahrnuty ilustrace od Jany Komárkové.

7.2 DĚJ POVÍDEK

7.2.1 HRANICE MOŽNOSTÍ

Jak už je jeho zvykem, Geralt opět nahání příšeru v jedné staré zřícenině. Konkrétně baziliška. Lidé z nedaleké vesnice přihlížejí. Mezitím se dva „chlápci“ snaží uloupit něco z Geraltova majetku, který nese jeho klisna Klepna. To neměli dělat, znenadání se před nimi objevuje muž se dvěma ozbrojenými dívkami. Jeho jméno je Borch. Dívky jsou „Zerrikánky“ jménem Tea a Vea, osobní strážkyně Borche. Jako správné bojovnice si okamžitě se zloději poradí.

Zaklínač už se mezitím vynořil z dutin zříceniny a táhne za sebou dlouhého zubatého baziliška. Ihned poděkuje Borchovi za uhlídání jeho věcí a přijme pozvání do hostince. Borch se představuje jako „rytíř *Tři kavky*“, na svém kyrysu totiž nosí erb se znakem těchto tří ptáků. V hospodě u piva jsou jejich hlavním tématem bájní draci. Hlavně draci zlatí, kteří údajně neexistují. Spíše v jejich neexistenci věří Geralt. Tři kavky je jiného názoru.

Mezitím se v nedaleké Holopoli usídlil drak. O jeho porážku usilují mocní lidé, jako král Nedamir, rytíř bez bázně a hany Eyck z Denesle, šest trpaslíků pod vedením Yarpaena Zigrina a tři sekáči z Grinfridu. Geralt se přidá k velké výpravě na toto záhadné zvíře. Na cestě se potkává s Marigoldem a se svou známou Yennefer, ta má na draka také záslusk. Po dlouhém putování s občasnými peripetemi se přede všemi bájně zvíře přeci jen objeví. Všechny vyzývá na souboj. Rytíř Eyck si s drakem změří síly jako první, ovšem záhy padne. Všichni ostatní boj se zvířetem vzdávají, zbývá pouze Geralt. Ten je zásadně proti zabíjení draků. Zvíře má však své důvody, proč se zdržuje v Holopoli, něco skrývá. Ovšem není to poklad, jak si ostatně všichni myslí. Je to něco mnohem cennějšího... malý

dráček. Yennefer toto malé stvoření uchrání před nebezpečím, za což jí později drak poděkuje. Ukáže se ale, že drakem je samotný Borch. Tato bájná zvířata umí převzít lidskou podobu a putovat tak po světě. Borch je vděčný Geraltovi, poznává jeho ryzí lidskost a ví o jeho vnitřní laskavosti. Stávají se navždy dobrými přáteli...

7.2.2 STRÍPEK LEDU

Začátek děje je situován do městečka Aedd Gynvael. V této povídce dostává větší prostor Geraltova žena života, čarodějka Yennefer. Geralt nějakou dobu pobývá v jejím skromném příbytku. Během své působnosti v tomto městečku zabíjí příšeru, která se nazývá „Zeugl“. Je to stvoření s chapadly a ostrým chrupem, které si libuje pobýváním ve smradlavých bažinách.

„Z odpadků proti němu najednou vyrazilo chapadlo, zakončené oblým, válcovitým, trny naježeným kyjem...Smetišťe vybuchlo, vyšplíchla z něj hustá, smrdutá sprška, rozletěly se střepy hrnců, cáry plesnivých hadrů a světlá vlákna kysaného zeli – a zpod nich se vyvalila mohutná masa, beztvará, groteskní hlíza, bijící do vzduchu třemi chapadla a pahýlem čtvrtého.“³²

Zaklínač za svůj výkon požaduje u místního starosty Herboltha finanční odměnu. Starosta bohužel nemá v úmyslu Geraltovi v jeho požadavku vyhovět. Zaklínač jej nakonec svým důvtipem přeci jen zdolá a vyslouží si 95 marek. Přesto se mu pobyt ve městě nelíbí, působí na něj negativně. Navíc se zde setká s čarodějem Istreddem, který je důvěrným známým Yennefer a stále o ni usiluje. Čarodějkou ovládá nejistota, která ji nedovoluje se rozhodnout mezi Geraltem a Istreddem. Oba dva muži tuto ošemetnou situaci vezmou do svých rukou. Čaroděj vyzývá Geralta na souboj. K souboji nakonec nedochází, neboť zaklínačem cloumá vztek a nejistota, a to i k samotné Yennefer. Rozhodne se z města odejít...

7.2.3 VĚČNÝ OHEŇ

Děj povídky vypráví o další „příšerce“ takzvaném „Dopplerovi“ (mimik). Má schopnost na sebe vzít jakoukoli podobu. Geralt spolu se svým věrným přítelem Marigoldem na něj narazí v jedné hospůdce ve městě Novigrad. Zaklínač popisuje dopplera takto: „*Žádné pohádky. Dopplerovi stačí prohlédnout si zblízka oběť, aby bleskově a bezchybně přizpůsobil svoje tělo jejímu vnějšímu vzhledu. Podotýkám, že se*

³² SAPKOWSKI, A. Zaklínač II. Meč osudu. Petřvald u Karviné: Leonardo, 2011. (s. 83 – 84)

*nejedná o žádnou iluzi, ale o dokonalou celkovou proměnu. Do nejmenších podrobností. Jak to mimikové dělají, není známo. Čarodějové si myslí, že příčina je ve složení krve, podobně jako u lykantropie, ale já si myslím, že jde o něco jiného.*³³

A tak náš mimik využívá příležitosti a v hospůdce se vydává za Marigoldova přítele, obchodníka Daintyho. Připravuje jej tím o pěknou řádku peněz. Co by to však bylo za hrdiny, kdyby si Geralt a Marigold s takovýmto „pulčikem“ neporadili. Chytí jej a pomalu z něj vytahují veškeré hodnotné informace. Mimik se, poté co se přemění zpět do své vlastní nevábné podoby, představuje jako „*Tellico Lunnngrevink Letorte*“ a „*Dudu*“, jak mu říkají přátelé. Jeho záměrem bylo odcizené peníze dále investovat do zboží. Malý mimik se mistrně orientuje v obchodování a podaří se mu vydělat řádnou sumu peněz.

Na pulčika má zálusk náměstek pro bezpečnost Chapelle, který se o jeho činech dozvídá. Chce jej za každou cenu odstranit, kvůli strachu o pověst „*Věčného ohně*“, který je posvátný a je umístěn v městském chrámu. Podle náměstka totiž žádní mimikové a stvoření tohoto typu neexistují a jen se tak kazí oddanost a víra místního lidu. Pokud je někdo opačného názoru, je považován za kacíře.

Dainty si nakonec uvědomí, jaké štěstí ho díky mimikovi potkalo v obchodních záležitostech a spolu s Geraltem a Marigoldem mu pomohou nepozorovaně odejít z města. Navíc se Dudu Geraltovi svěří, že je ohroženým druhem, který kvůli expanzi města Novigrad přišel o své přirozené útočiště, takže mu nezbylo nic jiného, než se přizpůsobit městským podmínkám a tímto způsobem se naučil přežívat. Při svém odchodu Dudu náhodou narazí na Chapelleho. Vychází najevo, že Chapelle je také mimik, který využívá příležitosti a bere na sebe podobu pravého náměstka bezpečnosti, poté co nečekaně zemřel. Chapelle tak Tellica bere na milost a povoluje mu zůstat ve městě a dále se s „bratrance“ Daintym, věnovat obchodům. Geralt a Marigold se s Tellicem spřátelili.

7.2.4 TROCHU SE OBĚTOVAT

Kníže Agloval si při plavbě na širém moři, s pomocí Geraltových schopností překladatele, namlouvá krásnou mořskou pannu Sh'eenaz, kterou miluje. Malá mořská víla ke knížeti chová stejné city, avšak nehodlá s ním mít nic společného, pokud se pro ni trochu neobětuje a nenechá si přičarovat ocas a ploutve, aby s ní mohl žít v moři. To Agloval odmítá, ve vodě přeci žít nemůže. Dále jejich rozepře pokračovala takto:

„Nestydatá coura!“ zařval. „Studená makrela! Ať si najde sledě!“

³³ SAPKOWSKI, A. Zaklínač II. Meč osudu. Petřvald u Karviné: Leonardo, 2011. (s. 138)

„Co to řekl?“ zajímalo Sh'eenaz. Připlula blíže.

„Že nechce mít ocas!“

„Tak mu řekni... Řekni mu, aby vyschl!“

„Co říká?“

„Říká,“ tlumočil zaklínač, „že se máš jít utopit.“³⁴

Kníže je nahněván z důvodu zaklínačova neúspěchu v přesvědčení mořské víly a propouští jej bez odměny. Geralt spolu s Marigoldem tak putují dále po městě Bremervoodu a doufají v nějakou práci, která by jim zajistila peníze. Jejich zásoby se nebezpečně zmenšují. Naštěstí jsou pozváni na jednu městkou svatbu, kde má Marigold předvést něco ze svého pěveckého umění. Zde se zaklínač opět setkává s Aglovaem, který se mu hned svěruje s dalším problémem. Na moři se mu záhadně ztrácí jeho obchodní loď. Geralt slibuje, že tuto záhadu vyřeší.

Vydává se s Marigoldem prozkoumat místní pobřeží. Do oka jim znenadání padne propast, která se při odlivu postupně zjevuje. Do její hlubiny vede rozsáhlé schodiště. Při průzkumu oba hrdinové narazí na rybooké mořské nestvůry, které se je snaží ohrožit na životě. Po krátkém boji nezbyvá nic jiného, než utéci. V poslední chvíli Geralta s Marigoldem zachraňuje Sh'eenaz, malá mořská víla, která se rozhodne rybooké zadržet.

Agloval po tomto činu opět nechce Geraltovi vyplatit odměnu, neboť podle jeho názoru neodvrátil nebezpečí, které bránilo jeho sběračům hledat perly. Kníže však obdrží varování. Není radno si zahrávat s mořem, zvláště když se neví, co přesně skrývá. Během této pře knížete a zaklínače se nečekaně zjeví Sh'eenaz. Tentokrát v celé lidské podobě, s těma nejkrásnějšíma nohama na světě. Víla se pro svou lásku obětovala, čarodějnice ji dala nohy, o však hlas nepřišla, dokonce hovoří jeho řečí. Agloval už po ničem jiném netouží...

7.2.5 MEČ OSUDU

Příběh nás zavádí do Brokilonu, rozsáhlého lesního území, kde žijí lesní víly – dryády. Zaklínač zde míří s poselstvím od krále Venzlava pro paní lesa Eithné. Během své cesty posvátným lesem se náhodou střetne s malou plavovlasou dívenkou. Má dojem, že už malé děvčátko někde viděl, její tvář mu připadá povědomá. Děvče o sobě prohlašuje, že je ztracená princezna. Geralt se jí tedy ujímá a během své cesty se oba spřátelí. Dívenka se jmenuje Ciri a pochází z Cintry, kde vládne její babička Calanthé.

³⁴ SAPKOWSKI, A. Zaklínač II. Meč osudu. Petřvald u Karviné: Leonardo, 2011. (s. 183)

Zaklínače opět stihá osud a setkává se s dítětem, které mu bylo sudbou předurčeno. Na Ciri si však dělá nárok i paní lesa Eithné, jež ji plánuje proměnit v dryádu. Přivlastněním malých opuštěných dívenek si lesní víly často rozšiřují své klany. Ciri je nucena vypít „*Vodu Brokilonu*“ díky níž pak na vše zapomene. Zaklínač je proti, trvá na svém a hodlá dívenku odvést do Cintry k její rodině. Ciri nechce Geralta opustit, neustále tvrdí, že je jeho osudem. Je to dítě překvapení. Eithné nakonec ustoupí a zaklínač může s princeznou odejít. Na jejich cestě se setkávají s Myšilovem, strýčkem Ciri. Geralt mu dívku předá a rozhodne se odejít. Nebo možná utéci před svým osudem, před budoucností. Rozhodně ale nechce dívku vystavovat nebezpečí, kterým denně prochází. Princezna však nechápe jeho nesmyslný čin a prohlašuje, že jí stejně neuteče...

„Osud není, pomyslel si. Neexistuje. Jediné, co je všem souzeno, je smrt. Nemohu, nesmím tě vystavovat nebezpečí, Ciri.

„Já jsem tvůj osud!“ dolehlo k němu z vrcholu kopce, tiše, zoufale.

Popohнал koně patami a vyrazil kupředu. Vnořil se do černého, studeného, vlhkého lesa jako do propasti, do známého, přátelského stínu, do soumraku, který nikde nekončí.“³⁵

7.2.6 NĚCO VÍCE

Na své cestě se zaklínač střetne s kupcem Yurgou. Kolo jeho vozu uvízlo a všichni jeho pomocníci ze strachu utekli, neboť je nehoda zastihla na nechvalném místě hlubokého úvozu, přes který vede starý most a povalují se lidské kosti a lebky. A navíc všichni cítili nějaké nebezpečí. Geralt nabídne kupci svou pomoc. Za odměnu si však něco žádá:

„Pokud se nám to však podaří, pak ty mi za odměnu...“

Yurga se s pláčem na krajičku celý schoulil do sebe.

„...dáš to,“ zarecitoval náhle rychle jezdec v černém plášti, „co najdeš ve svém domě po svém návratu a co neočekáváš, že bys tam mohl najít. Slibuješ, že mi to dáš?“³⁶

Zaklínač si náhle také uvědomuje blížící se nebezpečí a čeká. Na mostě svádí boj s odpornými malými kreaturami, které připomínají malé kostlivce. Během boje je však vážně raněn. Kupec Yurga jej bezvědomého naloží na vůz a odjíždí s ním. Rozhodne se o něj pečovat, dokud se neuzdraví. Geralt blouzní a v mysli se mu objevují vzpomínky na krásnou čarodějkou Yennefer, na návštěvu královny Calanthé po šesti letech, kde si přichází pro to, co je mu slíbeno, pro potomka princezny Pavetty. Calanthé mu odmítá dítě dát, ale

³⁵ SAPKOWSKI, A. Zaklínač II. Meč osudu. Petřvald u Karviné: Leonardo, 2011. (s. 306)

³⁶ SAPKOWSKI, A. Zaklínač II. Meč osudu. Petřvald u Karviné: Leonardo, 2011. (s. 310)

nabízí mu jakékoli jiné, které si hraje v zahradách hradu. Zaklínač nabídku nepřijímá, nakonec se svěří, že v osud nevěří, protože je zapotřebí něčeho většího. Na svém slíbeném dítěti už nijak zvlášť netrvá.

Geralt se pomalu uzdravuje, Yurga mu z vděčnosti za pomoc slibuje, že mu dá, oč žádá, avšak je přesvědčen o tom, že v jeho domově nic neočekávaného není. Má pouze dva syny a připouští, že jeden z nich by se mohl stát zaklínačem. Zaklínač však už na svém požadavku netrvá.

Yurgu okamžitě vítá jeho žena, která mu sděluje příjemnou novinu. Přivlastnila si malé děvčátko, které našli staří druidi. V té době začínala hrozivá válka a celá Cintra padla za oběť Nilfgaardskému vojsku. Tito staří muži se starali o nebohé sirotky, kteří přežili danou hrůzu. Když se dívenka na statku objeví, jakmile spatří Geralta, ihned k němu přiběhne a obejmě jej. Je to Ciri. Jeho osud...

7.2.7 EPILOG – NĚCO KONČÍ, NĚCO ZAČÍNÁ

Příběh se odehrává o několik let později. Geralt se žení se svou vyvolenou čarodějkou Yennefer. Na svatbu je pozváno mnoho přátel, ale i knížat a vladařů. Ciri vyrostla v krásnou mladou dívku, zaklínačku s typickým mečem na zádech. Rozhodla se po svatbě a oslavách odejít. Chce být svou vlastní paní, odjíždí s Galahadem, jejím oddaným rytířem, který se zjevil na svatbě a okamžitě se do mladé zaklínačky zamiloval. Geralt chápe záměr své „dcerky“ a loučí se s ní. Bojí se však, že je to naposled, co ji vidí. Ciri je přesvědčená, že se jejich osudy ještě střetnou...

8. INTERPRETACE DÍLA

8.1 HLAVNÍ TÉMATA A MOTIVY POVÍDEK

Z části epizodní kompozice díla (některé povídky na sebe dějově navazují) zaručuje spoustu zajímavých témat. Sapkowski se hodně inspiroje pohádkami a mýty, o čemž bude pojednávat ještě kapitola níže. Např. v povídce „*Zrnko pravdy*“ je hlavním tématem zakletí a následné vysvobození pomocí lásky. Konkrétně téma vysvobození se objevuje ve více povídkách.

Další velké téma autorových příběhů je osud, ať už je to osudová láska nebo jistá forma předurčení, sudba či nevyhnutelnost budoucnosti. V povídce „*Poslední přání*“ je to přítomnost osudové lásky, v „*Meči osudu*“ je to samotné předurčení budoucnosti, toho co má být, a tak se i stane. Někdy je zobrazen osud jako něco nedostačujícího, už samotný název povídky „*Něco více*“ předznamenává putování hlavního hrdiny Geralta za něčím hodnotnějším a smysluplnějším, co by všechny předurčené skutečnosti překonalo. Nakonec to „něco více“ najde v jedné malé dívence...

„Našel jsi mě! Ach, Geralte! Pořád jsem na tebe čekala. Tak hrozně dlouho! Ted' už budeme spolu, že ano? Budeme už jen a jen spolu? Ano? Odpověz mi, Geralte! Řekni, že ano! Navždy spolu!“

„Navždy, Ciri.“

„Tak, jak to říkali, Geralte. Tak, jak to říkali... Jsem tvůj osud? Řekni! Jsem tvůj osud?“
Nyní Yurga uviděl zaklínačovy oči. A nesmírně se podívil. Díval se na zaklínače, napnutý a zvědavý na jeho odpověď. Věděl, že ji nepochopí, ale přesto na ni čekal. A dočkal se.

„Jsi něco více, Ciri. Něco více.“³⁷

Sapkowski také zaměřuje svou pozornost na téma rasové nesnášenlivosti, pronásledování a pogromů. V povídkách je tato skutečnost zobrazována např. vytlačováním elfské rasy z jejich přirozeného prostředí či ve „*Věčném ohni*“ redukování existence odlišné, nelidské rasy na její minimum. Oproti tomu se objevují i motivy lidské chamtivosti, předsudků a nedůvěry v jejich dobrotu. A nastávají tak pak filozofické otázky týkající se např. sociálního práva.

Povídky samozřejmě obsahují i mnohem příjemnější témata, jako pravé přátelství, odpuštění nebo čistou lásku. Samotná láska je důležitým motivem v povídkách, dokáže samotné postavy dostat do nesnází, anebo je naopak z nepohody vymanit.

³⁷ SAPKOWSKI, A. Zaklínač II. Meč osudu. Petřvald u Karviné: Leonardo, 2011. (s. 366)

Nechybí ani již zmíněné pohádkové motivy, např. motiv třech přání - magické číslo tři. Dále motiv zakleté princezny, proměny, magických předmětů apod.

8.2 PROSTŘEDÍ V DÍLE O ZAKLÍNAČI

Čtenáři Sapkowského děl musí být smířeni s faktem, že si autor nikdy nepotrpí na detailní popis prostředí, ve kterém se jeho příběhy odehrávají. Ať už je to příroda, která jeho slavné hrdiny obklopuje, přítomnost mnoha měst a vesnic nebo samotné vzezření všech postav, vše je vždy zobrazeno spíše v náznaku, povrchoвым způsobem. Popis prostředí autor často nechává i na samotných hrdinech, např. v rámci dialogu: *„Začíná mě dráždit ta tvoje věčná ironie,“ zaškaredil se Marigold. „Novigrad, opakuji, je hlavním městem světa. Třicet tisíc obyvatel, Geralte, nepočítaje v to pocestné a návštěvníky. Umíš si to představit? Zděné domy, hlavní ulice dlážděné, mořský přístav, sklady, čtyři vodní mlýny, jatka, pily, velká manufaktura na výrobu bot, cechy všech možných řemesel. Mincovna, osm bank a devatenáct zastaváren. Hrad a strážnice, až se tají dech. A tolik zábavy: pranýř, šibenice s hlubokým propadlištěm, divadlo, zvěřinec, tržnice, třicet pět hospod a dvanáct bordelů. A svatyně, nepamatuji si už kolik. Hrozně moc. No a ty ženské, Geralte....“³⁸*

Všechny postavy a ostatní fantastická či pohádková stvoření (elfové, gnómové, hejkalové, strigy atd.) se pohybují v neskutečném, nereálném a samozřejmě ve fantastickém prostředí. Autor vytvořil fiktivní zemi „Severu“, již z levé strany omývá „Velké moře“ a podél pravé strany lemuje pás zalesněných pohoří. Hrdinové povídek putují různými městy a vesnicemi zobrazenými v duchu temného středověku, ale i divokou přírodou, kterou vyplňují široké pláně, husté lesy a rozsáhlé řeky. Autorův svět tedy obsahuje mnoho rozličných míst, jež si později zasloužily vytvoření podrobné mapy.

Úplně první vydání zaklínačských povídek neobsahovalo žádnou např. úvodní mapu, ve které by se čtenář mohl na začátku zorientovat a pochopit tak blíže, kde se bude příběh odehrávat. Až druhé, nově přeložené vydání z roku 2001 s názvem „Zaklínač I – Poslední přání“ už tuto autorizovanou mapu Geraltova světa obsahuje. Ta je však pouze v klasickém vázaném provedení knihy, brožovaná forma ji neobsahuje. Autorem je spisovatel a esejist Stanislav Komárek. Dříve průvodní mapy k dílu sice existovaly, ale

³⁸ SAPKOWSKI, A. Zaklínač II. Meč osudu. Petřvald u Karviné: Leonardo, 2011. (s. 129)

pouze ve formě „fanouškovských“ výtvorů na internetových stránkách věnovaných autorovi.

Sapkowského fiktivní svět může čtenáři evokovat jistou podobnost s polskou krajinou, což je logické, neboť autor z této země pochází a měl možnost se tak svým okolím inspirovat.

8.3 ZAKLÍNAČ JAKO NEHRDINSKÝ HRDINA

Sapkowského povídky, díky kterým se proslavil, jsou založeny na nosném nápadu. Mutant s nadlidskými schopnostmi většinou vždy přichází do nějakého městečka či vesnice sužovaného netvorem, často inspirovaným slovanskými bájemi, mýty a pohádkami. Zjevují se v různých podobách jako: kostěj, kikimora, dále striga nebo čert. V povídce „*Zrnko pravdy*“ je to samotný netvor jménem Nivellen. Geralt se povětšinou s těmito „protivníky“ utká, někdy je i zabije. Postupně zjišťuje, že to opravdové zlo se často skrývá jinde. Je to v lidech samotných. S těmi musí nakonec Geralt svádět největší boj. Ať už je to král Foltest, hrabě Falwick nebo obyčejní lidé, kteří jím jako mutantem opovrhují.

Geralt je tak trochu jiným druhem hrdiny. Takzvaným nehrdinským hrdinou. Není dokonalý, má spoustu nedostatků. Bývá vyčleněný ze společnosti. Žije sám a úzkostlivě dodržuje sebou samým stanovené morální zásady. Je to hrdina, který vítězí více těmito zásadami než silou paží, i když ani tato stránka jeho síly není nezanedbatelná. Je to však hrdina vystavěný tak, aby si každý čtenář jednou přál být jako on.³⁹

8.4 ZAKLÍNAČ JAKO IDOL ŽEN

O zaklínači Geraltovi z Rivie je všeobecně známo, že je magnetem na krásné ženy a hlavně v povídkách se nejedna taková žena vyskytuje. Princezna Renfri, čarodějka Triss Ranuncul nebo Yennefer a další (celkem jich je asi osm, se kterými měl prokazatelně intimní styk), všechny tomuto muži nakonec podlehnou. Čím to je? Jak už bylo řečeno, Geralt je neohrožený a obdivovaný hrdina. I když jsou zaklínači mezi lidem ne zcela oblíbeni, přesto má tento bělovlasý mutant jistou pověst, která z něj dělá osobu hodnou chvály a obdivu. Celkově jsou však zaklínači uznáváni převážně vysoce postavenými lidmi, ať už to jsou králové, knížata apod. Dovedou je totiž zbavit jejich starostí, které by

³⁹ Pevnost: *měsíčník o fantasy a hororu*. Praha: Pražská vydavatelská společnost s. r. o., 04/2005. č. 36. (str. 11)

měly být skryty, umí poradit nebo dokonce zasahovat do vládních záležitostí. Jsou zásadoví a vždy se drží svých pravidel. Např. v povídce „Zaklínač“ Geralt řeší problém krále Foltesta s jeho zakletou dcerou:

„Zaklínač z Rivie,“ pronesl král po chvíli mlčení, které nastalo po Veleradově představování.

„Ano, králi,“ uklonil se Geralt.

„Z čeho ti zbělela hlava? Z kouzel? Vidím, že ještě nejsi tak starý. Dobrá, nemusíš mi nic říkat. Byl to jenom žert. Zkušenosti, doufám, nějaké máš?“

„Jistě, králi.“

„Rád bych o nich slyšel něco bližšího.“

Geralt se uklonil ještě hlouběji:

„Snad je ti známo, pane, že náš kodex zakazuje mluvit o naší práci.“

„To je ale výhodný kodex, pane zaklínáči, náramně výhodný, Ale jen tak bez podrobností, měls už co dělat s golbiny, divými muži?“

„Měl.“

„S upíry? S takzvanými vyššími upíry?“

„Také.“

„A se strigami?“

Geralt zvedl hlavu a pohlédl králi zpříma do očí.

„Ano.“⁴⁰

Vezmeme-li v úvahu zaklínačův vzhled, v knihách sice bývá popisován, ale spíše povrchově. Sapkowski se nikdy nepouštěl do detailního popisování svých postav. Hned v první povídce, kde se vyskytuje, je zobrazen takto:

„Ačkoliv bylo teplo, měl ten člověk přes ramena přehozen černý plášť. Byl nápadný. (...) Neměl zrovna nejpříjemnější hlas. Neznámý nebyl starý, avšak vlasy měl už dočista bílé. Pod pláštěm měl odřenou koženou kazajku se šněrovadly pod krkem a na pažích. Když plášť odložil, všichni viděli, že mu na řemeni na zádech visí meč. Na tom by nebylo nic zvláštního, ve Wyzimě nosil v těch časech zbraň každý, nikdo si ale nevěšel meč na záda jako luk či toulec.“⁴¹

Pokud je Geralt popisován, autor se více věnuje jeho vzhledu spíše z hlediska stylu oblékání a momentálně přítomného arsenálu zbraní. I to však na ženy může působit přitažlivým dojmem. Každopádně co se týče jeho postavy a muskulatury, je zaklínač nucen

⁴⁰ SAPKOWSKI, Andrzej. *Zaklínač I. – Poslední přání*. Petřvald u Karviné: Leonardo, 2011. (s. 60)

⁴¹ SAPKOWSKI, Andrzej. *Zaklínač I. – Poslední přání*. Petřvald u Karviné: Leonardo, 2011. (s. 49)

žít neustále v pohybu a cestovat za výdělkem, nemluvě o náročném pohybu v boji. Z toho jasně plyne myšlenka, že Geraltova postava bude nadmíru uspokojivá.

Zaklínačova silná stránka u žen není ani tak dialog, jako spíše celkový nepřístupný, klidný dojem. Je hodně sebejistý, to vše může hrát svou roli. Svým důvtipem je v podstatě schopen získat srdce jakékoliv ženy. Rychlost jeho „balicích“ metod bývá někdy obdivuhodná, jak píše Ondřej Šmejkal na stránkách o samotném autorovi:

„...zajímavá je také rychlost, s jakou dokáže dotyčný "idol" ženy sbalit. V tomto ohledu je Geralt skutečně přeborníkem. Většinu partnerek dokáže dostat do postele během pár dnů, častěji však dokonce během pár hodin od jejich seznámení. Geralt však nikam nespěchá, ještě dobrou hodinu si kazí rychlostní průměr konverzací (překvapivě především o zabíjení, včetně vzájemného vyhrožování).“⁴²

Příkladem může být již zmíněná princezna Renfri, která se v jeho posteli objeví jen tak znenadání poté, co s ní Geralt prohodí v hostinci pár slov.

Bělovlasého největší zbraní je naprostá pasivita. Nemusí dělat vůbec nic, v podstatě se nechává svádět od žen. Nikdy také s žádnou nevydrží příliš dlouhou dobu. Avšak do jeho života vstoupí čarodějka, která by se dala považovat za jeho osudovou ženu, se kterou se posléze v povídce „*Něco končí, něco začíná*“, ožení. Jednoduše řečeno, tato žena jménem Yennefer rozhodně ví, jak s takovým mužem zacházet.

„Vzala ze stolu lampičku a přistoupila k němu. Bílá noční košile, lepící se v pohybu na její tělo, ji činila nadpozemsky krásnou. Více než kdyby byla nahá, napadlo jej.

„Chci se na tebe podívat,“ vysvětlila. „Zeugl tě mohl škrábnout.“

„Neškrábl mě. Cítil bych to.“

„Po těch elixírech? Nesnaž se mě rozesmát. Po těch dryácích bys necítil ani otevřenou zlomeninu, dokud bys trčící kosti nezačal drhnout o plot. A na tom zeuglovi mohlo být leccos: tetanus, sněť, mrtvolný jed. Kdyby něco, dá se ještě něco dělat. Otoč se.“

„Zdá se, že je všechno v pořádku,“ konstatovala. „Lehni si, než tě ty elixíry složí. Ty směsi jsou d'ábelsky nebezpečné, uvědomuješ si to? Pomalu, ale jistě se jimi ničíš.“

„Před bojem si je vzít musím.“

Yennefer neodpověděla. Opět se posadila před zrcadlo a pomalu si rozčesávala černé, zvlnění lesklé vlasy. Vždy se česala, než šla do postele. Geralt to považoval za podivinství,

⁴² Andrzej Sapkowski – Zaklínač jako sexuální idol. [online]. [cit. 22. 9. 2013]. Dostupné z: <http://www.sapkowski.cz/biografie.asp>

ale přímo zbožňoval sledovat ji při tom. Měl podezření, že to Yennefer až moc dobře věděla.“

V ukázce jsou zmíněny elixíry, které musí požívat každý zaklínač. Dodávají schopnosti, které umožňují v boji vyzrát nad nepřítelem, ať už je to nadprůměrný sluch či dovednost vidět ve tmě. Ovšem mají také svá negativa. Způsobují zaklínačům neplodnost. Na jednu stranu může být tento fakt brán jako výhoda, zvláště pro muže, který navazuje krátkodobé vztahy. Problém nastává tehdy, kdyby chtěl navázat dlouhodobý vztah. Něco jiného by bylo, pokud by dotyčná žena, byla také neplodná. To je příklad Yennefer a Geralta. Přes veškerou snahu se čarodějce Yennefer nepodaří svůj problém vyřešit. Přesto oba potkává štěstí v podobě dítěte, a to dívenky Ciri, kterou společně adoptují. Takový je konec jednoho „záletníka“.

8.5 VEDLEJŠÍ POSTAVY

Zaklínače Geralta z Rivie v povídkách doprovází další zajímavé postavy. Pokud pomínu první povídku „*Cesta, z níž není návratu*“, kde se ještě zaklínač nevyskytuje. Vystupuje zde epizodní postava, čarodějka **Vissena** a dalo by se říci, že je možným ženským protějškem Zaklínače. Obdrží jistý úkol, a to konkrétně porazit nestvůru. Činnost hodná zaklínače. Je tedy možné, že je Visenna jakýmsi úvodem do světa Geralta z Rivie. Jako hlavní ženská hrdinka povídky musí také čelit nebezpečí, a to z vlastního zájmu. Jde jí o výdělek, i když zároveň o jakési zadostiučinění, vykonání dobra.

Nejvýraznější vedlejší postavou je věčně pozitivně naladěný trubadúr **Marigold**. Poprvé se objevuje v povídce „*Hlas rozumu 5*“ a z jeho setkání s Geralem vyplývá, že se oba znají poměrně dlouhou dobu.

„Máš hosta.“

„Zase? Kdo je to tentokrát? Vévoda Hereward osobně?“

„Kdepak. Je zde ten tvůj kumpán Marigold, ten lajdák, trubec a lenoch, ten kněz umění, jasně planoucí hvězda balad a milostné poezie. Jako obyčejně zářící slávou, nadutý jako prasečí měchuřina a páchnoucí pivem. Chceš se s ním vidět?“

„Ovšem. Vždyť je to můj přítel.“⁴³

Jak je již známo, Sapkowski si nedává velkou práci s popisem vzhledu postav. Sám Marigold je vyobrazen jen pár větami zabývajícími se jeho oděvem. Jako muž v liliovém

⁴³ SAPKOWSKI, Andrzej. *Zaklínač I. – Poslední přání*. Petřvald u Karviné: Leonardo, 2011. (s. 214)

kabátci s krajkovými manžetami a v kloboučku na tři facky.⁴⁴ Jak už je patrné z ukázky výše, Marigold je člověk neustále veselý, zábavný, který už svým příchodem a nevázaným smíchem budí pozornost. Jeho velkou zálibou jsou ženy, kvůli kterým se také často dostává do nesnází, a má talent dostávat do nepříjemných situací i svého přítele Geralta, např. v povídce „*Poslední přání*“. Možná je to Geraltovou nekonečnou trpělivostí či trubadúrovou láskou a srdečností, že jsou tihle dva hrdinové nerozlučnými přáteli a spolu pak zažívají další dobrodružné chvíle.

Nenneke – další významná postava. Dalo by se říci, že je Geraltovou náhradí matkou. Je s ním spojena zvláštním poutem a možná jej zná ze všech nejlépe. Cítí za něj zodpovědnost a neustále se o něj strachuje. Z jejich dialogu je to dost patrné:

„To je hrůza! Takhle se nechat zřít obyčejnou strigou! Jak to, že sis ji pustil tak blízko k tělu? Co jsi s ní chtěl dělat? Smilnit?“

Neodpověděl, jen se pousmál.

„Nesměj se jako pitomec,“ vstala kněžka a vzala z komody tašku s obvazy. „Na tom, co se ti stalo, není nic k smíchu. Ztrácíš reflexy, Geralte.“

„Přeháníš.“

„Ani trochu.“ Nenneke nanesla na ránu zelenou kašičku, ostře vonící po eukalyptu. „I při tvé neobyčejné regenerační schopnosti uplyne několik měsíců, než budeš mít krk v naprostém pořádku. Varuji tě, v té době se nepouštěj do soubojů s příliš mrštnými soupeři.“

„Díky za varování. Mohla bys mi dát ještě jednu radu: z čeho mám po tu dobu žít? Sehnat pár holek, koupit vůz a zařídit si pojízdný hambinec?“

„Mám ti radit a učit tě životu? Copak jsem tvoje máma nebo co? Tak, hotovo. Můžeš se obléknout. V refektáři na tebe čeká snídaně. Hod' sebou, jinak si ji budeš ohřívát sám. Nemám v úmyslu držet děvčata v kuchyni celé dopoledne.“⁴⁵

Nenneke je kněžkou v chrámu bohyně Melitelé na území Ellanderu. Má všestranné vědomosti v léčení a k dispozici bohatou a rozsáhlou lékárnu.

Popis jejího vzhledu je opět velmi stručný. Ač je malá a při těle, dovede se půvabně pohybovat. Je to žena starostlivá a milující a možná jediná, která ví, jak s Geraltem zacházet.

⁴⁴ SAPKOWSKI, Andrzej. *Zaklínač I. – Poslední přání*. Petřvald u Karviné: Leonardo, 2011. (s. 215)

⁴⁵ SAPKOWSKI, Andrzej. *Zaklínač I. – Poslední přání*. Petřvald u Karviné: Leonardo, 2011. (s. 82)

Yennefer, neboli osudová žena Geralta. Mocná a všemi uznávaná čarodějka. Poprvé se osudy těchto dvou postav střetnou v povídce „*Poslední přání*“. Ovšem je o ní zmínka už v povídce „*Hlas rozumu 6*“. Sapkowski této krásné čarodějce naštěstí věnuje detailnější popis jejího vzhledu. Je to žena s oplývající záplavou černých kadeří s fialkovými očima. Na štíhlém krku nosí svou typickou černou sametku s jiskřivou brilantovou hvězdí.

Je to velice inteligentní žena s rafinovaným vystupováním. Na povrchu je chladná a uzavřená, ale kdo ji pozná blíže, zjistí opak. Pokud si někdo získá její důvěru, dokáže být vřelá a velmi vlídná. To se nakonec podaří pouze Geraltovi.

Ciri, dívenka předurčená sudbou, dítě překvapení. Geralt si ji předurčí jako svůj osud v povídce „*Otázka ceny*“. V „*Meči osudu*“ se poprvé náhodně střetnou, a když se může naplnit to, co je předurčeno, Geralt v poslední chvíli couvá a volí útěk. Zjišťuje však, že vyhnout se osudu není možné.

Ciri je malá princeznička s plavými vlasy a modrými očima. Zpočátku je velmi panovačná a pyšná, což Geralta dohání k šílenství. Postupně jeden druhému začnou důvěřovat. Dívenka si uvědomuje svou výjimečnost a vytváří si k zaklínači silné pouto.

8.6 JAZYK, STYL A DIALOGY

Autor je typický užíváním lehkého a srozumitelného jazyka, který od čtenáře zprvu nevyžaduje přílišnou pozornost či soustředění. To ale v žádném případě neznamená, že se jedná o díla podřadná nebo hloupá. Spíše naopak, jak píše Jiří Popiolek v časopise Pevnost: „*je to znakem mimořádných autorových schopností, když dokáže i přes nesporný intelektuální základ – stačí si vzpomenout na cizojazyčné, zejména latinské citace ze Sapkovského knihy ‘Narrenturm’ – vytvořit takto ‘lehce stravitelný’ text.*“⁴⁶ Knihy jsou tak velice čtivé, jejich text plynulý a čtenář tak má možnost se naplno věnovat ději.

Velice silnou stránkou autora jsou dialogy. Jsou často zkratkovité, nápadité, s někdy pořádně drsnými pointami nebo vtipnými hláškami. Sapkowski používá svérázný, ironický či drsný, černý humor.

V povídkách se také hojně vyskytují vulgarismy, hovorové výrazy apod. Specifickou mluvu ovládají trpaslíci, jejichž způsob vyjadřování by se dal přirovnat k východomoravskému nářečí. „*Gyllenstiern, “ napověděl Yarpén Zigrin, rozložitý trpaslík s dlouhým plnovousem, který právě z lesa přivalil do ohniště ohromný vyvrácený pařez. „Nafučený puchýř. Sviňa vyžratá. Když sme přišli, tož přilezl, frňák ohrnoval, tfuj tfuj,*

⁴⁶ Pevnost: *měsíčník o fantasy a hororu*. Praha: Pražská vydavatelská společnost s. r. o., 04/2005. č. 36. (str. 10)

*pamatujte, skřeti, povdám, kdo je tu pohlavár, co rozkazy dává, toť Nedamir král poručá a jeho slovo je zákon atakdale. A já stojím a poslouchám a tak mně v palici vrtá, že povím svým ogarom, ať s ním rubnu o zem a ochčijú mu kabanicu. Ale nechal sem teho, zasej by chýr šel, že trpaslíci sú akorát na pijatyku a že ag... agresivní a že raubíři a vůbec že s nima nejní možná... do prdele, jak sa to... koloxistence. A potom by zasej byl kdesi pogrom, v nějakém městě. Tož sem poslúchal a výtržnosti netropil, akorát hlavú kýval.*⁴⁷

Další rasa, která v povídkách používá specifickou mluvu, jsou elfové. Sapkowski jim vytvořil vlastní celkem složitý jazyk, tzv. „*Starší mluvu*“. Na autorových internetových stránkách dokonce existuje pro fanoušky slovník tohoto jazyka, s podrobnou výslovností.

Ukázka „*Starší mluvy*“, kde je Geralt na území zalesněného Brokilonu obklíčen elfkami, konkrétně dryádami:

„Zvedl obě ruce, velice, velice pomalu.

„Ceádmil! Vá an Eithné mech e Duén Canel! Esseá Gwynbleidd!“

Zároveň uslyšel tiché zadrnění tětiny a uviděl šíp, který byl vystřelen tak, aby ho viděl – ostrým obloukem vzhůru. Sledoval, jak letí, jak opisuje oblouk, jak padá po křivce. Nehýbal se. Zabodl se do mechu téměř svisle, asi dva kroky od něj. Vzápětí se vedle něj zabodl pod stejným úhlem druhý. Uvědomoval si, že další už nemusí ani zahlédnout.

„Meáth Eithné!“ zavolal znovu. „Esseá Gwynbleidd!“

*„Gláeddyv vort!“ odpověděl hlas slabý jako závan větru.*⁴⁸

Je tedy zřejmé, že autor využívá různých stylů jazyka, které celému textu dodávají opravdovost a autentičnost a čtenář má tak možnost se lépe vcítit do děje.

8.7 ZAKLÍNAČ A POHÁDKA

Jak už bylo výše v kapitole o fantasy řečeno, mají příběhy se zaklínačem mnoho společného s pohádkou. Pohádka má své dobré i špatné víly, kouzla všeho druhu a kouzelné nástroje, čarovná města, strašidla a jiná podivná stvoření atd. Navíc hlavnímu hrdinovi pomáhají ke splnění cíle či úkolu fantastické bytosti či předměty a naopak ty samé bytosti a předměty mu mohou k dokončení povinností bránit. „*Pohádky tedy využívají motivů zázračných, rozcházejících se s naší skutečností, jsou plny fantastických postav*

⁴⁷ SAPKOWSKI, A. Zaklínač II. Meč osudu. Petřvald u Karviné: Leonardo, 2011. (s. 29)

⁴⁸ SAPKOWSKI, A. Zaklínač II. Meč osudu. Petřvald u Karviné: Leonardo, 2011. (s. 246)

a *fantastického prostředí*.⁴⁹ Těmito prvky se Sapkowskiho příběhy inspirují a pohádkový svět je zde realisticky přetvářen do drsného prostředí autorova fiktivního světa.

Zvláště povídky o zaklínači jsou často založeny na paralele se známými pohádkami. Povídka „*Zrnko pravdy*“ může připomínat pohádku „*Panna a netvor*“. Krvavou obětí, a s pomocí zaklínače samozřejmě, se z netvora stává krásný mladý muž:

„Pod stěnou ležící mladý, pohledný a urostlý muž s bledou pletí zvedl hlavu a rozhlédl se. Měl nepřítomný pohled. Protřel si oči klouby prstů. Prohlédl si svoje ruce. Ohmatal si tvář. Tiše zakvílel, strčil si prst do úst a dlouho, dlouho jím jezdil po dásních. Znovu se dotkl svého obličeje a znovu zasténal, když jeho prsty našly na líci čtyři naběhlé krvavé šrámy. Vzlykl a potom se rozesmál:

„Geralte! Jak to? Jak se to... Geralte!“

„Nemůžu tomu uvěřit, Geralte. Po tolika letech. Jak je to možné?“

„V každé pohádce se skrývá zrnko pravdy,“ řekl tiše zaklínač. „Láska a krev – obě mají velkou moc. Mágové i učenci si nad tím lámou hlavy dlouhá léta, ale neobjevili zhora nic, kromě toho, že...

„Kromě čeho, Geralte?“

„Že láska musí být opravdová.“⁵⁰

V povídce „*Menší zlo*“ si můžeme všimnout podobnosti s pohádkou „*O Sněhurce*“. Ta je v Sapkowskiho podání okořeněna i smyslem pro humor a ironii. Například již samotná svérázná interpretace Sněhurky samotné, kterou v povídce „*Menší zlo*“ ztvárňuje mutantka Renfri:

„Aridea se na Zrcadlo obracela poměrně často...“

„S tou nejběžnější otázkou, že?“ přerušil ho Geralt. „Kdo je na světě nejkrásnější? Pokud vím, Zrcadla Nehaleni se dělí na neupřímná a rozbitá.“

„Mýlíš se, Arideu více zajímal osud státu. A na její otázku Zrcadlo předpovědělo hrůznou smrt její samé a obrovskému množství lidí z ruky či vinou Fredefalkovy dcery z prvního manželství.“

„Já jsem byl pro to, abychom dívku izolovali, ale kněžna se rozhodla jinak. Poslala malou do lesa s podplaceným vrahem, lovcím. Později ho našli v křoví. Neměl na sobě kalhoty, takže nebylo těžké přijít na to, co se přihodilo. Vrazila mu jehlici brože do mozku. Uchem. Bezpochyby ve chvíli, kdy byl zrovna zaujat něčím jiným. Žila v Mahakamu se sedmi

⁴⁹ PETRŮ, Eduard. *Úvod do studia literární vědy*. Olomouc: Rubico, 2000. (str. 82)

⁵⁰ SAPKOWSKI, Andrzej. *Zaklínač I. – Poslední přání*. Petřvald u Karviné: Leonardo, 2011. (s. 116 - 117)

*gnómy, které přesvědčila, že je pohodlnější olupovat kupce na cestách než si zaprášit plíce v dole...*⁵¹

Podobností s pohádkami je v těchto povídkách samozřejmě více. Např. v povídce „*Poslední přání*“ kde získá Geralt po setkání s džinem tři přání nebo v povídce „*Trochu se obětovat*“ z druhé knihy o zaklínači. Zde se objevuje paralela s „*Malou mořskou vílou*“. Víla Sh'eenaz se obětuje pro svého knížete a zbavuje se svého rybího ocasu, ovšem o hlas nepřichází:

„Sh'eenaz,“ zasténal Agloval a padl na kolena. „Moje...

Sh'eenaz...“

Mořská víla zvolna vykročila a její kroky byly pružné a půvabné, lehké jako vlnky.

„Ha!“ vykřikl Marigold. „Moje balada... Je to úplně jako v mé baladě... Získala kvůli němu nohy, ale ztratila hlas!“

„Nic jsem neztratila,“ prohlásila Sh'eenaz melodicky nejčistší Obecnou řečí. „Ehm, zatím. Po té operaci jsem totiž jako nově narozená.“⁵²

Je tedy jasné, že pohádky jsou stále velkou inspirací nejen pro představitele žánrů fantasy. Autoři fantastických příběhů však těmto pohádkovým námětům dodávají své originální prvky, které je posouvají buďto do naprosto odlišných sfér nebo je pouze s přidáním podivuhodná či fantastična pozmění, pro staršího a náročnějšího čtenáře do reálnější a atraktivnější podoby.

⁵¹ SAPKOWSKI, Andrzej. *Zaklínač I. – Poslední přání*. Petřvald u Karviné: Leonardo, 2011. (s. 136 – 137)

⁵² SAPKOWSKI, A. *Zaklínač II. Meč osudu*. Petřvald u Karviné: Leonardo, 2011. (s. 235)

9. PĚTIDÍLNÁ SÁGA O ZAKLÍNAČI

Z hlediska děje se tomuto pětidílnému románu věnuji velmi stručně, neboť je to tematika, která vychází z již předešlých povídek. Opět připojuji základní informace o knihách a v poslední části kapitoly souhrnnou analýzu, která je opět kratšího rázu, což je z důvodu zbytečného opakování již zmíněných faktů. Spíše je zde poukázáno na rozdílnost románové a povídkové tvorby autora.

9.1 ZÁKLADNÍ INFORMACE

Všech pět dílů s názvy „*Krev elfů*“, „*Čas opovržení*“, „*Křest ohněm*“, „*Věž vlaštoky*“ a „*Paní jezera*“ u nás poprvé vyšly v 90. letech. Později začalo vycházet vydání druhé, jako souhrnné dílo bylo ještě společně s povídkami rozšířeno a upraveno, a to od roku 2011.

9.2 STRUČNÉ NASTÍNĚNÍ DĚJE SÁGY

Romány se opět věnují Geraltovi a Ciri, přičemž zaklínač Geralt později mírně ustupuje do pozadí. Ovšem zpět se vrací všechny známé postavy z předešlých povídek. Čarodějka Yennefer, Triss Ranuncul, svérázný trpaslík Yarpem Zigrin a věrný přítel Geralta, slavný bard Marigold a další. Zde začíná velkolepý boj o záchranu celého světa. Vypukla válka s Nilfgaardem, jižním královstvím. Princezna Ciri povyroستla a o její osobu se svádí krutý boj. Sapkowski tuto ságu pojal velkolepě s veškerými prvky, které každá správná fantasy obsahuje.

Jak už bylo výše zmíněno, Geralt v tomto pětidílném románu nemá hlavní prostor. Ten je věnován jeho „adoptované“ dceři Cirille z Cinry. Je to jediná žijící dědička trůnu tohoto přímořského království okupovaného Nilfgaardským územím sídlícím na jihu. V prvním díle „*Krev elfů*“ se Ciri stává zaklínačkou, získává stále lepší schopnosti v ovládnutí meče, ale i v magii. Postupně se z princezny stává potencionální silná čarodějka se schopností předvídat budoucnost. Je z ní ovšem také lákadlo pro mnohé mocné postavy, neboť Cirilla je princezna strategicky významné země a navíc s elfskými předky. Největší zájem má panovník Nilfgaardu Emhyr van Emreis, ale i jiní, dokonce i čarodějové. V podstatě tak romány vypráví o nekonečném honu na tuto mladou dívku, která postupně dospívá v mladou nezávislou ženu, aby se v posledním díle románu „*Paní jezera*“ vydala na svou vlastní pouť.

9.3 SOUHRNNÁ ANALÝZA PĚTIDÍLNÉ SÁGY

Sapkowski byl vždy spíše spisovatelem povídek než románů. Pětídílná sága o zaklínači má své zajímavé pasáže, ale v díle se vyskytují občasně „nejasnosti“. Z hlediska příběhu je sága vynikající. Problém může způsobit kompozice díla, rozvržení jednotlivých dílů či jejich nevyváženost. Jak píše časopis Pevnost ve své recenzi: „...je vidět, že s textem takového rozsahu neměl předtím zkušenosti. Stačí si uvědomit, jak nevyváženě vedle sebe působí zcela neakční a děj nikam neposouvající třetí díl ‘Křest ohněm’ a určitě nejlepší část celé ságy, ‘Věž vlaštovky’... proč nastal první vrchol ságy už v druhém dílu ‘Čas opovržení’ – útok na sídlo čarodějů Thanned – a proč Sapkowski vyplýval celý ‘Křest ohněm’ na nové rozestavování figur na šachovnici děje – stačí si všimnout, kolik nových klíčových postav se objevuje – když vše mohl dávkovat plynuleji.“⁵³

Romány jsou rozděleny na klasické kapitoly, jejichž začátek uvádí zajímavé citáty či úryvky ze světové literatury nebo jsou dílem samotných postav ságy. Jejich témata lehce naznačují děj dané kapitoly.

U této ságy však stále převládají pozitiva. Vyznačuje se skvělým vypravěčstvím, díky němuž se knihy čtou „jedním dechem“. Jazyk autora je lehký a srozumitelný. Jsou zde zobrazována témata, která jsou aktuální i v dnešní době, např. rasismus (v románech mezi jednotlivými rasami – elfy, lidmi, trpaslíky apod.), ekologie, všudypřítomná chamtivost či touha po moci. Sapkowski také v románech popisuje celkovou krutost a nesmyslnost války.

Dalším prvkem, díky kterému jsou knihy o zaklínači oblíbené, je opět specifický humor, perfektní dialogy, vtipné pointy a hlášky, které dokážou oslovit každého čtenáře. Např. ukázka z prvního dílu „*Krev elfů*“, kde Ciri prochází tréninkem, za účelem stát se zaklínačkou.

„*Rychleji, Ciri! Přískok, útok, odskok! Půlpirueta, rána, odskok! Rovnováhu, udržuj rovnováhu levačkou, jinak spadneš s hřebenu! A natlučeš si... ženské atributy!*“

„*Co?*“

„*Nic. Jseš unavená? Jestli chceš, odpočineme si.*“

„*Ne Lamberte! Ještě můžu. Nemysli si, že jsem tak slabá. Mám zkusit skákat přes dva sloupky najednou?*“

⁵³ Pevnost: *měsíčník o fantasy a hororu*. Praha: Pražská vydavatelská společnost s. r. o., 04/2005. č. 36. (s. 9)

„Žádné frajeřiny! Jistotu v nohách! A dech, Ciri, dech! Funiš jako buvol v posledním tažení.“

„To není pravda!“

„Neječ, cvič! Útok, odskok! Paráda, pŭlpirueta! Skoč a sekni! Tak! Velmi dobře! (...) Víš už, oč jde? Došlo ti to?“

„Nejsem hloupá!“

„Jseš holka. Holky nemají rozum. No stačí. Slez. Odpočineme si.“

„Nejsem unavená.“

„Ale já jsem. Řekl jsem, odpočinek. Dolů z hřebenu.“

„Hooooop!“

„Skvěle. Výborně, jak na holku. Můžeš si sundat pásku z očí.“⁵⁴

Z hlediska humoru jsou romány velice atraktivní i díky vyvedeným vedlejším postavám, které příběhům dodávají ještě větší zábavnost. Velice zdařilá je postava svérázného trpaslíka Yarpena Zigrina. I zde autor používá jejich typické nářečí, o kterém byla řeč v rámci povídek o zaklínači. Objevují se zde i postavy nové, především záhadný upír, lékárník a alchymista Regis, gentleman sršící suchým anglickým humorem, pro něhož je pití krve synonymem pro upíří alkoholismus, dále krásná a odvážná lučištnice Milwa a rytíř Cahir, Nilfgaard'an, který se za každou cenu hádá a ostatní přesvědčuje, že není Nilfgaard'an.⁵⁵

Sám Geralt už o něco zestárl, stále je to však ten starý známý zaklínač se svým typicky klidným vystupováním a sarkasmem. Jeho honba za nežádoucími tvory je nahrazena otcovským zájmem o nalezení jeho „adoptované“ dcerky Ciri a odstranění nebezpečí, které ji neustále obklopuje.

„Běž napřed, Ciri. Jsou za námi. Já je zadržím. Ty běž. Utíkej ze všech sil! Jako na Mordýrně!“

„Ty mě chceš také nechat samotnou?“

„Půjdu za tebou. Ale neohlížej se!“

„Dej mi můj meč, Geralte.“

Podíval se na ni. Ciri couvla. Takové oči u něj ještě nikdy neviděla.

„Jestli si vezmeš meč, budeš možná nucena zabítet. Dokážeš to?“

⁵⁴ SAPKOWSKI, Andrzej. Zaklínač. III., Krev elfu: první román o Geraltovi a Ciri. Petřvald: Leonardo, 2011. (s. 91-93)

⁵⁵ ⁵⁵ SAPKOWSKI, Andrzej. Křest ohněm: 3. část ságy o Geraltovi a Ciri. Ostrava: Leonardo, 2009. (str. 388)

„Nevím, Ale dej mi ho.“

„Utíkej. A neohlížej se za sebe.“⁵⁶

Hlavním středobodem románové pentalogie je Ciri. Autor během pěti dílů zobrazuje její morální růst, získávání zkušeností a postupné zrání v mladou, nezávislou a nebojácnou ženu. Její charakter se mění natolik, že v určitých pasážích přechází do zápornější polohy. O jejím vnitřním přerodu vypráví potulný vypravěč „Pohvizd“ v knize „Křest ohněm“: „Ciri se skrývala pod jménem Falka a řádila s bandou Potkanů. Zalíbil se jí zbojnický život, protože, i když o tom ještě nikdo nevěděl, byla v té dívce zloba a krutost; všechno zlé, co se v hloubi každého člověka tají, se u ní dostalo na povrch a zvolna začalo převažovat nad tím dobrým. Ojoj, tuze velkou chybu učinili zaklínači z Kaer Morhen, že ji naučili zabíjet.“⁵⁷

Autor opět využívá inspirace z legend a mýtů. V posledním díle pentalogie promíchává prvky vlastní surové fantastické reality s artušovským mýtem. Hlavní hrdinka Ciri se tak střetává s rytířem kulatého stolu Galahadem, který ji považuje za vílu, tzv. „jezerní paní“, darující mu kouzelný meč.

„Bud' pozdravena, ó Paní jezera,“ vydechl a vztáhl ruce, „je to pro mne čest, nesmírná pocta... Tvůj meč přijímám.“

„Kdyby ses radši zvedl a otočil,“ vytrčila víla ústa nad vodu. „A přestal okounět. A nechal mě obléknout.“ (...)

„Vpravdě jsem připraven převzít z tvých rukou meč, ó Paní jezera...“

„Cože?“

„Meč. Vezmu si ho.“

„Je můj. Nikdo se ho nesmí ani dotknout.“

„Ale...“

„Ale co?“

„Paní jezera vždycky... Vypluje z jezerních vod a daruje šlechtnému rytíři meč. Tak jsem to slyšel.“

Nějaký čas mlčela.

⁵⁶ SAPKOWSI, Andrzej. *Čas opovržení: druhá část ságy o zaklínači*. Ostrava: Leonardo, 2000. (str. 191)

⁵⁷ SAPKOWSKI, Andrzej. *Křest ohněm: 3. část ságy o Geraltovi a Ciri*. Ostrava: Leonardo, 2009. (str. 239)

„Rozumím,“ řekla nakonec. „Inu, jiný kraj, jiný mrav. Lituji Galahade, ale tentokrát jsi nepotkal paní, o které jsi slyšel. Já nic nerozdávám. A nic si nenechám vzít. Aby bylo jasno.“⁵⁸

9.4 OCENĚNÍ

Autor získal opět hodnotná ocenění za své dílo věnované Zaklínači. Jsou to: **Ceny Akademie science fiction, fantasy a horroru** za první díl ságy „*Krev elfů*“ v roce 1995, dále v roce 1996 za druhý díl „*Čas opovržení*“ a v roce 1998 za poslední díl „*Věž vlaštovky*“. Za svou tvorbu obdržel: **Ceny Ikaros časopisu Ikarie** v roce 1993 za povídku „*Zaklínač*“, roku 1994 za povídku „*Meč osudu*“ a v roce 1996 za román „*Krev elfů*“. Dále ještě získal **Cenu čs. fandomu LUDVÍK** v roce 1993 za povídku „*Zaklínač*“.⁵⁹

⁵⁸ SAPKOWSKI, Andrzej. *Zaklínač. VII., Paní jezera: pátý román o Geraltovi a Ciri*. Vyd. 4. Petřvald: Leonardo, 2012. (str. 10 - 11)

⁵⁹ Andrzej Sapkowski – ocenění literární kritikou. [online]. [cit. 4. 3. 2014]. Dostupné z: <http://www.legie.info/oceneni>.

10. FILM VE TVORBĚ FANTASY

Film je považován za nejmladší formu „fantastického“ umění. Vždy musí počítat se zájmy a vkusem diváka. Jako jsou oblíbené fantastické knihy, jsou oblíbené i filmy s fantastickou tematikou. Např. slavná trilogie „*Pán prstenů*“ či sága o „*Harrym Potterovi*“. Podle toho, z jakých děl filmy čerpají, se dělí do následujících skupin: Filmové pohádky (např. „*Alenka v říši divů*“); horrory s typickými přízraky, upíry, ožvlými mrtvolami neboli zombie tematika, čarodějnicemi apod. (např. Interview s upírem od Neila Jordana, či tak děvčaty oblíbená „*Twilight*“ sága). Další skupinou můžou být dobrodružné vědeckofantastické westerny (např. Jon Favreau a jeho film „*Kovbojové a vetřelci*“). Pak jsou zde filmy, které svým tématem spadají spíše do žánru sci-fi. Jsou to neohrožení hrdinové, kteří působí na neznámých planetách, bojují s kosmickými agresory a příšerami z jiného světa. A dále to jsou filmy s tematikou technických a vědeckých objevů a s jejich sociálními následky. (např. filmy „*Star trek*“ či „*Stalker*“ od Andreje Tarkovského).⁶⁰ Poslední skupinou je historická fantasy či epická fantasy, kde patří již výše zmíněný „*Pán Prstenů*“ od Tolkiena. A zde se řadí i seriál a film „*Zaklínač*“ v originále „*Wiedźmin*“ z roku 2001.

10.1 FILMOVÝ ZAKLÍNAČ

Úspěšnost Sapkowského díla o zaklínači Geraltovi přesáhla i do sféry filmu. Konkrétně televizního seriálu v polsko-americké produkci. Vzniklo třináct dílů a byly natočeny v roce 2001 pod názvem „*Wiedźmin*“. Seriál byl celkem úspěšný, i když jeho knižní předlohu s jistotou nepřekonal. Sám Sapkowski se na scénáři k seriálu nijak nepodílel, a to byla možná chyba.

Silnou stránkou seriálu bylo určitě obsazení hlavní role Geralta. Tu ztvárnil známý polský herec Michal Żebrowski. S úlohou zaklínače si poradil excelentně, ostatně jak píše i David Klempíř v recenzi „*Tak trochu jiný zaklínač*“:

„Zpočátku sice vzbuzoval jistou nedůvěru, především v druhém díle působil jako po čerstvé operaci mozku (a to směrem ven), ale další díly obavy rozehnaly. Na vině byl pouze a jen slabý scénář a to, že Geralt se teprve učil kontaktu se světem a lidmi. Televizní Geralt

⁶⁰ GENČIOVÁ MIROSLAVA. Vědeckofantastická literatura. Srovnávací žánrová studie. Praha: Albatros, 1980. (s. 55-56)

*se pomaloučku blíží své knižní předloze, totiž k muži, jenž si jde za svým, ač je to sebedestruktivní, ač má jen chabou, teoretickou naději na úspěch...*⁶¹

O něco hůře na tom byly role vedlejší, které už jakoby jen Geralta doplňovaly. Další silnou stránkou seriálu by se daly vyzdvihnout exteriéry, natáčelo se v krásné polské krajině, vše je přesvědčivé, a dále hudební doprovod (soundtrack), který jen podtrhoval atmosféru seriálu.

Co se týče slabých stránek, jsou to rozhodně počítačové efekty, ztvárnění různých příšer a draků, vypadají lacině a nevěrohodně. Bohužel je to daň nedostatku financí. Další negativum - scénář: *„Dialogy jsou minimální a úsečné, mnohdy nahrazují celé scény, které by bylo možné při dnešní úrovni filmovací techniky natočit určitě efektně.“*⁶²

Všechny díly vychází z obou povídkových předloh. Seriál se navíc hned v prvním a druhém díle věnuje Geraltově dětství, mládí a sleduje jeho učednická léta. Tohle téma se v povídkách v podstatě nevyskytuje. Některé seriálové díly korespondují s literární předlohou vcelku velmi věrně (např. čtvrtý díl *„Drak“* s povídkou *„Hranice možností“*). Často jsou však většinou dvě povídky z knihy v seriálu zkombinovány do jednoho dílu. Hlavní linie je ovšem stále stejná. Geralt si v šestém díle s názvem *„Calanthé“*, který odpovídá povídce *„Otázka ceny“* z původní knihy, vynutí dítě osudu. Po celou dobu seriálu se pak postupně dostává ke své malé Ciri, až se konečně v posledním třináctém díle oba setkávají.

Celkově je však seriál hodnocen pozitivně a určitě si získal své fanoušky, ať už ty, kteří četli knižní předlohu nebo ty, kteří o zaklínači předtím nikdy neslyšeli.

10.2 ZAKLÍNAČ VE SVĚTĚ POČÍTAČOVÝCH HER

Počítačové hry, které buď přímo, nebo částečně vychází z literatury, existují. Pokud je literární dílo velice úspěšné u čtenářů, obvykle přechází do podoby filmu a později se objeví i ve formě počítačové hry, pokud je téma knihy natolik zajímavé, že se z něj dá vytvořit příběh s dobrou hratelností.

Příkladem může být hra *„Dante's Inferno“*, inspirovaná slavnou knihou *„Božská komedie“* od Danta Alighieriho. Hlavní hrdina „Dante“ musí projít několika pekelnými kruhy a očistit svou duši ze všech svých hříchů, aby mohl vysvobodit svou milovanou Beatrice. Dalším příkladem je série her o *„Harrym Potterovi“*, kdy se opět tato knižní

⁶¹ Pevnost: měsíčník o fantasy a hororu. Praha: Pražská vydavatelská společnost s. r. o., 04/2004. č. 24. (s. 17)

⁶² Tamtéž.

předloha stala tak úspěšnou, že se přesunula i do formy této zábavy. Stejně tak i slavné příběhy o Zaklínači nenechaly vývojáře počítačových her v klidu.

Jako první vznikl v roce 2007 první díl s prostým názvem „Zaklínač“, v anglické verzi „*The Witcher*“. V roce 2011 vyšlo pokračování hry s názvem „Zaklínač 2: Vrahové králů“ a konečně poslední díl „Zaklínač 3: Divoký hon“, který by měl vyjít v roce 2015, na serveru „Youtube“ už lze dokonce zhlédnout celkem solidní oficiální trailer.

Do jaké míry je tedy literární zaklínač podobný tomu virtuálnímu? Za prvé, samotná hra je pouze projevem úcty k tomuto vynikajícímu spisovateli. Polský tým z „CD Projektu RED“ musel zpočátku tohoto velikána přesvědčovat o svých dobrých úmyslech a přesvědčit jej, že se jedná o kvalitní projekt. Po dvou letech, poté co Sapkowski zhlédl filmy, části dané hry a úpravy příběhu, uznal, že se skutečně tvoří něco neobyčejného.

Čím je tedy obecně tato herní série odlišná? Příběh o Geraltovi se posouvá dál a pokračuje v čase. Začínají nová dobrodružství, ale se starými známými. Ať už to jsou typické nestvůry (strigy, mantikory atd.), postavy jako Triss Ranuncul či Yennefer. Nechybí ani příprava nebezpečných dryáků, které jsou pro zaklínače tak důležité a vždy jej skvěle připraví na každý útok. Jak se píše v časopise „Pevnost“, která věnuje této hře hned několik recenzí: „*Herní ‘Zaklínač’ je pokračováním Geraltových dobrodružství a odehrává se pět let po skončení knih. Takže z našeho pohledu je to naprosto jiný příběh, ale zůstali jsme věrní událostem, postavám a místům popsáním v originálních knihách, takže doufám, že nikdo nenajde žádné rozdíly.*“⁶³

Všechny tři díly jsou klasické RPG hry, neboli „*Role playing game*“ (Hra na hrdiny), kde hráč zaujímá roli fiktivní postavy. Zde konkrétně roli Geralta z Rivie.

V první hře „Zaklínač“ se Geralt po dlouhé době vrací do posledního útočiště zaklínačů, na Kaer Morhen. Místo svých přátel zde však nachází neznámé útočníky. Zaklínač se okamžitě zapojí do boje a díky svým nelidským schopnostem přežije. Má jediný úkol, a to najít záhadného nepřítele.

V druhém díle „Zaklínač 2: Vrahové králů“ je Geralt nedobrovolně ve službách krále Foltesta, kterého na konci prvního dílu zachránil před vraždou. Foltest si řeší své politické spory a pouští se do velkého obléhání. Něco se však pokazilo. Geralt je uvězněn a čelí

⁶³ Pevnost: *měsíčník o fantasy a hororu*. Praha: Pražská vydavatelská společnost s. r. o., 11/2007. č. 67. (str. 7)

temerijské rozvědce, která si žádá informace. Je nucen se podělit s událostmi, které předcházely jeho zajetí.⁶⁴

⁶⁴Andrzej Sapkowski – recenze hry. [online]. [cit. 20. 5. 2014]. Dostupné z:
<http://games.tiscali.cz/recenze/zaklinac-2-vrahove-kralu-recenze-x360-verze-59145>.

11. HUSITSKÁ TRILOGIE

Sapkowského husitské trilogii se budu věnovat z hlediska dějové stránky díla stručněji. Zaměřím se více na poznatky o díle, základních informacích o knihách nebo proč si autor vybral tuto polohu vypravování. V další části se věnuji stručnému nastínění samotného děje celé trilogie. Dále, jak působí prolínání fantasy žánru a jeho prvků s historickým románem, který z velké části staví na reálných základech. Dalším tématem je prostředí románu, srovnání předního hrdiny s hlavní postavou zaklínače, jazykové prostředky v díle použité a vliv pohádky na dané dílo autora.

11.1 ZÁKLADNÍ INFORMACE O TRILOGII

První díl husitské trilogie s názvem „*Narrenturm*“ vyšel v roce 2002, v roce 2004 následoval díl druhý s titulem „*Boží bojovníci*“ a poslední román „*Lux perpetua*“ byl vydán v roce 2006. Všechny díly byly v těchto letech vydány v hlavním městě Polska, ve Varšavě. U nás romány vyšly v letech 2003 a 2010 pod nakladatelstvím Leonardo. Knihy jsou rozděleny klasicky na kapitoly, převážně jich je kolem pětadvaceti, z nichž každá je uvedena krátkou autorskou předmluvou, která adresáta seznamuje s budoucím dějem příběhu. Trilogií navíc čtenáře provází fiktivní vypravěč, který na začátku každého dílu shrnuje celou historii, ve které se děj odehrává, zdůrazňuje její důležité momenty a stručně nastiňuje, co se bude odehrávat v příběhu, co nového potká hlavní postavy. V posledním díle „*Lux Perpetua*“ se vypravěč loučí, končí své vyprávění pozdravy a na rozloučenou podává svá moudra.

„Ne ne, už jsem řekl, konec je konec, více nemám co povědět, neboť tady moc mé obraznosti dochází. (...) Na rozloučenou... Pravím jednomu každému, kdož jest mezi vámi: Pomni na Kazatele. Primo: Omnia vanitas – všechno marnost. Secundo: Boha se boj, a přikázání jeho ostříhej, nebo na tom všechno člověku záleží.“⁶⁵

11.2 PROČ HUSITÉ?

Sapkowski se vrhá do jiné polohy fantasy. Nechce být zaškatulkován jako ten, kdo napsal „*Zaklínače*“ a vytváří naprosto odlišného hrdinu, co jej dokáže vymanit ze zažitého stereotypu. Posouvá se dál a vytváří historickou fantasy s reálnějšími postavami.

⁶⁵ SAPKOWSKI, Andrzej. *Lux Perpetua*. Petřvald: Leonardo, 2010. (str. 455 - 456)

„Zvolil jsem si tedy fantasy historickou, která je v rámci tohoto žánru dost daleko od klasické sword and sorcery a dovoluje úplně jiný pohled i jinou techniku psaní.“⁶⁶ Celý příběh je situován do husitské doby, konkrétně začíná rokem 1420. Jan Hus je upálen a Jan Žižka z Trocnova je také po smrti. Boží bojovníci, jak si říkají „husité“, stále odolávají papeži a celé římské nadvládě. Je to doba válek a utrpení. Jak se píše hned v úvodu první knihy:

„Trvaly války, šířil se hlad, řádily choroby, svou daň si vybírala mors nigra. Člověk zabíjel a okrádal bližního svého, požádal jeho manželky a vůbec mu byl vlkem. Židům čas od času uchystal pogrom, kacířům zase hranici. Smrtka s kosou se toulala zemí, po nocích tančili na pohřebištích kostlivci, inkubus se sápal mezi sevřená stehna spících panen a striga číhala ve tmě na osamělého poutníka. Dábel nepokrytě zasahoval do věci vezdejších a proháněl se mezi smrtelníky tamtam leo rugiens – jako lev řvoucí, hledající, koho by rozsápal.“⁶⁷

11.3 TRILOGIE A JEJÍ PŘÍBĚH

Hlavní hrdina tohoto románu „*Reinmar z Bělavy*“ (někdy přezdíváný Reynevan) prožívá dobrodružství tentokrát v naší zemi, konkrétně v Čechách a ve Slezsku. Na tomto území se střetávají vlivy a zájmy české, polské a německé.

Reinmarovi se proti sobě podaří postupně poštvat spoustu nepřátel. Naštěstí je dobrým medikem a tak trochu i čarodějem. Neslavná doba však nepřeje jeho studiu na Karlově univerzitě, kvůli neustálému sváru o pravdu kalicha. Magii a podobným praktikám, které má Reynevan v oblibě, zase nepřeje bdělá a neúprosná inkvizice.

Reinmar je neustále v ohrožení života a tak se snaží uchránit své bezpečí a hlavně svou čest. Do svých nesnází se zprvu dostává kvůli manželce slavného rytíře „*Gelfrada von Sterza*“. Mladý medik je pohledný a proto mu nedělá problém, získat si přízeň krásných žen. Odtud začíná jeho pronásledování. Reynevan je při svých pletkách s krásnou „*Adélou von Sterza*“ odhalen a prchá před Gelfradovými bratry, kteří si žádají pomstu. Tak začínají jeho potíže, které jej učiní věčným uprchlíkem. Reinmarovi se podaří uprchnout na koni. Pronásleduje jej už jen „*Niklas Šterca*“, který však nešťastnou náhodou zemře při pádu z koně. Mladý medik je tak neprávem obviněn z jeho vraždy. Tím je také odsouzen k neustálému útěku a skrývání před rodinou Šterců.

⁶⁶ Pevnost: *měsíčník o fantasy a hororu*. Praha: Pražská vydavatelská společnost s. r. o., 02/2006. č. 46. str. 8

⁶⁷ SAPKOWSKI, Andrzej. *Narrenturm*. Ostrava: Leonardo, 2003. (str. 6)

Na Reinmara si dělají zálusk i jiní zájemci, mnohem strašnější a temnější. Jsou to tzv. „pomurnici“ (rytíři převtělující se do podoby šedého ptáka, který je ve Slezsku nazývaný zedníček). Ti vládou temnou magií a přijít s nimi do křížku není velká výhra. Dalšími věčnými nepřáteli je všudypřítomná inkvizice, která se nebojí použít ty nejhorší praktiky ve svůj prospěch.

Reynevan tak na svém nekonečném putování zažívá různá dobrodružství a záhady. Musí vyřešit spletitou smrt svého bratra Peterlina a zároveň zjistit, kdo a proč má zálusk na jeho osobu. Postupně také zjišťuje, která z žen je pro něj ta pravá a za kterou stojí občas riskovat i svůj život.

Po vzoru svého bratra se Reinmar z Bělavy přidává k husitům. Vyznává jejich víru a je odhodlán ji všemi prostředky bránit. Spolu s ním mu v jeho přesvědčení pomáhají věrný a svérázný Šarjel, propuštěný „mnich“, který má za úkol Reinmanra dopravit do Uher, kde bude v bezpečí, a dále Samson, který se k němu přidá čistou náhodou (konkrétně po jednom překvapivě vydařeném exorcistickém obřadu). Tento hromotluk a silák, je bytost z jiného světa, která se dostala po nešťastném rituálu do Samsonova těla.

Osudy všech tří hrdinů se tak prolínají celou trilogií s hlavním přihlédnutím k Reynevanovi. Přidají se ke skupině lapků, zažijí setkání s čarodějnými praktikami či se v příběhu objeví samotný průběh magického sabatu. Nemine je ani setkání se zlověstnou inkvizicí.

V druhé části trilogie nechybí ani velkolepé bitvy mezi kališníky a papeženci (příslušníky katolické církve), které rozhodují o další budoucnosti husitů a kde má velký podíl na jejich průběhu také samotný Reynevan.

Hlavní hrdina se tak postupem času, hlavně v poslední části trilogie, stává zkušenější, zažívá kruté boje a mnoho nečekaných a nebezpečných momentů, postupně se zbavuje svých úhlavních nepřátel. Ztrácí své ideály a svá přesvědčení a nachází nové hodnoty, které mu umožňují konečně dospět a uvědomit si smysl života.

11.4 HISTORICKÁ FANTASY (PROSTŘEDÍ, POSTAVY, HISTORIE)

Celá trilogie se řadí do žánru historické fantasy. Obsahuje prvky historické, reálné, prostředí dávného středověku. V trilogii autor popisuje konkrétní oblast Slezska a část Čech. Každý díl také obsahuje na konci románu místopis, který udává zhruba čtyřicet měst nebo osad či míst zmíněných v románu. Je jen otázkou, která jsou historicky pravdivá a dobově přesná a která neodpovídají určené době. Velká část příběhu se také odehrává

v Praze, která je přizpůsobena ději tak, aby vyhovovala tehdejší době. Dalšími městy jsou např. Jindřichov, Lhota, Hlucholazy, Vratislav či Střelín, Svidnice nebo Olešnice aj. Je však zřejmé, že práce na takovémto díle musela vyžadovat studii dané historie a dalších pramenů.

Co dále „husitskou trilogii“ zařazuje mezi historickou fantasy, je výskyt v minulosti existujících historických postav, ať už v podobě osoby samostatně jednající nebo pouze formou dialogů. Mezi hlavní dotyčné určitě patří Jan Hus, Jan Žižka z Trocnova nebo anglický Jan Viklef. Jan Žižka je svými odpůrci pojímán jako nejhorší zločinec, který plení a vypaluje vesnice a slouží ďáblu.

„Také nemohu dost dobře kázat to, co chce kurie. Samozřejmě, že jim říkám, že husité jsou kacíři, rouhači a svatokrádežníci, že Žižka s Korandou jsou vtělení ďáblův, zločinci a vrazi, že neuniknou mukám pekelným a čeká je věčné zatracení. Ale copak mohu tvrdit, že pojídají nemluvnata? Že ženy jsou u nich společné? Že...“

„Nerozuměls?“ přerušil ho ostře kanonista. „Nepochopil jsi má slova? Roma locuta – Řím promluvil! Pro tebe je Římem Vratislav. Máš kázat, jak je ti kázáno, kazateli.“⁶⁸

Další historickou postavou, která se v románu objevuje a má i větší prostor, co se týče svého jednání, je Jan Gutenberg. V tomto příběhu ještě začínající mladík, který se ale pochlubí svým velkým revolučním objevem knihtisku, který ještě není doladěn do dokonalosti a seznámen s veřejností.

„Jsem,“ nečekal návštěvník, až ho Justus Schottel představí, „Johann Gensfleisch von Sugeloch zum Gutenberg. Víím, že je to dlouhé k zapamatování, takže postačí jenom Gutenberg, Jan Gutenberg.“

„To je praktické,“ pochválil ho Šarlej. „A protože jsem rovněž pro zkracování všeho zbytečně dlouhého, přejděme rovnou k věci. Čeho se týká tvůj vynález, pane Jene Gutenbergu?“

„Tisku. Přesněji tisku textů.“

„Z matric mohu odlévat potřebný počet liter. Z nich skládám v dřevěném sázítku řádky. Řádky ukládám... po pořadí... do sloupců. Svázané sloupce... upevním... do rámku. Tento rámeček je malý, jenom na ukázkou, ale běžně, můžete se podívat, má velikost stránky budoucí knihy.“⁶⁹

K vytvoření kvalitní historické fantasy je potřeba dlouhodobé studium pramenů. Sám Sapkowski přiznává, že jej práce na této trilogii hodně zaměstnala, hlavně z hlediska

⁶⁸ SAPKOWSKI, Andrzej. *Narrenturm*. Ostrava: Leonardo, 2003. (str. 96)

⁶⁹ SAPKOWSKI, Andrzej. *Narrenturm*. Ostrava: Leonardo, 2003. (str. 203 – 204)

získávání pomocné literatury a zdrojů z oblasti Slezska. I když má román fantastické prvky, míra historické autentičnosti je základem. Jak sám autor říká:

„Měl jsem k dispozici hodně dobrých knížek (zejména českých), také jsem dost využíval internet. Velmi mi pomáhali Češi – můj překladatel Standa Komárek, Michael Bronec a další pro mě získávali materiály, ke kterým bych se jinak nedostal. Největším problémem byly rozpory v pramenech: jeden zdroj říkal jednu věc a druhý jinou.“⁷⁰

Husitská doba je atraktivní část naší historie, má mnoho příběhů, které může nabídnout. Už samotní husité vzbuzují respekt. Autor mnohokrát ve svém románu zobrazuje sílu jejich zpěvu slavné husitské hymny „*Ktož sú boží bojovníci*“. Husité vzbuzovali strach svých protivníků už jen tím, že se objevili.

„Zahřměly první výstřely, třeskly tětivy samostřílů, další uprchlíci z houfu padli pod meči. Křik vražděných se vznesl k nebi. Tohle, uvažoval biskup Konrád, zatímco uklidňoval plašícího se koně, tohle nemohou v Římě nechat bez povšimnutí, tohle nemohou neocenit. Že zde ve Slezsku, v pohraničí Evropy a křesťanského světa trímám já, Konrád Piastovec z Olešnice, vysoko svatý kříž. Já jsem pravý bellator Christi a obránce křesťanství. A na heretiky a apostaty bič Boží – flagellum Dei.

Knechti zanechali střelby do bezbranných Čechů, otočili se a jako jeden muž se vrhli na útěk, za jezdci, za vozy, za dobyt看em, za pěchotou.

„Kam?“ zahřímal biskup. „Stát! Co je to s vámi? Co se děje?“

„Husité!“ zarazil před ním koně Otto Boršnic. „Husité, kníže biskupe! Táhnou na nás! Husitské vozy!“

„Nesmysl! V Hradci nejsou polní vojska! Kacíři odtáhli k lužické hranici!“

„Všichni ne! Všichni ne! Táhnou na nás! Utíkejte! Zachraňte si životy!“⁷¹

11.5 REYNEVAN VERSUS GERALT A DALŠÍ POSTAVY

Hlavní postava Reynevan, jak už bylo řečeno, je naprosto odlišný oproti Geraltovi. Není to žádný nepřemožitelný superman. Dalo by se říci, že je možná daným opakem. Je naivní, nevyzrálý. Tak trochu floutek a frajírek, který si dobře žije. Není vycvičen v umění meče. Je starostlivý a soucitný, což bývá někdy na obtíž a musí být občas poučen, jak se věci mají. Např. v ukázce, kdy jej jeho věrný přítel Šarlej opět musí poučovat o životě:

„Zapamatuj si, osle, zapiš si za uši, že tobě nikdo cizí v nouzi nepomůže a leda blázen riskuje život, aby pomohl jiným. Varuji tě: pokud se v budoucnu třebaš jen soucitně

⁷⁰ Pevnost: *měsíčník o fantasy a hororu*. Praha: Pražská vydavatelská společnost s. r. o., 02/2006. č. 46. str. 8

⁷¹ SAPKOWSKI, Andrzej. *Narrenturm*. Ostrava: Leonardo, 2003. (str. 394)

podíváš na hladového žebráka, zneuctěnou pannu, ublížené dítě anebo bitého psa, v tu chvíli se rozejdeme. Hraj si potom na Percivala na vlastní účet a vlastní riziko.“

„Šarleji...“

„Zavři zobák. A nezapomeň, já nežertuji.“⁷²

Jak ale sám autor tvrdí: „*Je to příběh o dozrávání.*“⁷³ Reynevan se postupně s vývojem děje sám zdokonaluje. Získává zkušenosti a znalosti, krok po kroku dozrává v pravého muže. V oblasti magie je to spíše učedník, než hodnověrný mág. Vše mu vychází a plynule proplouvá životem, dokud nenarazí na kámen úrazu. Ženy. Spustí se tak události, které mladíkovi změň život od základů. Od té doby je neustále vystavován nebezpečným událostem a je nucen na ně reagovat. Protože není žádný zkušený bojovník, jako Geralt, často volí raději útky ke své záchraně. Během svého putování a s dalšími útky se z Reinmara stává zkušenější a zralejší člověk, který dokáže změnit své dosavadní představy o světě a uvědomit si, co je nejdůležitější.

Geralt je oproti Reinmarovi předurčen k boji, chrání lidi a likviduje nestvůry. V podstatě to ani není člověk. Je to mutacemi skvěle vycvičený a vyzbrojený „stroj na zabíjení“, jehož úkolem bylo nemyslet a pouze konat. Geralt se tomuto sevření nakonec vzepře a začne využívat svého rozumu k tomu, aby zjistil, co je a není správné. Jako superhrdina často dělal to, co je správné, za jakoukoliv cenu. Stručně řečeno: „*Zatímco Geralt představuje to, čím by si čtenáři přáli být, Reynevan je tím, čím ve skutečnosti jsou.*“⁷⁴

Čtenář si tak v každém z těchto dvou hrdinů najde určitý rys či vlastnost, která je pro něj přitažlivá. Oba jsou zajímaví, originální a v určitém smyslu i záhadní, a to je pro čtenáře velice atraktivní. Když se navíc přidá zajímavé prostředí a doba, ve které se příběh odehrává a rozličná dobrodružství, má autor vyhráno. Není divu, že je Sapkowski stále tolik oblíben, ne nadarmo je nazýván „*králem polské fantasy*“.

Další významná postava, která je věčně po boku Reinmara, je bratr Šarleji. Je to sice osoba duchovní, má však mnoho světských zálib a schopností. V podstatě je to dost drsný muž, velmi svérázný, bezprostřední a dokáže si poradit za každé situace. Např. v ukázce, kde se Šarleji vydává spolu s Reinmarem za zkušeného a velmi učeného exorcistu, pouze za vidinou dobrého jídla a nějakého toho výdělku. Na svém putování totiž narazí na klášter

⁷² SAPKOWSKI, Andrzej. *Narrenturm*. Ostrava: Leonardo, 2003. (str. 219)

⁷³ Pevnost: *měsíčník o fantasy a hororu*. Praha: Pražská vydavatelská společnost s. r. o., 02/2006. č. 46. str. 8

⁷⁴ Pevnost: *měsíčník o fantasy a hororu*. Praha: Pražská vydavatelská společnost s. r. o., 02/2006. č. 46. str. 6

a náhodou jede kolem mníšek s prosbou o pomoc. Jejich bratr Deodat je posedlý zlým duchem.

„Pověz, že jsem se přeslechl, Šarleji. Nebo že ty ses přeřekl. Anebo že se mi všechno, cos před chvílí napovídal tomu mníškovvi, jenom zdálo.“

„Co jako? Že vyženu d'ábla z bratra Deodata? To si piš, že vyženu. S tvou pomocí, příteli.“

„Tak to ne, se mnou nepočítej! Beztoho mám už dost potíží. Nestojím o nové.“

„Ani já ne. Ale stojím o oběd a peníze. Oběd nejlépe ihned.“⁷⁵

Jak už bylo výše zmíněno, Šarlej je zprvu Reynevanovým ochráncem a rádcem. Neustále jej poučuje a Reinmar vše s občasnými námitkami přijímá. Časem se mezi nimi vytvoří silné pouto založené na důvěře a věrnosti.

Posledním hrdinou, který provází Reynevana, a tvoří tak nerozlučnou trojici, je hromotluk Samson Medák. Člověk na první pohled tupého výrazu, avšak bystrého rozumu. Navíc je obdařen hrubou silou, která se v mnoha situacích velmi hodí. Ukrývá v sobě ještě něco více záhadného, co snad ani nepatří do jeho doby. Jeho tělo hostí duši z jiné dimenze a ta se snaží dostat zpět do svého světa. Samson tak celou dobu doprovází své společníky, aby jej pomocí dalšího exorcismu vrátili zpět. Mezitím však zažívají společná dobrodružství, v nichž se postupně všichni tři sblíží a k velkému obřadu už nedochází.

11.6 JAZYK, STYL A DIALOGY

Sapkowski zaujímá v této trilogii postoj nezaujatého pozorovatele průběhu děje. Vyprávění probíhá v er-formě. Celkově je text knihy psán plynule, srozumitelně a hlavně poutavě. V první části románu se děj pozvolna rozvíjí, v druhém díle se může čtenář pokochat větší akcí v podobě nabitých zápletek a bitev. Třetí díl opět začíná pozvolna a pak dochází ke konečnému vrcholu.

Sapkowského silnou stránkou jsou opět dialogy, ty se nemění. Opět se ukazuje, že je mistrem zkratky, jeho dialogy jsou i zde úsečné a nápadité. Často obsahují různé metafory a přirovnání, nechybí jim také občasná dávka suchého, situačního či ostrého humoru. Autor se nebojí použít nespisovné, hovorové tvary a často se uchyluje i k vulgarismům. Jako příklad může sloužit ukázka, v níž Reynevan léčí Flútka, šéfa husitské kontrarozvědky.

„Kde ses toulal?“ zavyl jakmile Reynevan vstoupil. „Sháněl jsem tě po Praze, hledal jsem tě v ležení u Kolína! A ty... Och... Oooch... Auuu!“

⁷⁵ SAPKOWSKI, Andrzej. *Narrenturm*. Ostrava: Leonardo, 2003. (str. 160)

„Co ti je? Ne, nic nemluv. Vím.“

„Ach ty víš? Není možná? Co mi tedy je? Co mě trápí?“

„Močové kameny. A v této chvíli máš koliku. Sedni si. Vyhrň si košili, otoč se. Tohle bolí? A když poklepu?“

„Aaaaa!!! Kurva!“

„Evidentně ledvinová kolika,“ diagnostikoval Reynevan. „Jistě jsi to už poznal, zaručeně to není poprvé a projevy jsou charakteristické: bolest se vrací v záchvatech, vystřeluje dolů, tlak na měchýř, mdloby...“

„Přestaň žvanit, začni léčit, zatracený felčare!“

„Hned ti dám něco na utišení bolesti. Ovšem kameny je nutno odstranit. Je třeba povolát lazebníka, nejlépe odborníka na litotomii. Zním v Praze...“

„Nechci!“ zařval špión. „Jeden takový už tady byl! Víš, co chtěl udělat? Rozřezat mi prdel!“

„Ne to ne, jenom rozkrok. Jak jinak se dostat ke kamenům? Naříznutým otvorem v hrázce se do měchýře zavedou dlouhé kleště...“

„Přestaň!“ vykřikl Flútek a zesinal. „Ani mi o tom nemluv! Proto jsem tě nesháněl, nerozesílal spěšné kurýry... Musíš mě vyléčit magicky, Reynevane. Vím, že to dokážeš.“

„Blouzníš v horečce. Čarodějnictví je peccatum mortalit. Čtvrtý pražský artikul prikazuje trestat čaroděje smrtí.“⁷⁶

Vyjadřování všech postav je autorem přizpůsobeno do dnešní doby. Používá současnou mluvu, která tak dokáže navodit tu správnou atmosféru středověku a přiblížit tak všechny postavy čtenáři.

Oproti knihám o zaklínači zde navíc používá spoustu citátů a slov v latině a jiných jazycích či středověké názvy. Naštěstí je každý díl na konci obohacen o poznámkový aparát. Nevýhodou může být jeho rozsah, který občas nevystačuje tomu, co je v ději užito, a vysvětluje pouze podstatnější sentence. Zbytek je na čtenářově inteligenci a jeho znalostech či představivosti.⁷⁷

Dále se v textu vyskytují různé úryvky ze slavné literatury, zásady či výroky. Např. úryvky z Dantovy „Božské komedie“ provází čtenáře celou trilogií, dále se zde vyskytuje např. úryvek eucharistického hymnu sv. Tomáše Akvinského, přepisy dochovaných historických kázání (podle slavného teologa a filosofa Mikuláše z Kusy), Archimédovy

⁷⁶ SAPKOWSKI, Andrzej. *Boží bojovníci*. Petřvald: Leonardo, 2010. (str. 158 – 159)

⁷⁷ Pevnost: *měsíčník o fantasy a hororu*. Praha: Pražská vydavatelská společnost s. r. o., 02/2006. č. 46. (str. 6)

zákony, zásady římského práva atd. Cizí slova a latinské citáty či názvy jsou tedy v celé trilogii užívány velmi hojně. Jak sám autor uvádí: „Šlo mi o věrohodnost. V těch časech vzdělání lidé – nejčastěji duchovní – často užívali latiny a latinských citátů z Písma svatého. Reynevan je vzdělaný a pohybuje se mezi vzdělanci nebo těmi, kteří vzdělanost předstírají. Latina, znalost Bible a tehdejšího kánonu literatury je teda docela na místě.“⁷⁸

11.7 HUSITÉ, HUMOR A FANTASTIKA

Mezi hlavní motivy patří husité a jejich činy, zájmy a přesvědčení, husitské bitvy, které mají reálný podklad a ovlivňují vývoj děje. A jaké fantastické motivy v sobě trilogie skrývá? Prvků fantasy je zde dostatek, alespoň jakými by správná fantastika měla disponovat. Magie, kouzla, mágové, čarodějné a nekromantické praktiky, to vše romány obsahují. Nechybí spleť dobrodružství, humor a láska. Zvláště humor je typickým motivem Sapkowského. I v této trilogii je ho dostatek a převládá humor černý, sarkastický či situační. Autor své knihy vždy obohacuje minimálně jednou postavou, která je hlavním zdrojem zábavných momentů. V dílech o zaklínači je to Marigold, v „*husitské trilogii*“ tuto úlohu nejlépe zastupuje demerit Šarlej např. v knize „*Boží bojovníci*“, v níž Reynevan se Šarlejem očekávají neohroženou eskortu, kterou jim slíbil šéf tábořské kontrarozvědky Neplach.

„Eskorta se postavila na plácku do dost nerovné řady. Tvořilo ji deset chlapů. Držky měli odpudivé, zbytek jakbysmet. Vypadali jako tlupa lupičů a marodérů, ozbrojených tím, co našli, a oblečených v tom, co ukradli. Anebo vyhrabali na smetišti.

„Ach,“ ukázal na ně s pýchou zástupce šéfa oddělení propagandy. „Toto jsou vaši lidé, od této chvíle pod vaším velením. Zprava: Šperk, Šmejdlíř, Voj, Hnůj, Brouk, Pštros, Červenka, Pytlík, Hrachojídek a Mořic Rvačka.“

„Mohl bych,“ ozval se do zaraženého ticha Šarlej, „požádat o pár slov jen mezi námi?“

„Ach?“

„Neptám se,“ ucedil demerit, když poodstoupil o pár kroků, „zda jsou jména těch pánů pravá, anebo jsou to přezdívký. Ačkoli bych se měl zajímat, poněvadž podle podobných přídomků se poznávají profesionální zločinci. Zajímá mě něco jiného. Od zde přítomného Reinmara Bělavy vím, že bratr Neplach nám slíbil spolehlivou a důvěryhodnou eskortu.

⁷⁸ Pevnost: *měsíčník o fantasy a hororu*. Praha: Pražská vydavatelská společnost s. r. o., 02/2006. č. 46. (str. 9)

Eskortu! Jaká chátka to tamhle stojí? Jací Cheretejští a Peletejští? Jaký Hnůj, Chuj, Štos a Sračka?“⁷⁹

Podobných situací a zajímavých nečekaných zápletek je v románech víc než dost a děj tak dostává spád. Čtenář se tak nikdy nenudí a může být často překvapen vývojem dalších událostí.

11.8 HUSITÉ A POHÁDKA

V díle se opět objevují odkazy na pohádky či legendy, např. na „*Sedmero krkavců*“. Pohádkový motiv autor převádí do fantasy reality a opět obohacuje lehkým humorem.

„Dívka ho také zahlédla. Po kratičkém zaváhání odložila koš a přišla blíže, nevšímajíc si zamyšleného kostlivce ani chundelatého tvora škrábajícího se na chodidlech.

„Pro potěšení,“ zeptala se, „anebo z povinnosti?“

„Eeee... Z povinnosti...“ odvětil, když přemohl strach a pochopil, nač se ho táže. „Bratr... Zabili mi bratra. Tady leží...“

„Aha,“ shrnula si vlasy z čela. „A já tady, jak vidíš, sbírám kopřivy.“

„Abys ušila košile?“ zkusil uhodnout. „Pro bratry zakleté v krkavce?“

„Ty jsi divný,“ prohlásila konečně. „Kopřivy jsou na plátno, to se rozumí. Ale ne pro bratry. Já nemám bratry. A kdybych nějaké měla, nikdy bych nedovolila, aby si oblékli takové košile.“⁸⁰

Co se týče legend, Sapkowski zde opět inspiruje příběhy o rytířích kulatého stolu či o Tristanovi a Isoldě a dalších.

„Láska je veliká věc a zjevuje se v různých podobách,“ ozval se Reynevan poněkud dotčeně. „Kdo při poslechu písní a romancí odsuzuje Tristana a Isoldu, Lancelota a Gueneveru anebo trubadúra Guilhelma de Cabestaing a Markétu z Rousillonu. Mne a Adélu svazuje stejně upřímný a horoucí cit, přesto se proti nám všichni spikli...“⁸¹

11.9 OCENĚNÍ

Trilogie byla v letech 2004 až 2008 oceněna cenou „*Akademie science-fiction, fantasy a hororu*“ (SFFH) za nejlepší fantasy a horor. První kniha trilogie „*Narrenturm*“ byla hned po svém vydání přijata velmi kladně. Stala se dokonce nejlepší polskou knihou

⁷⁹ SAPKOWSKI, Andrzej. *Boží bojovníci*. Petřvald: Leonardo, 2010. (str. 165)

⁸⁰ SAPKOWSKI, Andrzej. *Narrenturm*. Ostrava: Leonardo, 2003. (str. 112)

⁸¹ SAPKOWSKI, Andrzej. *Narrenturm*. Ostrava: Leonardo, 2003. (str. 53)

v oblasti fantastiky. Autor získal další cenu, tentokrát literární ocenění „*Janusze A. Zajdela*“.⁸²

⁸² Andrzej Sapkowski – ocenění literární kritikou. [online]. [cit. 4. 3. 2014]. Dostupné z: <http://www.legie.info/ocneni>.

12. OSTATNÍ TVORBA ANDRZEJE SAPKOWSKÉHO

V této předposlední kapitole, věnované dílu Sapkowského, budu popisovat jeho vedlejší, méně známá díla, převážně opět povídky či eseje. Posledním titulem je pak sci-fi román „Zmije“. Jelikož tyto knihy nejsou hlavním tématem mého zájmu o fantasy tematiku daného autora, budu se jimi zabývat pouze povrchově a pro ilustraci vybírám jen určité ukázky nebo zajímavá ztvárnění některých povídek.

12.1 MAGICKÉ STRÍPKY

Knihy povídek (v knize jich je celkem šest) s úvodní esejí, kde se autor už neomezuje pouze na hrdinu Geralta. Publikace vyšla v roce 2009 jako druhé vydání. Původně povídky vycházely převážně v časopise „Ikarie“.

Sapkowski se zde představuje jako autor studie o nejznámější a neslavnější středověké legendě o králi Artušovi a rytířích kulatého stolu. Daří se mu zde bořit zažitá stereotypy a na tuto esej navazuje svou originálně pojatou povídkou „Maladie“. Čerpá zde z artušovských mýtů, hlavně z příběhu o „Tristanovi a Isoldě“.

Co se týče eseje věnované artušovskému tématu, autor nechce, aby byla považována za odbornou. Fascinace artušovským mýtem jej přivedla k vlastnímu pojetí tohoto tématu. Jak sám píše:

„Proč Artuš, proč jeho legenda?“

Odpověď je možno najít v mnoha literárních a vědeckých pojednáních. Následující práci nechce její autor ani v nejmenším vydávat za vědeckou, neboť vědcem nebyl, není a v budoucnu nehodlá být.

„Poněvadž však výše zmíněný zvon zní nejzvučněji a nejjasněji pod klenbou budovy současné literatury fantasy, nechť o králi Artušovi promluví spisovatel fantasy, jímž se autor cítí být.“

Dále pak dodává: *„Moje skromnost je částečně zapříčiněna prachobyčejným strachem: dobře si totiž pamatuji, co potkalo svými vědomostmi se neparujícího ‘slavného historika’ ve filmu Monty Python and the Holy Grail⁸³.“⁸⁴*

⁸³ Monty Python a Svatý Grál. (film skupiny Monty Python – britská komediální a satirická skupina. Založená v roce 1969. Hlavní členové: John Cleese, Michael Palin, Terry Gilliam aj.) Historikovi bylo během jeho vědeckého výkladu proříznuto hrdlo jedním z rytířů kulatého stolu.

⁸⁴ SAPKOWSKI, Andrzej. *Magické strípky*. Vyd. 2. Ostrava: Leonardo, 2009. (s. 8)

Další povídka s názvem „*Tandaradei!*“ je převážně hororového charakteru s příměsí romantiky. Čistě hororové jsou povídky „*Muzikanti*“ a „*Příhoda v Mischief Creeku*“. V krátké povídce s názvem „*Zlaté odpoledne*“ se Sapkowski nechal inspirovat Lewisem Carrolem a jeho slavnou „*Alenkou v říši divů*“ a popisuje zde příběh z pohledu svého světa fantastiky. Poslední povídka „*V kráteru po bombě*“ zobrazuje reflexi možného vývoje naší části Evropy po roce 1989. V této povídce, jakož i prakticky ve všem, co Sapkowski kdy napsal, se zračí jeho odpor k fanatismu a nesnášenlivosti všeho druhu.

12.2 ZLATÉ ODPOLEDNE

Alenka v říši divů, avšak trochu jinak. Název povídky „*Zlaté odpoledne*“ je odvozen od prvních veršů v původní knize od Lewise Carrola.

„*All in the golden afternoon/Full leisurely we glide*“ neboli „*Všichni ve zlatém odpoledni, plnou neuspěchaností plachtíme.*“

Povídka se odehrává z části v „*Kraji divů*“ a z části ve světě reálném. Příběhem provází kocour Chester, který je ze svého odpočinku vyrušen ztracenou dívenkou Alenkou. Kocour tuší, že je něco špatně. Do světa divů se může člověk dostat pouze po požití psychotropní látky. Alenka je přesvědčená, že se nachází ve skutečném světě, přitom jen blouzní. Oproti původní Alence od Carrola, která se zdála jako jediná naprosto normální se zdravým rozumem v „bláznivém“ Kraji divů, je na tom Sapkovského Alenka trochu jinak. Zatímco ostatní postavy, i když se to zprvu nezdá, jsou vcelku při smyslech. Kocour Chester (kočka Šklíba) ji nazývá lehce potrhlou.

„*Ale já nechci mezi potrhlíky.*“

„*Málo platné,*“ řekl jsem „*tady jsme všichni potrhlí. Já jsem potrhlý, ty jsi taky potrhlá.*“

„*Jak to víš, že jsem potrhlá?*“

„*To je jisté,*“ vysvětloval jsem už trochu znuděně. „*Jinak bys sem nechodila.*“⁸⁵

Zajímavý je také psychoanalytický výklad chování Alenky slovem Zajíce Břežňáka, poté co se dívka setká u čajového dýchánku s ostatními postavami, jako je Archibald Haigh (Archie) a Bertrand Russell Hatta, nazývaný Švec (skřítek se směšným cylindrem) a Pierre Dormouse (tlustý plch). Zajíc na základě Alenčina dobrodružství interpretuje její vyprávěné zážitky jako projevy erotického deficitu. Je nutno podotknout, že Zajíc Břežňák nachází sexuální pozadí skoro za každou Alenčinou historkou.

⁸⁵ SAPKOWSKI, Andrzej. *Magické střípky*. Vyd. 2. Ostrava: Leonardo, 2009. (s. 225)

„U čeho jsem to přestala?“ zavzpomínala. „Aha, už vím. U koláčku ve skleněné krabičce. Byl na něm krásný nápis z hrozinek: SNĚŽ MĚ. Ach ten byl dobrý, panečku, měl kouzelnou chuť! Když jsem ho snědla, začala jsem růst, až jsem měřila přes devět stop...“

„Záležitost je jasná,“ oznámil sebevědomě Zajíc Březňák. „Jedná se o halucinace se zřetelně erotickým podtextem. Jedení koláčku je výrazem typicky dětských orálních projevů dosud zárodečného stádia sexuality. Bezmyšlenkovitě sát a lízat je příznačné pro prepubertální období, třebaže je nutno připomenout, že leckteří jedinci z toho nevyrostou ani v pokročilém věku. Stran překotného růstu, údajně způsobeného snědením koláčku, nebudu, domnívám se, daleko od pravdy, připomenu-li mýtus o Prokrústovi a jeho loži. Jde o podvědomou tužbu zúčastnit se mystéria zasvěcení a vstoupit tak to světa dospělých. Rovněž zde nacházím sexuální pozadí. Děvčátko touží...“⁸⁶

Alenka se nakonec ze svého blouznění dostane díky kocourovi Chesterovi, který se vydává do jejího reálného světa, aby ji pomocí kočičí terapie probudil z Kraje divů a ochránil ji před královnou Mab (Queen of Hearts) a jejími Les Coeurs (Srdce).

V povídce se také objevují odkazy na slavné literáty: např. Edgara Allana Poea, Shakespeara a další. Dochází řeč i na budoucnost literatury jako takové.

„Literatura,“ ozval se Charles Lutwidge, jako kdyby se probudil ze spánku. „Literatura je dnes již mrtvé umění. Přejde dvacáté století a to bude věkem obrazu.“
„Máš na mysli tu zábavu, kterou vymyslel monsieur Louis Jacques Mandé Daguerre?“
„Ano,“ odvětil. „Myslím fotografii. Literatura je fantazie, a tedy klam. Spisovatel klame čtenáře, předkládá mu jako realitu vlastní imaginaci. Slova bývají často dvojsmyslná anebo mnohosmyslná. Fotografie alespoň nelže...“⁸⁷

Vybrala jsem na ukázkou tuto povídku, protože mě zaujala z knihy nejvíce. Je zde autorův typický humor a opět skvělé dialogy. Navíc si lze opět povšimnout využití moderní pohádky k přetvoření do fantasy žánru a vzniku tak nového tématu, motivů či zajímavých myšlenek díla.

⁸⁶ SAPKOWSKI, Andrzej. *Magické střípky*. Vyd. 2. Ostrava: Leonardo, 2009. (s. 228-229)

⁸⁷ SAPKOWSKI, Andrzej. *Magické střípky*. Vyd. 2. Ostrava: Leonardo, 2009. (s. 244)

12.3 ZMIJE

Zatím poslední román Andrzeje Sapkowského vyšel v Polsku v roce 2009, u nás pod nakladatelstvím Leonardo v roce 2011. Tentokrát je to román ne čistě fantastický, ale obsahuje pouze určité prvky fantasy žánru. Dalo by se říci, že je to jiný Sapkowski, než obvykle. Autorův literární styl samozřejmě zůstává, mění se téma příběhu a objevuje se netypické prostředí.

Příběh je situován do sluncem rozpáleného Afghánistánu. Hlavní hrdina praporčík Pavel Levart prožívá hrůzy války, avšak je obdařen paranormálními schopnosti vidět budoucí události. Ty jej svým způsobem chrání před všudypřítomnou smrtí. Navíc naráží na podivnou zmiji se zlatýma očima. Levart je tímto záhadným stvořením zvláště přitahován a skrze něj prožívá záhadné vize, které mu dovolují nahlédnout do dob minulých.

Reálné (tedy ne fantastické) prostředí Afghánistánu je autorem výjimečně detailněji vykresleno jako okolí zalité sluncem, hřejivé a zároveň neúprosné a drsné. Je to oblast oplývající neskonale krásou, ale dokáže i nemilosrdně ničit.

„Pták Ohnivák – vzlétá a světlo zalévá celý obzor, oslnivá záře prostoupí nebe a štítí, úsvit se závratnou rychlostí žene dolů po žleby zbrázděných srázích a úbočích. Srázy a úbočí Hindúkuše, přes den šedivě popelavé barvy, se za svítání zalesknou ryzím zlatem. V těch krátkých chvílích úsvitu, pouze a jen na těch několik krátkých okamžiků, Afghánistán zkrásní.“⁸⁸

Hlavní hrdina Levart, který příběhem čtenáře provází, není nijak výrazný. Dalo by se říci, že je pouhým zprostředkovatelem, který prochází válkou a zamýšlí se nad jejím smyslem, a dává tak čtenáři prostor pro vlastní myšlenky. Pomocí halucinací vstupuje do jiných světů v minulosti a opět dává možnost srovnání s dnešním světem. Jediným prvkem fantasy se tak stávají jeho vize a paranormální schopnosti, které umožňují předvídat budoucí události a přechod do jiných časů.

Samotné setkání se záhadnou zmijí je hlavním fantastickým prvkem. Spolu s tímto zvířetem se zobrazuje přítomnost a budoucnost a brány do jiných časů a událostí. Střetnutí Levarta a hada vyvolává zvláštní strach, ale zároveň respekt z toho, co bude následovat.

Co se týče války, ta hraje v tomto díle nejvýznamnější roli. Samotná zmije je jakýmsi nástrojem k jejímu pochopení. Je to však spíše nástroj fantazie, uměle vyvolaných myšlenek. Vedle toho je přítomna realita a zobrazení bojů očima jednotlivých vojáků.

⁸⁸ SAPKOWSKI, Andrzej. *Zmije*. Petřvald: Leonardo, 2011. (str. 7)

Válka se u některých vojáků postupem času mění v potřebu a posedlost. Je zobrazována v krutých scénách budících strach a také zamyšlení nad lidskou podstatou.

„Ty, kteří se snažili uniknout otevřenými dveřmi, kosil Barmalej. Jejich mrtvoly zatarasily ústup ostatním. Zacharyč a další stříleli do bočnic, dřevěli je jako řešeto. Cestující vyskakovali vyraženými okny na druhé straně vozidla, aby tam padali pod kulkami Guščina a vojáků z Ruslanu.

„Lidé!“ rozkřikl se náhle Lomonosov. Tak silně, až jeho křik pronikl kanonádou. „Lidé! Vzpamatujte se!“

Barmalej přestal střílet. Ne však na výzvu bývalého botanika, prostě jen vystřílel celý pás z nábojové schránky. Po něm zastavili palbu ostatní. Levart se podíval na prázdný zásobník ve své ruce. Udivilo ho, že je už třetí.

Z autobusu se kouřilo. Z průstřelů v jeho bocích prýštila krev. Vevnitř někdo sténal, někdo vzlykal, někdo se zalykal pláčem.

„Zacharyči,“ zachroptěl Barmalej. „Podej mi Muchu.“

Uchopil podávaný granátomet RPG – 18 a rychlým pohybem rozložil jeho tubus. Ohlédl se a jeho zrak se setkal s Lomonosovým pohledem. Stiskl zuby.

„Tohle je válka,“ řekl. Možná sobě, možná botanikovi, možná všem ostatním.“⁸⁹

Jak už je u všeho, co Sapkowski vytvořil, zvykem, je román velmi čtivý. U této knihy může být zezáčátku problém s přítomností vojenského žargonu a jiných termínů, které mohou neznalému čtenáři způsobovat menší zmatek. Román je naštěstí obdařen „*Afghánským slovníčkem*“, ten vysvětluje známé i méně známé pojmy nejen z vojenského slangu, ale i některé zkratky používané v sovětské armádě.

Román je ve své podstatě zamyšlením se nad údělem války, nad lidstvem a jeho podmíněností okolními událostmi. Máme možnost zamyslet se nad vlastním nitrem a možná pohlédnout do svého svědomí. Do jaké míry nás ovlivňuje zlo, to tento román neodhalí, snad jen ukáže cestu.

⁸⁹ SAPKOWSKI, Andrzej. *Zmije*. Petřvald: Leonardo, 2011. (str. 130)

13. SHRNU TÍ

13.1 BRAKOVÁ LITERATURA?

Je pravda, že o některých druzích fantastické literatury mluví literární teoretikové s despektem. Přirovnávají je k literatuře okrajové, konzumní či pokleslé. Často sem řadí některé žánry dětské literatury, dívčí romány, některé druhy detektivek a cestopisů, komiksy a seriály či určité druhy science-fiction a fantasy.⁹⁰

Nastává tak otázka, zda je možné dílo spisovatele Andrzej Sapkowského přirovnat k okrajové literatuře. Přeci jen jsou braková literatura či kýč takovými druhy čtení, které nemají nijak valnou hodnotu. Jak píše Hrdlička: „*Kritikové si je vyhrazují pro výtvo ry, které pokládají za umělecky bezcenné, respektive vycházející vstříc vkusu průměrných čtenářů.*“⁹¹

Dovolím si tedy s myšlenkou přirovnání autorova díla k braku nesouhlasit. Nejprve uvedu některé nejdůležitější znaky okrajové literatury: schematičnost (primitivní, prvoplánový děj), neměnné, černobílé postavy, neuměleckost jazykového projevu, absence ideové hodnoty, sériovost či rutinérství (děj příběhů se dá odhadnout), prostředí je často omezeno na jednotvárné exotické či romantické okolí, funkce brakové literatury jako nástroje uspokojení základních lidských potřeb (sex, agrese).

Jsem toho názoru, že by se Sapkowského tvorba s okrajovou či brakovou literaturou neměla srovnávat, protože nemají skoro nic společného. Dnes se jeho díla řadí mezi klasiku fantastické literatury a rozhodně patří mezi kvalitní tituly tohoto žánru.

Schematičnost či prvoplánový děj nemají u tohoto autora místo. Ať už to jsou povídky či romány, děj je vždy originální a rozhodně ne předvídatelný. Příběhy jsou poutavé, plné dobrodružství i napětí a nečekaných point. Autor často používá otevřené konce, např. v poslední dílu pětidílné ságy „*Paní jezera*“. Přechody mezi zaklínačskými povídkami bývají volné a směřují tak čtenářovu pozornost na jiné téma.

Postavy jsou v jeho knihách převážně dopředu definovány na kladné a záporné, ovšem ne absolutně. I kladné postavy mají své špatné vlastnosti a mnohdy se kvůli nim dostávají do nechvalných situací. Například hlavní protagonista husitské trilogie „*Reinmar z Bělavy*“ není ve svém nitru dobrotivý a zbožný člověk, který je odolný proti všem špatným myšlenkám. Je schopen z obyčejné zuřivosti jen tak zabít člověka. Po nějakém čase dochází k novým idejím a jeho povaha se začíná měnit.

⁹⁰ HRDLIČKA, F. *Průvodce po literárním řemesle*. Praha: Votobia, 2004. (str. 115)

⁹¹ HRDLIČKA, F. *Průvodce po literárním řemesle*. Praha: Votobia, 2004. (str. 116)

Jazykový projev autora je specifický a dalo by se říci snadno rozpoznatelný. Už bylo řečeno, že si autor libuje ve zkratkovitých větách či dialozích. Pomocí nich dokáže říct více než celostránkové odstavce. Vynikne tak jeho dokonalá práce s jazykem a dovednost žonglovat se slovy jako s míčky, které jsou sice stále stejné, ale v odlišném kontextu získávají jiný význam.⁹² Je typický absencí detailních popisů v textu, ať už se týkají zevnějšku postav či vzhledu prostředí. Používá současný, lehce srozumitelný jazyk, který však není jednotvárný. Často využívá hovorového jazyka či slangu, např. v povídce „*V kráteru po bombě*“, dále cizí slova nebo citáty v jiných jazycích. Vytvořil si dokonce vlastní podobu jazyka, kterým hovoří elfové či dryády v povídkách o zaklínači.

Pokud jde o ideové hodnoty, i ty autor používá jako jeden z hlavních nástrojů svých příběhů. Např. v povídce „*Menší zlo*“ si čtenář nemusí být jist tím, jestli hlavní hrdina jedná správně a v rámci svých zásad. Muže tak nastat otázka, kde je hranice mezi dobrem a zlem? V krátkém románu „*Zmije*“ se autor zamýšlí nad zlem, které v lidech vyvolává válka, a kam ještě je schopen člověk zajít, aby přežil. „*Husitská trilogie*“ nabízí mnoho otázek a zamyšlení, např. ztráta iluzí či nalezení pravých životních hodnot a ideálů.

I když je prostředí autorem popisováno minimálně, přesto si může čtenář podvědomě vytvořit jasnou představu o jeho vzhledu a působení na postavy. Geralt z Rivie se pohybuje ve městech a vesnicích stylizovaných do temného středověku, což prohlubuje samotnou drsnost Geraltovy povahy. Hrdinové na koních se prohání hustými lesy nebo prochází skalními soutěskami. Zaklínači prozkoumávají neprobádané sluje a husté páchnoucí bažiny, ve kterých hledají podstatu své práce, a to nežádoucí stvoření. Princezna Ciri musí projít magickými portály, překonat rozsáhlou nehostinnou poušť a jiná svým podnebím nepřející místa, ale také poznat studentské prostředí na magické univerzitě či jen se seznámit s chodem městského ruchu. Román „*Zmije*“ zase nabízí splnutí drsné a planoucí krajiny v Afghánistánu s myšlením postav, které jsou nuceny přetrvat v naprosto jiných životních podmínkách. Je tedy patrné, že Sapkowského prostředí nemá úlohu pouhé kulisy, která dělá „křoví“ špatnému ději.

Je vůbec možné Sapkowského knihy posuzovat jako nástroj základních lidských potřeb? Rozhodně ne. Pokud jde o sexualitu, která svým způsobem do fantasy žánru patří, autor ji zobrazuje s uměleckým a decentním nádechem. Používá k tomu různých metafor a přirovnání. Navíc tyto scény mají v autorových textech své odůvodněné místo. Díky nim má čtenář možnost více proniknout do mysli postav. Sapkowski se tedy nesnižuje

⁹² SAPKOWSKI, Andrzej. *Zaklínač. VI., Věž vlaštovky: čtvrtý román o Geraltovi a Ciri*. Vyd. 4. Petřvald: Leonardo, 2010. (str. 388)

k povrchním scénám, ať už agresivním či sexuálním aj., které postrádají smysl a účel pro dané dílo.

Je zřejmé, že tvorba Andrzeje Sapkowského je z hlediska fantasy žánru nadmíru kvalitní, jak se na krále polské fantasy sluší.

14. PRAKTICKÁ ČÁST

Během mého studia mě začalo zajímat, jakým způsobem přistupují dnešní žáci k četbě knih. Zajímá je ještě vůbec? Který literární žánr je pro ně nejvíce atraktivní? Jako téma své diplomové práce jsem si vybrala žánr fantasy a pomocí něho se snažila pochopit dnešní zájmy žáků. Ze své zkušenosti a svých vzpomínek vím, že žánr fantasy nás už jako děti velice zajímal, byl to zajímavý, přitažlivý, nový fenomén. Fantastika znamenala něco naprosto odlišného od ostatní nabídky v literatuře.

Žánr fantasy přetrval, začal nabírat na síle a stále si získával mnoho čtenářů. Hlavně mladší věková kategorie má k tomuto druhu literatury blíž. V době počítačů, internetu, filmu a dalších médií, kde se to fantasy tematikou jen hemží, to není nic neobvyklého.

Většina dnešních dětí tráví velkou část svého volného času u počítače. Pokud nebrouzdají po internetu, tak hrají počítačové hry. A jako správný fenomén i fantasy našla místo v této novodobé zábavě. Velká část těchto her čerpá z fantasy tematiky. Jako zdroje inspirace tvůrcům her samozřejmě slouží historie, filmy či slavné literární počiny. Děti se v podstatě s fantastikou setkávají celkem často. Ať již ve zmíněných filmech, hudbě, na internetu nebo v PC hrách. Tento žánr vlastně znají, ale málokdy jej dokážou výstižným způsobem popsat. Nebo v nejhorším případě, při vyslovení pojmu „fantasy“, zprvu vůbec nejsou schopni vyjádřit definici tohoto slova.

Poslední dobou je mezi dnešní mládeží stále více oblíbená interaktivní zábava. Konkrétné počítačové hry, o kterých jsem se zmiňovala v kapitole o zaklínači. Začala mě zajímat myšlenka, zda dokáže film, hudba, časopis, seriál, počítačová hra a další podobné prvky zábavy navodit zájem dětí o četbu. Dovést je zpětně k původnímu námětu této zábavy a dosáhnout tak toho, že se mládež sama od sebe začne zajímat o literaturu, která tomu všemu dala prvotní podnět.

14.1 CÍL PRAKTICKÉ ČÁSTI

Cílem bylo odhalit, jak moc jsou děti a mládež informováni o žánru fantasy. Jestli jej vůbec znají a dokážou stručně popsat. Kde se s fantastikou setkávají nejčastěji a co je hlavním podnětem či motivací k přečtení literárního díla.

Vedlejším cílem pak bylo zjistit, nakolik jsou děti a mládež obeznámeni se spisovatelem Andrzejem Sapkowskim a jeho dílem.

14.2 CÍLOVÁ SKUPINA

Svůj výzkum jsem provedla pomocí dotazníků. Celkem jsem oslovila 96 žáků ve věku 11 až 22 let ze ZŠ Terera v Olomouci, ZŠ v Krnově a také SŠAMP v Krnově. Zaměřila jsem se hlavně na druhý stupeň ZŠ a žáky starší. V příloze pak přikládám vzor dotazníku.

14.3 STANOVENÍ PRVNÍ HYPOTÉZY

Žáci budou schopni stručně, srozumitelně a výstižně definovat žánr fantasy literatury.

14.3.1 OVĚŘENÍ

Fantasy žánr byl znám většině dotazovaných, pouze 13 žáků odpovědělo negativně. Požadovala jsem také krátké vysvětlení tohoto druhu literatury. Bohužel malá část žáků dokázala jasně a stručně vystihnout podstatu žánru. Většina dotazovaných do svých definic zahrnovala prvky science-fiction. Ale jak jsem již psala výše, tento jev je běžný. Zklamáním však bylo, že i dotazovaní staršího věku nedokázali vytvořit hodnotnější či přesnější definici fantasy žánru. **Z dosažených výsledků nemohu svou hypotézu jednoznačně potvrdit.**

Zde je na ukázkou několik definic dětí a mládeže k pojmu fantasy:

„Něco do budoucna, co je neznámé.“ – (12 let)

„Pod názvem fantasy si představuji: kouzla respektive paranormální jevy.“ – (12 let)

„Film, ve kterém vystupuje vymyšlená postava“ – (13 let)

„Nadpřirozené bytosti nebo nějaké věci, které mluví.“ – (14 let)

„Podle mě je fantasy příběh, který se například odehrává na jiné planetě a hrajou zde různé smyšlené postavy (např. jako ve filmu Avatar).“ – (13 let)

„Pod jménem fantasy si představuji svět plný fantazie, vymyšlených věcí a osob.“ – (15 let)

„Nadpřirozené bytosti, kouzla a čáry, elfové a trpaslíci.“ – (15 let)

„Vymyšlené věci, můžou být s mimozemšťany anebo v budoucnosti nebo v přítomnosti, ale objevují se tam vymyšlené věci.“ – (16 let)

„Umělcova představa o nějaké jeho realitě.“ – (18 let)

„Čaroděje, víly a skřítky...“ – (19 let)

„Pod žánrem fantasy si představuji vymyšlené světy a bytosti.“ – (20 let)

„Že má někdo velkou fantazii, něco, co se nikdy nemůže stát.“ – (21 let)

„Pod pojmem fantasy si představuji žánr, který pojednává o naprosto smyšlených věcech a jeho nejčastějším tématem jsou např. mimozemšťané, cestování v čase atd.“ – (22 let)

14.4 STANOVENÍ DRUHÉ HYPOTÉZY

Žáci se s fantastikou setkávají nejčastěji prostřednictvím filmové a televizní tvorby a interaktivní zábavy.

14.4.1 OVĚŘENÍ

Do svého výzkumného dotazníku jsem zahrnula nejčastější druhy médií a zábavy, a to film, televizi, PC hry, časopisy, internet a knihy či dle vlastního uvážení mohli dotazovaní přidat jiný zdroj. Největší zastoupení má hlavně filmová a televizní tvorba, kde vévodí filmové série „Pán prstenů a „Harry Potter“, dalšími oblíbenými filmy jsou „Letopisy Narnie“, „Eragon“ nebo „Twilight sága“. Hned poté jsou nejpočetnějším zdrojem PC hry, u kterých jsou jako nejčastější příklady udávány hry „World of Warcraft“, RPG online hra „Shakes and Fidget“ i slavná série „The Witcher“ (Zaklánač).

Literatura je bohužel až na třetím místě zájmu a její tituly jsou většinou shodné s filmovou tvorbou. Tedy nejvíce jsou čtena díla od spisovatelky J. K. Rowlingové, druhým nejoblíbenějším autorem je J. R. R. Tolkien. Dále byli, už s mnohem menším zastoupením, zmíněni tito spisovatelé: G. R. R. Martin, Ch. Paolini, K. Čapek, J. Verne, L. Brooke, T. Pratchett a D. N. Adams. Co se týče časopisů, velmi oblíbený je stále měsíčník „ABC“, jako další byl uveden např. časopis „Witch“. Internetu vévodí server „Youtube“ a jako jiný zdroj k setkávání s fantastikou byl uveden např. LARP⁹³, BPA⁹⁴ či mobilní telefon. Výsledek je zobrazen v grafu č. 1. **Podle dosažených výsledků je možno hypotézu potvrdit.**

⁹³ Z anglického „Live Action Role Play“, kdy se živí lidé stylizují do hraní různých postav (většinou fantastických) a prostřednictvím této role jednájí. Účastníci se pohybují v určitém zvoleném prostředí a splňují různé cíle ve fiktivním světě, který je reprezentován světem reálným. Vše slouží k zábavě a unikátním zážitkům zúčastněných.

⁹⁴ BPA - Bitva pěti armád. Bojové hry inspirované světem J. R. R. Tolkiena, které jsou realizovány v přírodě a při nichž se používají dřevěné repliky chladných zbraní.



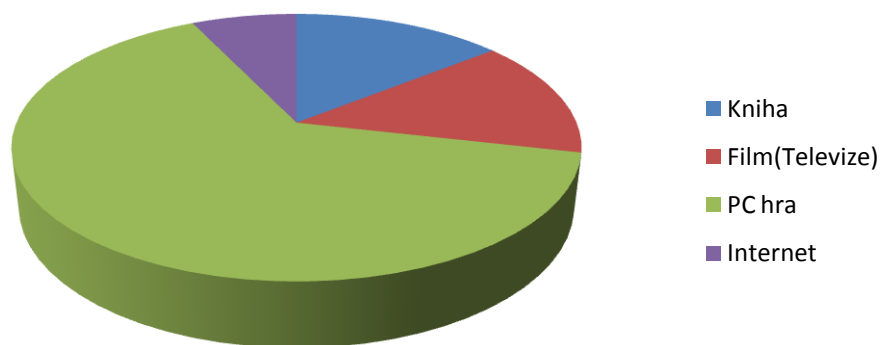
14.5 STANOVENÍ TŘETÍ HYPOTÉZY

Žáci se nejčastěji setkávají s tvorbou Andrzej Sapkowského prostřednictvím počítačových her.

14.5.1 OVĚŘENÍ

Jak už bylo zmíněno, jelikož je Sapkowského tvorba převedena do televizní a počítačové tvorby, zjišťovala jsem také navíc zdroje prvního setkání dětí a mládeže s tímto spisovatelem a původcem této zábavy. Z celkového počtu žáků znalo autora a jeho tvorbu pouze 12 dotazovaných. Zajímalo mne tedy zdroj, který je přivedl k prvnímu styku s tímto spisovatelem. Největší zastoupení měla samozřejmě počítačová hra, která je momentálně velice populární. S knižní tvorbou byli seznámeni pouze 2 dotazovaní. Vše je přehledně zobrazeno v grafu č. 2. **Dle dosažených výsledků mohu stanovenou hypotézu potvrdit.**

Graf č. 2 - Který zdroj tě poprvé přivedl k tvorbě Sapkowského?



Dílo Andrzeje Sapkowského dnes mezi mládeží vévodí hlavně v interaktivní zábavě, což z hlediska literatury není zrovna chvályhodné. Občas se stalo, že pokud jsem se zeptala na autora a jeho knihy, zpočátku mi někteří žáci odpověděli, že spisovatele a jeho dílo neznají. Pokud jsem ale zmínila (jako nápovědu) herní sérii „Zaklínač“, většina okamžitě zareagovala a vzápětí s údivem dodala, že nic neví o existenci knižní předlohy. Potěšilo mne však, že jakmile jsem se dotázala, zda by si teď nějakou knihu od daného autora přečetli, odpověděli někteří žáci kladně.

Nemám v úmyslu obhajovat počítačové hry, ale v určitém aspektu jsou schopny působit pozitivně na četbu. Mohou u žáků probudit zájem o původní literaturu a přivést je ke knihám či naopak milovníka knih k naprosto jinému žánru nebo tématu.

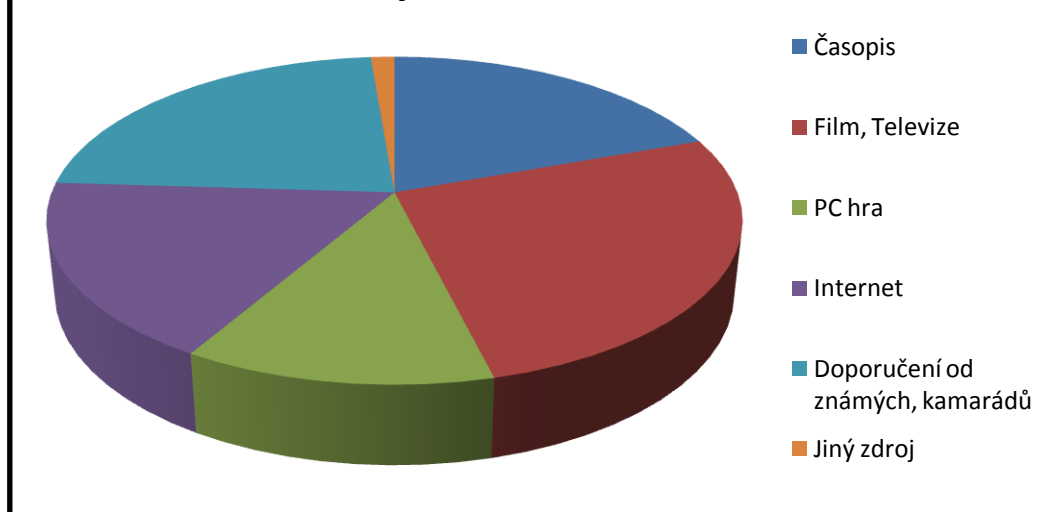
14.6 STANOVENÍ ČTVRTÉ HYPOTÉZY

Žáci jsou nejčastěji motivováni k četbě literatury prostřednictvím filmové a televizní tvorby a interaktivní zábavy.

14.6.1 OVĚŘENÍ

Žáci měli znovu na výběr z více možností. Vedle časopisu a internetu nechybělo samozřejmě doporučení od kamarádů či známých. Dále zde figurovaly slavné formy zábavy jako film, televize a PC hry. Výsledek zobrazuje graf č. 3.

Graf č. 3 - Co je pro tebe největší motivací k přečtení literárního díla?



Největší motivací jsou stále všudypřítomné a předpokládané filmy a televizní pořady nebo seriály. Jako druhý četný zdroj motivace je pro děti a mládež doporučení od kamarádů či známých. Kupodivu až na třetí příčce se umístily PC hry. Zajímavé bylo uvedení jiného zdroje, a tím byla škola. Je velmi povzbudivé, když se ještě dnes najde žák, kterého motivuje škola k tomu, aby si přečetl knihu, i třeba z klasické literatury. Je to sice malá část, ale to neznamena, že nemůže být jednoho dne větší. **Z dosažených výsledků tak mohou svou hypotézu potvrdit pouze z prvně stanoveného předpokladu, a to ve formě filmu a televize.**

14.7 DALŠÍ ZJIŠTĚNÍ A POZNATKY

Jak už jsem se zmiňovala na začátku své práce o rozlišování fantasy a sci-fi, často žáci v dotaznících udávali příklady z žánru science-fiction. Většinou tyto dva druhy literatury nerozdělují a pojmají je jako jeden celek. Je to způsobeno více faktory. Na školách se tyto žánry neprobírají, a pokud ano, tak je jim přisuzován malý význam. Dalším faktorem je jejich podobnost, někdy se dokonce doplňují a tvoří již uvedený druh science-fantasy. Příkladem může být mládeží oblíbená série „*Star Wars*“, která právě prvky fantasy a sci-fi obsahuje. Nejen tato série je stále u dětí a mládeže oblíbená. V průzkumu uváděli další příklady science-fiction. Stále aktuální je např. film „*Avatar*“ z roku 2009, filmový a seriálový „*Star Trek*“, „*Vetřelec*“ nebo „*Já, robot*“ aj. K seriálům žáci občas udávali série jako „*Červený trpaslík*“, „*Star Gate*“ (Hvězdná brána), seriál „*Futurama*“ či „*Teorii*

velkého třesku“. Posledně zmíněný seriál nespadá svou podstatou do sci-fi, ale je to klasická situační komedie, kde se hlavní hrdinové prvky fantasy a sci-fi zabývají. Jako zástupce PC her žánru science-fiction byli nejčastějšími tituly „*Mass Effect*“, „*Crysis*“, „*Resident Evil*“ nebo série „*Assassins Creed*“. Vesměs se tyto hry věnují tématům mimozemských civilizací, dobývání vesmíru, zombie apokalypse či přechodu do jiného období naší historie pomocí techniky.

14.8 ZÁVĚREČNÝ SOUHRN

Z výzkumu tedy vyplývá, že žánr fantasy je většině dětí a mládeže známý. Bohužel četba fantasy literatury pro ně není prvořadá a raději se omezují na rychlejší a pohodlnější způsob interakce s tímto žánrem v podobě interaktivní či filmové a televizní zábavy. Tento fakt může způsobovat zjištěnou nedostatečnost ve slovním vyjádření dětí a mládeže k tématu fantasy. To platí i o žánru science-fiction, jenž považují za identický s fantastikou.

Je škoda, že tyto žánry stále nemají ve výuce literatury takové čestné místo, jako její ostatní druhy, které se na školách běžně učí. Fantastika má vždy co nabídnout. Pokud se učitel alespoň trochu v tomto odvětví literatury orientuje a navíc má smysl a pochopení pro dnešní interaktivní zábavu, může mít velkou výhodu nejen v motivaci žáků k její četbě, ale také samotné vnímání učitele dětmi a mládeží může být více pozitivní.

ZÁVĚR

Není pochyb, že polský spisovatel Andrzej Sapkowski je stále velmi oblíbeným autorem fantasy žánru. Svědčí o tom mnoho ocenění, která získal za svá díla, a také čtenářská oblíbenost jeho knih. Bývá nazýván králem polské fantasy a mnohdy přirovnáván k samotnému Tolkienovi, neboť také vytvořil svůj specifický nereálný svět s typickými postavami a originálním příběhem, což jsou atributy, které čtenáři fantastiky vždy oceňují.

Rozhodla jsem se tedy zabývat životem a dílem autora, poznat jeho silné a slabé stránky a vysledovat určitý vývoj v jeho tvorbě.

V první kapitole jsem shrnula jeho život a to, jak je vnímán ve světě či jak jej hodnotí literární kritika. Následující kapitoly se zaměřují na samostatný žánr fantasy, jeho definici a rozdělení. Je zde zahrnut i Sapkovského rozbor tohoto žánru, konkrétně jeho vlastní názor na fantastiku i rozdělení na jednotlivé podžánry.

V následujících pěti kapitolách jsem se co nejlépe pokusila představit a následně interpretovat Sapkovského dílo, k čemuž dopomáhají také doprovodné ukázky z jednotlivých knih. Autorova tvorba se neomezuje pouze na čistou fantastiku, kterou se převážně proslavil, ale také na historický román s příměsí fantasy, pohádkové příběhy, horror nebo žánr science-fiction, jehož zástupcem je jeho doposud poslední vydaná publikace s názvem „*Zmije*“. Zprvu vynikající spisovatel povídek se i přes počáteční peripetie dokázal přenést v kvalitního tvůrce románů. O tomto faktu vypovídá velmi oblíbená a spousty cenami ověčená „*Husitská trilogie*“.

Fantastika bývá také často spojována s kýčem nebo brakovou literaturou, proto jsem se v závěrečném shrnutí o díle autora rozhodla této problematice věnovat. Sapkovského dílo by se rozhodně za brakové považovat nemělo, neboť jeho tvorba patří mezi to nejlepší z oblasti fantasy a neobsahuje prvky, které by jeho práci snižovaly do oblasti okrajové literatury.

Autorova tvorba však nezůstala jen u knih a její sláva se postupně přenášela do oblasti televizní a filmové zábavy, a dokonce do podoby, dětmi a mládeží velmi oblíbených, počítačových her. Ve své práci jsem se na tyto aspekty opět zaměřila, pokusila se je více přiblížit a v praktické části vyobrazit jejich vliv na dnešní mládež.

Současná výuka literatury stále ještě nedává prostor fantastice. Žáci mají proto i v pozdějším věku občasné problémy s interpretací tohoto pojmu. Své znalosti o daném žánru tak spíše nejvíce získávají pomocí filmové a televizní tvorby a PC her. Tímto

způsobem sice získávají určité poznatky, ale málokdy je zajímavá jejich zdroj. Proto je nutné děti a mládež na tyto zdroje upozorňovat a probudit tak u nich větší zájem o tuto problematiku.

Využití fantastiky, v jakémkoli provedení, ve výuce může mít pozitivní uplatnění do budoucna, neboť pro žáky je to stále atraktivní téma, což udávám ve svém výzkumu. Vyžaduje to však větší znalosti učitelů v tomto oboru a to nejen literárním, ale i filmovém, televizním a interaktivním.

Závěrem bych zmínila, že žáci jsou schopni ocenit znalosti kantorů v oblastech, kterými se baví dnešní mládež. Může se pak snadno stát, že je takový učitel vnímán mládeží pozitivněji a tyto znalosti dokáže využít ve prospěch čtenářství a k budoucímu zájmu o původní literaturu.

SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

Literatura

1. GENČIOVÁ, Miroslava. *Vědeckofantastická literatura. Srovnávací žánrová studie*. Praha: Albatros, 1980. 1. vyd. ISBN 13-883-80.
2. HRDLIČKA, F. *Průvodce po literárním řemesle*. Praha: Votobia, 2004. ISBN 80-7220-170-0.
3. OTTOVA ENCYKLOPEDIE A-Ž. Praha: Ottovo nakladatelství, s. r. o., 2004. ISBN 978-80-7360-014-3.
4. MOCNÁ, Dagmar; PETERKA, Josef. *Encyklopedie literárních žánrů*. Praha: Paseka, 2004.
5. NÜNNING, A. *Lexikon teorie literatury a kultury*. Brno: Host, 2006. 1. vyd. 912 s. ISBN 978-80-7294-170-4.
6. PETRŮ, Eduard. *Úvod do studia literární vědy*. Olomouc: Rubico, 2000. 1. vyd. ISBN 8085839-44-X.
7. Pevnost: *měsíčník o fantasy a hororu*. Praha: Pražská vydavatelská společnost s. r. o., 04/2005. č. 36. ISSN 1213-8215.
8. Pevnost: *měsíčník o fantasy a hororu*. Praha: Pražská vydavatelská společnost s. r. o., 04/2004. č. 24. ISSN 1213-8215.
9. Pevnost: *měsíčník o fantasy a hororu*. Praha: Pražská vydavatelská společnost s. r. o., 02/2006. č. 46. ISSN 1213-8215.
10. Pevnost: *měsíčník o fantasy a hororu*. Praha: Pražská vydavatelská společnost s. r. o., 11/2007. č. 67. ISSN 1213-8215.
11. SAPKOWSKI, Andrzej. *Zaklínač I. – Poslední přání*. Petřvald u Karviné: Leonardo, 2011. 2. vyd (rozš. a upr.) . ISBN 978-80-85951-65-3.
12. SAPKOWSKI, Andrzej. *Zaklínač II. – Meč osudu*. Petřvald u Karviné: Leonardo, 2011. 2. vyd. ISBN 978-80-85951-66-0.
13. SAPKOWSKI, Andrzej. *Zaklínač. III., Krev elfu: první román o Geraltovi a Ciri*. Petřvald: Leonardo, 2011. 315 s. Fantasy; 2. vyd. ISBN 978-80-85951-69-1.
14. SAPKOWSI, Andrzej. *Čas opovržení: druhá část ságy o zaklínači*. Ostrava: Leonardo, 2000. vyd. 3. ISBN 80-85951-18-5.
15. SAPKOWSKI, Andrzej. *Křest ohněm: 3. část ságy o Geraltovi a Ciri*. 5. vyd. Ostrava: Leonardo, 2009. ISBN 978-80-85951-55-4.

16. SAPKOWSKI, Andrzej. *Zaklínač. VI., Věž vlaštovky: čtvrtý román o Geraltovi a Ciri*. Vyd. 4. Petřvald: Leonardo, 2010. ISBN 978-80-85951-63-9.
17. SAPKOWSKI, Andrzej. *Zaklínač. VII., Paní jezera: pátý román o Geraltovi a Ciri*. Vyd. 4. Petřvald: Leonardo, 2012. 557 s. Fantasy. ISBN 978-80-85951-74-5.
18. SAPKOWSKI, Andrzej. *Subžánry subžánru. Ikarie: měsíčník science fiction*. 12/2001. č. 139. s. 41 – 46. ISSN 1210-6798.
19. SAPKOWSKI, Andrzej. *Kánon fantasy. Pevnost: měsíčník o fantasy a hororu*. Praha: Pražská vydavatelská společnost s. r. o., 02/2006. č. 46. ISSN 1213-8215.
20. SAPKOWSKI, Andrzej. *Magické střípky*. Ostrava: Leonardo, 2009. vyd. 1. 315 s. ISBN 978-80-85951-56-1.
21. SAPKOWSKI, Andrzej. *Narrenturm*. Ostrava: Leonardo, 2003. vyd. 1. ISBN 80-85951-36-3.
22. SAPKOWSKI, Andrzej. *Boží bojovníci*. Petřvald: Leonardo, 2010. vyd. 2. ISBN 978-80-85951-60-8.
23. SAPKOWSKI, Andrzej. *Lux Perpetua*. Petřvald: Leonardo, 2010. vyd. 2. ISBN 978-80-85951-62-2.
24. SAPKOWSKI, Andrzej. *Zmije*. Petřvald: Leonardo, 2011. vyd. 1. ISBN 978-80-85951-67-7.
25. SEDLÁK, Ján. *Epické žánre v literatuře pre mládež*. Bratislava: Slovenské pedagogické nakladateľstvo, 1972. ISBN 67-086-72.
26. TENČÍK, František. *Slovníček literárních pojmů*. Praha: Albatros, 1976.
27. TODOROV, Tzvetan. *Úvod do fantastické literatury*. Praha: Karolinum, 2010. ISBN 978-80-246-1676-6.

Internet

1. Andrzej Sapkowski – biografie. [online]. [cit. 22. 9. 2013]. Dostupné z: <http://www.sapkowski.cz/biografie.asp>
2. Andrzej Sapkowski – recenze hry. [online]. [cit. 20. 5. 2014]. Dostupné z: <http://games.tiscali.cz/recenze/zaklinac-2-vrahove-kralu-recenze-x360-verze-59145>
3. Andrzej Sapkowski – biografie. [online]. [cit. 22. 9. 2013]. Dostupné z: <http://web.archive.org/web/20110903023500/http://www.zaklinac.com/>
4. Zaklínač – Pc hra. [online]. [cit. 15. 3. 2014]. Dostupné z: <http://cs.wikipedia.org/wiki/Zakl%C3%ADna%C4%8D>

5. V šedých horách zlato není aneb hrst úvah o literatuře a fantasy. [online]. [cit. 27. 12. 2013]. Dostupné z: http://www.sapkowski.cz/v_sedych_horach_zlato_neni.asp.
6. Andrzej Sapkowski – ocenění literární kritikou. [online]. [cit. 4. 3. 2014]. Dostupné z: <http://www.legie.info/oceneni>.

SEZNAM PŘÍLOH

Příloha A - vzor dotazníku

Dotazník (Svět fantasy) – vyber svou odpověď a zakroužkuj ji ☺

1.) Tvůj věk:

2.) Znáš literární a filmový žánr fantasy?

Ano

Ne

3.) Pokud tento žánr znáš, pokus se jej vlastními slovy vysvětlit. Co si pod slovem “fantasy” představuješ?

4.) Kde jsi se s fantasy poprvé setkal(a)? (K zakroužkované odpovědi uveď název.)

Kniha.....

Časopis.....

Film (Televize).....

Pc-hra.....

Internet.....

Jiný zdroj

5.) Znáš nějakého autora či umělce, který se věnuje fantasy žánru?

Ano

Ne

Pokud ano, pokus se uvést alespoň 2 jména:.....

.....

6.) Máš oblíbený fantasy film či seriál?

Ano

Ne

Pokud ano, pokus se uvést alespoň 2 názvy a zdůvodni tvůj výběr:.....

.....

7.) Máš alespoň jednu oblíbenou knihu tohoto žánru?

Ano

Ne

Pokud ano, uveď název (můžeš i více) a pokus se zdůvodnit tvůj výběr:.....

.....

.....

8.) Znáš polského spisovatele jménem Andrzej Sapkowski? (Je známý hlavně svou sérií povídek a románů o Zaklánači jménem Geralt z Rivie.)

Ano

Ne

9.) Pokud znáš autora, kde jsi se o něm a jeho tvorbě poprvé dozvěděl(a)?
(K zakroužkované odpovědi uveď název.)

Kniha.....

Časopis.....

Film (Televize).....

Pc-hra.....

Internet.....

Jiný zdroj

10.) Co je pro tebe největší motivací k přečtení literárního díla?

Časopis

Film (Televize)

Pc-hra

Internet

Doporučení od kamarádů, známých

Jiný zdroj

Děkuji Ti za tvůj čas k vyplnění tohoto dotazníku ☺

SEZNAM GRAFŮ

Graf č. 1 – Kde ses poprvé setkal(a) s fantastikou?.....	86
Graf č. 2 – Který zdroj tě poprvé přivedl k tvorbě Sapkowského?.....	87
Graf č. 3 - Co je pro tebe největší motivací k přečtení literárního díla?.....	88

SEZNAM ZKRATEK

RPG - Role playing game	62
PC - Personal computer	83
LARP - Live action role play	85
BPA - Bitva pěti armád	85