

JIHOČESKÁ UNIVERZITA V ČESKÝCH BUDĚJOVICÍCH
FILOZOFICKÁ FAKULTA
ÚSTAV VĚD O UMĚNÍ A KULTUŘE

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

BYLO NEBYLO ANEB POHÁDKOVÉ MOTIVY V ZAKLÍNAČI

Vedoucí práce: prof. PhDr. Petr A. Bílek, CSc.

Autor práce: Simona Hradecká

Studijní obor: Kulturní studia

2021

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem autorem této kvalifikační práce a že jsem ji vypracovala pouze s použitím pramenů a literatury uvedených v seznamu použitých zdrojů.

Novosedly, 10. května 2021

Simona Hradecká

Poděkování

Ráda bych tímto poděkovala svému vedoucímu práce prof. PhDr. Petru A. Bílkovi, CSc. za cenné rady.

Anotace

Bakalářská práce se zabývá fantasy cyklem *Zaklínač*, jehož autorem je polský spisovatel Andrzej Sapkowski. Práce poukazuje na pohádkové motivy, kterými se Andrzej Sapkowski inspiroval u světově známých spisovatelů, jako byli bratři Grimmové, Hans Christian Andersen či Jeanne-Marie Leprince de Beaumont. Motivы, jimiž se Sapkowski u spisovatelů inspiroval, jsou zobrazeny především v povídkové části cyklu. Práce se zaměřuje jak na povídky, ve kterých jsou jednotlivé pohádkové motivы velmi patrné, tak i na ty, kde motivы spatřujeme jen okrajově.

Jako výchozí materiál, ze kterého bakalářská práce čerpá, jsou použity klasické pohádky, povídky Andrzeje Sapkowského a odborné publikace definující žánr fantasy a pohádky. Oběma literárním žánrům je věnována první část práce, kde je nastíněna jejich obecná charakteristika.

Bakalářská práce slouží jako základní obraz pohádkových motivů v *Zaklínači*, kterými se Andrzej Sapkowski inspiroval v klasických pohádkách a zakomponoval je do konkrétních příběhů.

Klíčová slova: pohádka, fantasy, fikční svět, pohádkové motivы, Andrzej Sapkowski, Zaklínač, bratři Grimmové, Hans Christian Andersen

Annotation

Bachelor thesis is dedicated to the fantasy cycle *The Witcher*, written by Polish writer Andrzej Sapkowski. Thesis points out fairy tale motives. Andrzej Sapkowski has inspired himself by other worldwide known writers, such as brothers Grimm, Hans Christian Andersen or Jeanne-Marie Leprince de Beaumont. These motives are most evident in the part of the cycle regarding the stories. Thesis focuses on stories in which are individual fairy tale motives very apparent and on those where the motives are seen only marginally.

The main source for my bachelor thesis are classical fairy tales, Andrzej's Sapkowski's stories and scientific publications defining the genre of fantasy and fairy tales. First part of the thesis is dedicated to both of the literature genres, where their general characteristic is outlined.

Bachelor thesis serves as a basic reflection of the fairy tales motives in *The Witcher*, by which Andrzej Sapkowski has inspired himself in classical fairy tales and incorporates them into concrete stories.

Key words: fairy tale, fantasy, fictional world, fairy tale motives, Andrzej Sapkowski, *The Witcher*, brothers Grimm, Hans Christian Andersen

Obsah

Úvod.....	8
1. Andrzej Sapkowski	9
2. Pohádka.....	11
2.1 Základní charakteristika	11
2.2 Historie pohádky	11
2.3 Pohádka jako literární žánr.....	13
2.4 Rozdělení pohádek	15
2.5 Morfologie pohádky podle Vladimira Jakovleviče Proppa	15
3. Fantasy	19
3.1 Co je to fantastika?.....	19
3.2 Základní charakteristika fantasy	19
3.3 Historie fantasy	20
3.4 Fantasy v českém prostředí	21
3.5 Druhy fantasy	22
3.5.1 Tolkienovské a lewisovské fantasy	24
3.5.2 Fantasy podle Andrzeje Sapkowského	25
4. Zaklínač	27
4.1 Základní charakteristika	27
4.2 Geralt z Rivie	28
4.3 Pohádkové motivy.....	28
4.3.1 Zaklínač.....	28
4.3.2 Zrnko pravdy	29
4.3.3 Menší zlo.....	31
4.3.4 Otázka ceny	34
4.3.5 Poslední přání.....	36
4.3.6 Hranice možností	37

4.3.7 Střípek ledu	38
4.3.8 Trochu se obětovat	39
4.3.9 Meč osudu	41
4.3.10 Věž vlaštovky	42
Závěr	44
Zdroje.....	45

Úvod

Téma pohádkové motivy v *Zaklínači* jsem si vybrala z toho důvodu, že pohádky jsou součástí mého života již od raného dětství. Jako malá jsem pohádky zbožňovala a nebyl jediný večer, kdy jsem šla spát bez toho, aniž by mi někdo nepřečetl kousek pohádky. Vždy jsem napjatě a v naprostém pozoru poslouchala každé slůvko a těšila se, jak příběh skončí. Pohádky mě fascinovaly natolik, že jsem často opomíjela realitu a snila si svůj život v jiném světě. Bohužel společnost vnímá pohádky jako příběhy pro malé děti, a proto jsem se musela s přibývajícím věkem pohádek vzdát. Mé snění o nadpřirozeném světě, jehož jsem chtěla být součástí, neutichlo, a tak jsem se z pohádek přenesla k fantasy. Příběhy, které byly plné nadpřirozených postav a magických sil, se opět staly mým „pohádkovým“ světem. Ze všeho nejvíc mě fascinovali čarodějové a černokněžníci. Toužila jsem být jedna z nich, mít svou kouzelnou hůlku, s jejíž pomocí bych dokázala nevídané věci. Postupem času jsem se dostala k *Zaklínači*, jenž mě ohromil po všech stránkách. Po přečtení první povídky jsem měla pocit, jako bych ten příběh znala. A nebylo divu. Většina povídek se zakládá na tradičních motivech pohádek, které jsem jako malá zbožňovala. O těchto motivech, které se staly pro Andrzeje Sapkowského inspirací, bych ráda psala v mé práci. Ačkoliv se najde i mnoho dalších autorů, kteří také převzali motivy z pohádek, Sapkowski dal svým příběhům zcela nový rozměr a nádech. V knihách neopomíjí například aktuální problémy, jako je rasová nesnášenlivost či problematika podmaňování si přírody člověkem.

První část bakalářské práce se zabývá životem Andrzeje Sapkowského a teorií žánru pohádky a fantasy. V jednotlivých kapitolách jsou popsány definice žánrů, jejich historický vývoj a rozdělení. Druhá část práce se věnuje rozboru povídek, ve kterých se Andrzej Sapkowski inspiroval u světově známých spisovatelů pohádek. Každé povídce, jež obsahuje pohádkové prvky, je věnována samostatná podkapitola zabývající se rozbořením děje a podobností s klasickou pohádkou.

Cílem práce je poukázat na jednotlivé pohádkové motivy a prvky, kterými se Andrzej Sapkowski inspiroval ve svém fantasy cyklu *Zaklínač*.

1. Andrzej Sapkowski

Andrzej Sapkowski je polský spisovatel, který se narodil 21. června 1948 ve městě Lodž.¹ Ve svém rodném městě absolvoval střední a později i vysokou školu, kde se zaměřil na obor ekonomie. Díky svým schopnostem a znalostem z marketingu začal pracovat v zahraničním obchodu.²

Svou literární kariéru zahájil jako překladatel, když do polského časopisu *Fantastyka* přeložil povídku *Slowa Guru* od Cyrila M. Kornblutha. Popularitu v literárním světě si však získal povídkami o zaklínači, které začal publikovat v již zmíněném měsíčníku *Fantastyka*. První povídka byla publikována v roce 1986 a později vyšla i v českém jazyce v časopise *Ikarie*. Svět fantasy byl *Zaklínačem* natolik uchváten, že v roce 2002 vznikl v Polsku stejnojmenný seriál. Tím nadšení fanoušků neskončilo, ba naopak. Obrovský úspěch zapříčinil, že v roce 2007 byla představena hernímu světu první počítačová hra, která se pyšnila velmi bohatým příběhem. Fanoušci byli nadšeni, a proto o pár let později vznikl druhý díl *Zaklínač 2: Vrahové králů*. Ač to bývá většinou naopak, druhý díl se setkal s ještě větším ohlasem. Nelze se proto divit, že v roce 2015 vyšel třetí a dosud poslední díl *Zaklínač 3: Divoký hon*. Mohlo by se zdát, že tři hry jsou dostačující, ale i v tomto případě je tomu zcela jinak. Ve světě počítačových her se od roku 2020 šíří zpráva o hře číslo čtyři! Oblíbenost ságy se projevila i ve světě filmu a roku 2019 představil Netflix americko-polský seriál *The Witcher*.

Mimo *Zaklínačův* svět se Andrzej Sapkowski zajímá o historii, především o období husitských válek. Tomuto období věnoval husitskou trilogii *Narrenturm*, jejíž první díl vyšel v roce 2002.³ Žánrově patří trilogie mezi historické fantasy, jelikož se zde vyskytuje mnoho historických a reálných prvků, které odkazují do prostředí dávného středověku. Konkrétně se autor věnuje oblasti Slezska a Čech. Neopomíjí ani reálné historické postavy, jako byli Jan Žižka z Trocnova, Jan hus či Johannes Gutenberg. Děj románové ságy se odehrává v roce 1425, v období husitských válek. V tomto období se slezská knížata připravovala na křížovou výpravu proti husitským Čechům. Hlavní postavou příběhu je slezský šlechtic Reinmar z Bělavy. Ten kvůli prozrazenému románku

¹ Weigel, Pavel. *Polská ruleta: polské sci-fi povídky*. Plzeň: Laser 2003, s. 348.

² Sapkowski Andrzej-biografie, In: *Andrzej Sapkowski CZ* [online] 21. 11. 2002 [cit. 12. 3. 2021]
Dostupné z: <http://www.sapkowski.cz/biografie.asp>

³ Kupcová, Helena. *Literární Evropou II: 20. století*. Praha: Literární akademie: 2010, s. 353

s provdanou ženou Adélou von Sterza je nucen utéct na jih, aby se vyhnul pomstě od Adéliných příbuzných. Při útěku se zaplétá do řady různých dobrodružství, o nichž příběh vypráví.

2. Pohádka

2.1 Základní charakteristika

Kdo by neznal pohádky, příběhy plné princezen, princů a nadpřirozených bytostí mající vždy šťastný konec. Tyto příběhy zná snad každé dítě od svých rodičů a prarodičů. Ne vždy ale byly určeny pro děti, a ne vždy měly šťastný konec. Původním adresátem pohádek byli v dřívějších dobách dospělí čtenáři. Až v 19. století se pohádky začaly přeorientovat na mladší čtenáře. Díky tomu došlo v řadě pohádkách k jistým úpravám, poněvadž původní pohádkové příběhy byly v některých případech až příliš drastické a pro uši nejmenších naprosto nepřijatelné. I přesto se ve většině pohádek charakteristické prvky zachovaly a děj se jen lehce pozměnil, aby byl vhodný i pro ty úplně nejmenší. Jak píše Michal Černoušek ve své knize *Děti a svět pohádek*: „Pohádka je tak svým způsobem útvarem nesmrtelným, přežívajícím jednotlivé generace, aniž by zestárla, omšela nebo se jednoduše vytratila. Nesmrtelnými jsou zvláště pak pohádky, které se staly „klasickými“, to znamená, které prokázaly svou životnost v nadčasové dimenzi.“⁴

Ačkoliv to nemusí být na první pohled zřejmé, pohádky hrají ve vývoji a dospívání dítěte velkou roli. Skrze pohádky se například rozvíjí jejich představivost a fantazie. Prostřednictvím pohádkových příběhů se dětem dostává i jistého vzdělání a výchovy. Mnoho pohádek má v sobě zakořeněné mravní ponaučení, díky kterým si dětský čtenář snadno odvodí, co je správné a co nikoliv. Dle Michala Černouška má pohádka mimo výchovný a vzdělávací význam i význam terapeutický. Pohádky tak mohou napomoci malým čtenářům s jejich traumaty, které ve svém životě prožívají. Za základní funkci pohádek Michal Černoušek považuje vnesení smyslu a řádu do situací, jež jsou pro děti často nesrozumitelné a chaotické.

2.2 Historie pohádky

Jen stěží lze zjistit, která pohádka vznikla jako první. Zmínky o pohádce jsou patrné již v období pozdní antiky. V této době známý filozof a spisovatel Apuleius představil v jednom ze svých románů mýtus *Amor a Psyché*. Tomu se dnes podobá nám velmi známá pohádka *Kráska a zvíře*. Motivy pohádek se v období antiky vyskytovaly v různých mýtech a eposech, tím nejznámějším je *Epos o Gilgamešovi*, který líčí dobrodružství sumerského krále. Mezi další dochované písemné pohádky patří příběh

⁴ Černoušek, Michal. *Děti a svět pohádek*. Praha: Albatros 1990, s. 9.

pocházející ze 13. století. Vypráví o dvou bratřích a byl sepsán na egyptském papyru. V období antiky byly pohádky zaznamenány i na našem území. Jednou z nejstarších památek je osnova k pohádce *O dvanácti měsíčkách*, kterou jako krátké mravní ponaučení sesbíral Bartoloměj z Chlumce.

Ve středověku se pohádkové motivy začaly vyskytovat v různých legendách, hrdinských eposech, ale také například v cyklu vyprávějí o králi Artušovi. Významným dílem se stala sbírka *Tisíc a jedna noc*. Tato arabská anonymní sbírka lidových pohádek, bajek a anekdot zobrazovala důvěryhodný obraz tehdejší společnosti v arabském světě.

Nový vztah k pohádce vznikl v období romantismu. Osobnosti ovlivněné tímto literárním směrem spatřovaly ve folkloru a v pohádkách pramen, jenž jim pomáhal poznat svůj národ a historii. Ve světové literatuře patřili mezi nejznámější sběratele pohádek bratři Grimmové. Jejich proslulé dílo *Pohádky bratří Grimmů (Kinder und Hausmärchen)* vyšlo poprvé ve dvou svazcích v letech 1812–1815 a obsahovalo přes 140 příběhů. Ty byly sesbírány v oblasti Hesenska a Dolního Saska. Hlavním cílem bratří Grimmů bylo předat lidem pohádky ve stejném znění, jak jim byly vyprávěny.

„V Čechách spadá vznik prvních souborů lidových pohádek do čtyřicátých let 19. století. Do té doby souvisel zájem o lidové látky s představami romantiků o uměleckých a estetických hodnotách památek slovanského dávnověku, které se ve svých dílech snažili napodobit nebo rekonstruovat [...].“⁵ Za prvního sběratele pohádek je v českém prostředí považován Jakub Malý. Svou první sbírku *Národní české pohádky a pověsti* vydal v roce 1938. Dalšími sběrateli lidových pohádek byli Karel Jaromír Erben a Božena Němcová.

Sběratelská činnost pohádek se v našem prostředí držela až do konce 19. století, kdy se o slovo začala hlásit autorská pohádka. Ta se od lidové liší v mnoha ohledech. Zásadním rozdílem je, že známe autora příběhu, a nikoliv jen sběratele. Za zakladatele autorské pohádky lze považovat Hanse Christiana Andersena. Ten své náměty čerpal především z lidového vyprávění, osobních zážitků, ale i ze sociálních problémů tehdejší společnosti. Jeho nejznámější pohádkou, kterou budu v této práci detailněji rozebírat,

⁵ Šmahelová, Hana. *Návraty a proměny: Literární adaptace lidových pohádek*. Praha: Albatros, 1989, s. 20.

je *Malá mořská víla*. Mezi další autory, kteří se věnovali autorské pohádce patří Charles Dickens (*Vánoční koleda*) či Antoine de Saint-Exupéry, autor *Malého prince*.

V českém prostředí se autorská pohádka začala rozvíjet ve 20. letech 20. století. Autorem první autorské pohádky byl Josef Karafiát. Pohádka *Broučci* se stala velmi oblíbenou a sloužila jako předloha pro nově vznikající animované pohádky. Postupem času začali tvořit autorské pohádky bratři Čapkové (*Povídání o pejskovi a kočičce, Devatero pohádek*), Josef Lada (*Kocour Mikeš, Bubáci a hastrmani*), Bohumil Říha (*Honzikova cesta*) či Miloš Macourek (*Mach a Šebestová*).

V současné době se žánr pohádky stal součástí populární literatury, která je dostupná na všech pultech v knihkupectví. Díky existenci počítačů a filmových pohádek jsou na nově vznikající knižní pohádky kladeny větší nároky. Autoři se proto snaží, aby díla byla plná humoru a hravosti. Neopomínají ani naučnou funkci, a tak nově vznikající pohádky zobrazují spoustu zajímavých témat, o kterých se dříve nepsalo. Typickým příkladem jsou menšinové problémy či šikana dítěte v kolektivu. Mezi české spisovatele, kteří se zabývají zmíněnými tématy, patří Hana Doskočilová. Ta se ve své knize *O Mamě Romě a romském Pámbíčkově* zabývá romskou tematikou.

2.3 Pohádka jako literární žánr

Podle *Encyklopedie literárních žánrů* je pohádka „Zábavný, zpravidla prozaický žánr folklorního původu s fantastickým příběhem.“⁶ Dle této definice lze konstatovat, že pohádka je určitý druh lidového vyprávění obsahující fantastické prvky a nadpřirozené jevy. Svým příběhem vtahuje čtenáře do bájného a imaginárního světa plného nadpřirozených bytostí.

Pohádkový svět je charakteristický tím, že se vyznačuje časovou a místní neurčitostí. „Bylo nebylo...“, „Žil jednou jeden...“, „Za devatero horami a devatero řekami...“, „Kdysi dávno...“, jsou tradiční ustálené formule, které zpravidla tvoří téměř každý začátek pohádky.

⁶ Mocná, Dagmar, Peterka Josef a kol. *Encyklopedie literárních žánrů*. Praha: Paseka, 2004, s. 472.

Velký význam je v pohádkách přikládán magickým číslům. V příbězích se nejčastěji objevují násobky čísla tři, ale i číslo sedm má v mnohých pohádkách své místo. Jiřík z pohádky *O Zlatovlásce* musí splnit tři úkoly, aby si mohl odvézt královu dceru, nebojácný princ se utká v boji s obrovskou sedmihlavou saní žijící za devatero horami a mohli bychom pokračovat dále. Kouzelná čísla mají své místo v každé pohádce a téměř vždy hrají zásadní roli.

Hlavní hrdina pohádkového příběhu je vždy postaven před obtížný úkol, který musí splnit. Cesta za splněním úkolu bývá mnohdy velmi nebezpečná a napínavá. V překonání překážek pomáhají hlavnímu hrdinovi přátelé či nadpřirozené bytosti. Po zdárném úspěchu se hlavnímu hrdinovi dostává slíbené odměny.

Ačkoliv tomu tak dříve nebylo, většina novodobých pohádek je optimistického charakteru. Každý z nás proto očekává, že dobro zvítězí nad zlem, které bude na konci příběhu spravedlivě potrestáno. Tyto dvě role, dobra a zla, jsou v pohádkách od sebe oddělené a mají své typologické rysy. Stranu dobra představují postavy, jež jsou čtenáři vykresleny jako dobrosrdečné, vstřícné, odvážné a chytré. Ví, co je správné a jsou odhodlány bojovat se vším, co jim stojí v cestě. I přestože jsou dobří hrdinové prezentováni v nejlepším světle, autoři pohádek neopomínají lidskou neomylnost a zobrazují situace, kdy se kladný hrdina na své cestě splete nebo něco pokazí. Vždy má ale možnost svůj čin napravit. Stranu zla obvykle představuje čarodějnice, sedmihlavý drak, čert či macecha. Tyto postavy jsou čtenářovi představeny jako naprostý opak strany dobra. Jsou zlé, nepřející, škodolibé či hrubé a agresivní. Jejich hlavním cílem je ublížit nebo uškodit ostatním. Zákeřné úmysly zla jsou během příběhu odhaleny a na konci příběhu spravedlivě potrestány. Díky obrovským kontrastům, které mezi dobrem a zlem existují, jsou i ti nejmenší čtenáři schopni vnímat mravní hodnoty a rozpoznat tak sami, co je dobré a špatné.

2.4 Rozdělení pohádek

Pohádky dělíme do třech skupin:

1. **Pohádky lidové neboli folklorní** – Příběhy, které v sobě zachovávají tradiční prvky lidových pověstí a nejsou primárně určeny pro děti. V lidových pohádkách není znám autor, ale jen sběratelé. Původně se tento druh pohádek označoval jako báchorky a mezi lidmi se šířil formou vyprávění. „Pohádka totiž není původně literatura; pohádka je povídání. Pravá lidová pohádka nevzniká tím, že ji národopisný sběratel zaznamená, nýbrž tím, že ji babička povídá dětem, člen kmene Yoruba členům Yoruba nebo profesionální pohádkář auditoriu v arabské kavárně. Skutečná pohádka, pohádka ve své pravé funkci, je povídání v kruhu posluchačů. Rodí se z potřeby vypravovat a rozkoše naslouchat.“⁷
2. **Pohádky legendární neboli novelistické** – Legendární pohádky jsou plné nepravděpodobných dějů a více nám mohou připomínat historiky z běžného života. Hlavní postavy příběhů jsou nuceny spoléhat se sami na sebe. K tomu využívají svého důvtipu a vychytralosti. Známou autorkou legendárních pohádek je Božena Němcová, která tyto vlastnosti udělila *Chytré horáky*.
3. **Pohádky autorské neboli moderní** – Jak plyne z názvu, u tohoto druhu pohádek známe, na rozdíl od lidových, autora. Tradičně se jedná o umělé příběhy, které obsahují pohádkové prvky a jsou určeny dětskému čtenáři. Typickým rysem autorských neboli moderních pohádek je mísení různých žánrů. Mezi české autory píšící moderní pohádky patří například bratři Čapkové. Ze světových spisovatelů můžeme zmínit Charlese Dickense a jeho *Vánoční koledu*.

2.5 Morfologie pohádky podle Vladimira Jakobleviče Proppa

Vladimir Jakoblevič Propp byl ruský lingvista, který se narodil v roce 1895 v Petrohradu, kde vystudoval historicko-filologickou fakultu. Po úspěšně dokončeném studiu začal učit ruský a německý jazyk na středních školách. Největší pozornost věnoval během svého života folkloru, zvláště oblasti lidových pohádek. Roku 1928 vydal svou první knihu *Morfologie pohádky a jiné studie*, kde analyzuje strukturu kouzelných

⁷ Čapek, Karel. *Marsyas čili na okraj literatury*. Praha: Československý Spisovatel, 1971, s. 83.

pohádek. Kniha se během pár let stala velmi úspěšnou a byla přeložena do několika cizích jazyků.⁸

V první kapitole nás autor seznamuje s problematikou zkoumání pohádek. Upozorňuje především na nedostatky dosavadních děl, které se pohádkami zabývají. Domnívá se, že do roku 1928 neexistovalo mnoho vědeckých prací, které by se žánru pohádek věnovaly. Chybu spatřuje v tom, že se dosavadní práce zaměřovaly na otázku vzniku pohádek, ale neznaly odpověď na to, co pohádka znázorňuje. Propp je přesvědčen, že je zcela zbytečné zkoumat pohádky z hlediska historie, když přesně nevíme, co pohádka představuje.

Jak jsem již nastínila, v knize *Morfologie pohádky a jiné studie* se Propp věnuje struktuře kouzelných pohádek. Předkládá, že: „Morfologicky může být kouzelnou pohádkou nazváno každé rozvíjení děje od škůdcovství (A) nebo nedostatku (a) přes další funkce až po svatbu (W*) nebo jiné funkce, jichž bylo užito jako rozuzlení (razvjazka).“⁹ Vyjma této definice zmiňuje další, ve které definuje kouzelnou pohádku jako „[...] vyprávění, vybudované na pravidelném střídání uvedených funkcí v různých podobách, přičemž v každé pohádce jisté funkce nejsou přítomny a jiné se opakují.“¹⁰

Funkce jednajících osob považuje Propp při rozboru pohádek za základní a stabilní prvek. Celkem popisuje 31 funkcí, které mají v příbězích jasnou posloupnost. Neexistuje však žádná podmínka, která by stanovovala, že každá pohádka musí zahrnovat veškeré, níže zmíněné funkce.

- 1) Jeden ze členů rodiny opouští domov (pojmenování: odloučení)
- 2) Hrdinovi je něco zakázáno (pojmenování: zákaz)
- 3) Zákaz je porušen (pojmenování: porušení); zároveň v tomto okamžiku vstupuje do děje nová záporná postava, kterou nazýváme škůdcem (čarodějnice, čert, macecha)
- 4) Škůdce se snaží vyzvídat (pojmenování: vyzvídání)
- 5) Škůdce dostává informace o své oběti (pojmenování: vyzrazení)

⁸ Macura, Vladimír a Alice Jedličková. *Průvodce po světové literární teorii 20. století*. Brno: Host, 2012, s. 580.

⁹ Propp, Vladimír Jakovlevič. *Morfologie pohádky a jiné studie*. H & H, 1999, s. 81.

¹⁰ Tamtéž, s. 87.

- 6) Škůdce se snaží oklamat svou oběť, aby se zmocnil jí nebo jejího majetku (pojmenování: úskok)
- 7) Oběť podlehne úskoku a tím bezděčně podléhá nepříteli (pojmenování: pomahačství)
- 8) Škůdce působí jednomu ze členů rodiny škodu nebo újmu (pojmenování: škůdcovství)
- 9) Neštěstí nebo nedostatek jsou sděleny. K hrdinovi se někdo obrací s prosbou nebo rozkazem. Je odeslán nebo propuštěn (pojmenování: prostřednictví, spojovací moment)
- 10) Hledač se rozhodne k protiakci nebo s ní vysloví souhlas (pojmenování: začínající protiakce)
- 11) Hrdina opouští domov (pojmenování: odchod)
- 12) Hrdina je podroben zkoušce, vyptávání, je napaden apod., čímž se připravuje získání kouzelného prostředku nebo pomocníka (pojmenování: první funkce dárce)
- 13) Hrdina reaguje na činy budoucího dárce (pojmenování: reakce hrdiny)
- 14) Hrdina dostává k dispozici kouzelný prostředek (pojmenování: vybavení, získání kouzelného prostředku)
- 15) Hrdina je přenesen, dovezen nebo přiveden k místu, kde se nalézá předmět hledání (pojmenování: prostorové přemístění mezi dvěma říšemi, vykonání cesty)
- 16) Hrdina a škůdce vstupují do bezprostředního boje (pojmenování: boj)
- 17) Hrdina je označen (pojmenování: označení)
- 18) Škůdce je poražen (pojmenování: vítězství)
- 19) Počáteční neštěstí nebo nedostatek jsou zlikvidovány (pojmenování: likvidace neštěstí nebo nedostatku)
- 20) Hrdina se vrací (pojmenování: návrat)
- 21) Hrdina je pronásledován (pojmenování: pronásledování)
- 22) Hrdina se zachraňuje před pronásledováním (pojmenování: záchrana)
- 23) Nepoznaný hrdina se dostává domů nebo do jiné země (pojmenování: nepoznaný příchod)
- 24) Nepravý hrdiny si klade neoprávněné nároky (pojmenování: neoprávněné nároky)

- 25) Hrdinovi je uložen těžký úkol (pojmenování: těžký úkol)
- 26) Úkol je splněn (pojmenování: splnění)
- 27) Hrdina je poznán (pojmenování: poznání)
- 28) Nepravý hrdina nebo škůdce je odhalen (pojmenování: odhalení)
- 29) Hrdina dostává nové vzezření (pojmenování: transfigurace)
- 30) Škůdce je potrestán (pojmenování: trest)
- 31) Hrdina se žení a nastupuje na carský trůn (pojmenování: svatba)¹¹

K výše zmíněným funkcím určil Vladimir Jakovlevič Propp sedm základních postav, které se v pohádkových příbězích vyskytují.

- 1) Škůdce
- 2) Dárce
- 3) Pomocník
- 4) Hledaná osoba a její rodiče
- 5) Odesílatel
- 6) Hrdina
- 7) Nepravý hrdina¹²

S rozdělením základních jednajících postav souvisí i způsob, jak konkrétní postavy do děje vstupují. „Postavy každé kategorie se objevují jinou formou; u každé kategorie se používá zvláštních způsobů, jimiž je postava zařazována do průběhu děje.“¹³ Jako příklad uvedu roli škůdce. Ten má ve zvyku se poprvé objevit náhle a nečekaně. Po druhé vstupuje do děje jako nalezená postava.

¹¹ Propp, Vladimir Jakovlevič. *Morfologie pohádky a jiné studie*. H & H, 1999, s. 32–59.

¹² Tamtéž s. 70.

¹³ Tamtéž, s. 74.

3. Fantasy

3.1 Co je to fantastika?

Než se dostaneme k samotnému rozboru a definici fantasy, je nutné zmínit pojem fantastika, jenž s fantasy žánrem úzce souvisí. Slovo fantastika pochází z řeckého *fantastikon* a znamená lichá představa. Podle *Slovníku literární teorie* fantastika představuje: „Souhrnné označení pro literární díla, vytvářející obraz skutečnosti za pomoci prvků smyšlených, tj. takových, které neodpovídají běžné zkušenosti ani obecně platnému pojetí a nazírání světa, oblast fantasy literatury je žánrově mnohotvárná, neboť zahrnuje jak romány, povídky a novely, tak i drama.“¹⁴

3.2 Základní charakteristika fantasy

V dnešní době existuje obrovské množství definic, které se žánr fantasy snaží definovat. *Encyklopedie literárních žánrů* označuje fantasy jako „žánr iracionální fantastiky s tematickými zdroji v mýtu a středověké romanci.“¹⁵ Jednu z dalších definic fantasy uvádí v měsíčníku *Ikarie* Ivan Adamovič: „Fantasy je vnitřně soudržné vyprávění. Pokud se odehrává v tomto světě, vypráví příběh, který je v námi vnímaném světě neuskutečnitelný, pokud se odehrává v jiném světě, jde o neuskutečnitelný svět, třebaže příběhy, jež se v něm odehrávají, mohou být v jeho rámci možné.“¹⁶

Schéma fantasy příběhů spočívá ve vstupu do jiného světa (dimenze). Jedná se o zcela imaginární svět nebo svět, jenž je paralelní k tomu našemu či v neposlední řadě o svět tvořený pseudohistorií světa, kde žijeme.

Hrdinové fantasy příběhů jsou archetypálního charakteru a vytvářejí ustálenou sestavu rolí. Ve většině případů mají hrdinové nadpřirozené schopnosti, prostřednictvím nichž jsou schopni dosáhnout nevídaných věcí. Tyto schopnosti jsou jak fyzického, tak psychického charakteru. V mnoha případech se o nich hlavní hrdina dozvídá až v dospělosti, kdy je postaven před složitý úkol, jenž musí splnit. V cestě za vítězstvím mu bývá nápomocný magický předmět, který disponuje nadpřirozenou silou. Tradičně tyto předměty představují kouzelné hůlky, čarovný kámen, magický meč, prsten a mnoho dalších.

¹⁴ Vlašín, Štěpán. a kol. *Slovník literární teorie*. Praha: Československý spisovatel, 1977, s. 109.

¹⁵ Mocná, Dagmar, Peterka Josef a kol. *Encyklopedie literárních žánrů*. Praha: Paseka, 2004, s. 187-88.

¹⁶ Adamovič, Ivan. *Bída a lesk fanouškovství*. *Ikarie* 11/2003, s. 34.

Vyjma hlavního hrdiny vystupují ve fantasy další typizované postavy. Hrdina na své cestě poznává mnoho přátel a ti jsou jeho oporou po celou dobu, než dojde k cíli. Skupinu přátel často představují fantastická stvoření, které existují jen ve fikčních světech. Kromě přátel se hrdina setkává i s postavami, které mu naopak škodí a snaží se překazit vše, na čem mu záleží.

„Stěžejní je motiv cesty (s propracovanou topografií), jenž představuje dobrodružství, ale i úkol, je symbolickým vyjádřením životní pouti a v neposlední řadě prostředkem k utváření hrdinova postoje ke světu.“¹⁷ Hlavní hrdina je postaven před těžký úkol, který musí splnit. Vydává se proto na cestu plnou nástrah, překážek a nepřátel. Ačkoliv se cíle v jednotlivých příbězích liší, motiv důležitého poslání nalezneme ve všech.

Důležitou roli představuje ve fantasy čas. Ve fikčních světech je prakticky možné vše, na co si jen vzpomeneme, a tak se setkáváme s tím, že hlavní hrdinové mohou cestovat v čase nebo ho umí pozastavit. Hrdinovu schopnost cestovat časem spatřujeme v díle J. K. Rowlingové *Harry Potter a vězeň z Azkabanu*. Hermiona získává od své profesorky McGonagallové obraceč času, který jí usnadňuje stíhat přeplněný rozvrh. V závěru knihy se pomocí obraceče vrací do minulosti, aby s Harrym zachránili život Siriusovi Blackovi.

3.3 Historie fantasy

Ač se může zdát, že žánr fantasy je relativně nový, kořeny sahají až do období starověku, kde fantasy prvky můžeme spatřit v tradičních eposech či mýtech. Typickým příkladem je *Epos o Gilgamešovi*.

V období středověku došlo k rozdělení epiky na duchovní a světskou. Pro fantasy byla zásadní větev světské epiky, jež tvořily hrdinské a rytířské eposy. Tyto eposy se nejvíce objevovaly ve Francii, Velké Británii a v neposlední řadě i v Itálii. Koncem 15. století vydal Thomas Malory dílo *Artušova smrt*, jež se řadí mezi knihy obsahující prvky fantasy.

¹⁷ Mocná, Dagmar, Peterka Josef a kol. *Encyklopedie literárních žánrů*. Praha: Paseka, 2004, s. 188.

Za prvotní fantasy se všemi atributy jsou považovány díla z konce 19. století. Mezi nejznámější autory věnující se fantasy patřili E. R. Eddison či W. Morris. W. Morris dokázal ve svém díle *Studna na konci světa* vytvořit zcela komplexně nadpřirozený svět a stal se tak jedním z prvních autorů mající vlastní fikční svět.

I když první fantasy díla vznikala koncem 19. století, počátek 20. století žánru příliš nepřál. Hlavní slovo v této době mělo science fiction. Vývoj civilizací bylo téma, které všechny uchvátilo a zajímalo. Zvrat přišel v roce 1937, kdy poprvé spatřila světlo světa kniha *Hobit aneb Cesta tam a zase zpátky* od J. R. R. Tolkiena. Dílo, které je známé dokonale propracovaným imaginárním světem, se stalo středobodem celého žánru fantasy. V pozdějších letech mu po boku stanul sedmidílný cyklus *Letopisy Narnie* od irského spisovatele C. S. Lewise. Tato dvě díla způsobila, že se žánr fantasy začal těšit obrovské oblibě, a i dnes J. R. R. Tolkien a C. S. Lewis jsou považováni za nejznámější autory fantasy.

3.4 Fantasy v českém prostředí

Fantasy nemá v českém prostředí příliš hluboké kořeny. I přestože v období středověku vznikalo mnoho legend, které se pyšily fantazijními prvky, nelze je považovat za fantasy jako takové. Hlavním důvodem, proč tato středověká díla nejsou uznávána za „skutečné“ fantasy, je absence zábavné funkce, kterou se žánr pyšní. Tuto funkci středověké legendy zcela postrádají. Typickým příkladem je kniha *Labyrint světa a ráj srdce* od Jana Ámose Komenského.

S prvním fantasy dílem, které má veškeré atributy, se v našem prostředí setkáváme v období romantismu, tj. v 19. století. Období 19. století, zvláště pak umělecký směr romantismus, měl velmi blízko k tajemnu a nadpřirozenu. Obrovské oblibě se těšily záhadné a mystické příběhy. Za prvotní dílo lze považovat román Josefa Jiřího Kolára *Pekla zplazenci*. Dalším autorem, který obohatil české fantasy, byl Jakub Arbes.

V první polovině 20. století zažíval žánr fantasy jistou stagnaci, jelikož se do popředí dostávaly knihy zabývající se válečnou tematikou, jež byla v této době aktuální. I tak se našli autoři, kteří ve svých dílech prvky fantastiky využívali. Mezi nejznámější patřil Karel Čapek a jeho kniha *Válka s mloky*. Stagnující situace fantasy se nezlepšila ani po skončení druhé světové války. Lepšího postavení dosáhlo

v této době sci-fi, jelikož tehdejší režim viděl v tomto žánru potenciál k šíření komunistické ideologie.

Znovuzrození zažívá fantasy v devadesátých letech. Po pádu komunistické strany a nově vzniklé tvůrčí svobodě se české společnosti otevřel zcela nový svět. Lidé měli zájem o vše, co do této doby nebylo k sehnání. Fantasy se díky zrušené cenzuře a otevření Západu dostalo do popředí populární literatury. Během několika následujících let vznikla řada nakladatelství, která vydávala spolu s českými tituly i překlady zahraničních fantasy děl. Čtenářům se do rukou dostala díla od J. R. R. Tolkiena či Terryho Pratchetta. Z české literární tvorby patřila mezi nejznámější Vilma Kadlečková. Ta v pětidílném cyklu *Na pomezí Eternaalu* vytvořila fikční svět, který upínal svou pozornost k argenitu¹⁸. Vedle klasických děl vznikaly i periodické časopisy, jež se věnovaly převážně fantasy a sci-fi (*Svět fantastiky*, *Ikarie*).

3.5 Druhy fantasy

Existuje celá řada teorií a podob, jak se žánr fantasy dělí a kolik má subžánrů. V *Encyklopedii literárních žánrů* uvádí Dagmar Mocná společně s Josefem Peterkou, že se fantasy dělí do třech hlavních skupin.

První skupinu tvoří epické fantasy. To bývá založeno na velmi propracovaném syžetu, který se skládá z několika dějových linek. Předobraz tohoto fantasy lze spatřit již ve staroanglických legendách, kde hlavní postavou je král Artuš s jeho družinou.

Druhou skupinu představuje hrdinské fantasy (tzv. heroic fantasy, sword and sorcery). Jak vyplývá ze samotného názvu, tento subžánr vychází z heroického mýtu. Děj příběhu se soustředí na život hlavního hrdiny, který ve svém životě zažívá mnoho nástrah a bojů s nepřáteli, jimž se snaží čelit.

Poslední skupinu podle Dagmar Mocné a Josefa Peterky představuje science fantasy. Tento subžánr mísí prvky fantasy a science fiction, a proto zde najdeme paralelní vesmíry, kosmické lodě, ale i kouzla a magii. Kombinací žánrů disponují příběhy vědeckým nádechem.

¹⁸ Nerost, který je využíván jako zdroj energie pro lidi s psychotronickými schopnostmi.

Oba autoři knihy připouští, že jejich dělení není úplné, a tak bych tu ráda zmínila i další subžánry fantasy, které můžeme v dnešním světě znát.

Dark fantasy

Jedná se o fantasy, jež si v našem prostředí získalo největší pozornost u mladé generace. Typickými prvky se inspirovalo u hororu, a proto jsou příběhy plné temnoty, ponuré atmosféry a záporných postav. Nejčastěji se setkáváme s vlkodlaky, upíry či jinými krvelačnými bestii. Někteří spisovatelé zobrazují fikční svět subžánru velmi naturalistickým a realistickým způsobem. Inspiraci hledají v poměrech, které panovaly v období starověku či středověku. Představitelkou dark fantasy je americká spisovatelka Anne Ciri.

Historické fantasy

Tento subžánr je charakteristický tím, že obsahuje méně fantastických a magických prvků. Fikční svět, ve kterém se příběh odehrává, bývá podobný období starověku a středověku. V příbězích často spatřujeme odkazy na konkrétní osoby, které žily v dřívějších dobách či na konkrétní události, jež se v minulosti odehrály. Prvky historického fantasy lze pozorovat v díle George R. R. Martina. *Píseň ledu a ohně* se stala v posledních letech obrovským fenoménem a zcela pohltila svět fantasy. Celý příběh ságy je postaven na třech základních liniích. V první dějové lince pozorujeme válku odehrávající se v oblasti Sedmi království. Tento boj původně započal mezi rody Lannisterů a Starků, později se ho však zúčastnily všechny rody žijící v království. Druhou dějovou linku tvoří hrozba Bílých chodců v čele s Nočním králem. Třetí dějová linka vypráví příběh o Daenerys Targaryen, která je posledním žijícím potomkem Šíleného krále Aeryse Targaryena. Daenerys se pomocí draků snaží vybudovat vlastní armádu a získat zpět trůn a vládu nad Sedmi královstvími.

Humorné fantasy

Autoři humorného fantasy se snaží do svých příběhů zakomponovat mimo magii a čáry i humor, satiru a parodii. Tyto tři složky dávají fantasy zcela nový rozměr. V českém prostředí lze za představitele subžánru považovat Pavla Renčina. Jeho dílo *Nepohádka* je psáno v duchu slavného *Nekonečného příběhu* a mísí v sobě prvky nadpřirozena s běžnou realitou. Dalším autorem humorného fantasy je anglický spisovatel Terry Pratchett, který se proslavil knižní sérií *Zeměplocha*. Knihy tvořící

cyklus jsou plné humoru a satiry. Autor neopomíná ani parodické prvky, a tak jsme často svědky parodie na známé spisovatele, jako jsou J. R. R. Tolkien či Robert E. Howard.

Mýtické fantasy

Příběhy mýtického fantasy jsou založeny na prvcích a symbolech z bájných mýtů, pohádek a folkloru. Typickým příkladem mýtického fantasy je dílo *Les mytág* od Roberta Holdstocka. Ten ve svém díle vypráví o tajemném hvozdu, který se rozléhá ve Velké Británii a je plný archetypálních postav a předmětů. Klasickým příkladem archetypálních postav jsou Robin Hood či král Artuš se svou družinou.

Steampunk

Pojem *steampunk* byl poprvé použit americkým spisovatelem Kevinem Wayne Jeterem v roce 1987. Hlavní inspirací subžánru se stalo prostředí viktoriánské Anglie, kde probíhala průmyslová revoluce. Ta mnohé autory natolik fascinovala, že tradiční motivy fantasy doplnily nově vznikající technologie a vynálezy. Jedním z prvních spisovatelů, který se ve svých dílech zabýval technickými novinkami byl Jules Verne.

Závěr této kapitoly bych ráda věnovala dvěma spisovatelům, kteří si vytvořili vlastní rozdělení fantasy. První spisovatelkou je Svatava Urbanová, jež tvoří literaturu pro děti a mládež. Druhým spisovatelem je Andrzej Sapkowski, autor *Zaklínače*.

3.5.1 Tolkienovské a lewisovské fantasy

Svatava Urbanová vnímá fantasy pouze jako dva velké celky, z nichž jeden označuje jako „tolkienovský“ a druhý „lewisovský“. Pokud známe oba tyto spisovatele a jejich příběhy, víme, že zásadním rozdílem je prostor, kde se celý děj odehrává. Zatímco J. R. R. Tolkien si vytvořil zcela imaginární svět s vlastním jazykem a historií, C. S. Lewis vsadil na propojenost a svůj fikční svět propojil s reálným světem. V příběhu se hlavní postavy, sourozenci Petr, Zuzana, Edmund a Lucka, ocitají v Narnii¹⁹, kam se dostali přes starou skříň v domě profesora Diviše. Ta slouží jako jeden z portálů, prostřednictvím nichž se hlavní hrdinové přemísťují z tehdejší Anglie do Narnie.

¹⁹ Fiktivní země, kterou si vytvořil ve své knize *Letopisy Narnie* Clive Staples Lewis.

3.5.2 Fantasy podle Andrzeje Sapkowského

Za zamčenými dveřmi

Tento subžánr předpokládá, že kromě skutečného světa existuje ještě jeden, který je k tomu našemu paralelní. Jedná se zpravidla o fantastickou zemi, kde má hlavní slovo magie, kouzla a čáry. Abychom se do této země dostali, musíme najít portál, který bývá zpravidla všem smrtelníkům skrytý, a je proto velmi obtížné ho objevit. Typickým příkladem tajemného portálu je stará skříň vedoucí do Narnie.

Retelling

Pojem *retelling* lze ve volném překladu přeložit jako převyprávění. Tento druh fantasy má za cíl převyprávět již existující příběhy. Autoři znovu vyprávějí tradiční mýty, legendy, bajky, ale i kánonická literární díla. Typickým prvkem *retellingu* je tzv. *euhemeryzace*. Ta spočívá v eliminaci pohádkových prvků. Je důležité zmínit, že ačkoliv se *euhemeryzace* snaží eliminovat prvky z pohádek, magické prvky a nadpřirozeno zůstávají. K nejznámějším *retellingům* patří dílo *Ramplenik* od Jonathana Carrola.

Jakozemě

Děj subžánru se po celou dobu odehrává ve fantazijní zemi. „Země fantasmie je nezávislá a svobodná, není ničím leníkem, nemusí se nikomu klanět, nikomu sloužit – a tím spíš platit daně či desátky.“²⁰ Nejznámější jakozemí je bez pochyby Tolkienova Středozemě. J. R. R. Tolkien vytvořil pro své příběhy komplexní zemi disponující svou autonomií a nezávislostí. Zdejší obyvatelé mají své zvyky i tradice.

Historia magica

Autoři se zabývají alternativní historií, ale i budoucností lidstva. „Co by bylo kdyby...“ tvoří většinu příběhů, které spadají do tohoto subžánru. Klasickým příkladem je dílo *Muž z vysokého zámku*, které pojednává o tom, jak by svět vypadal, kdyby Adolf Hitler vyhrál druhou světovou válku.

²⁰ Sapkowski, Andrzej. *Subžánry subžánru*, Ikarie 12/2001, s. 43.

Přichází cosi zlého

Děj celého příběhu se odehrává v reálném světě, který je nám znám. Součástí běžného dne se stávají různé podivnosti a záhady. Představitelkou subžánru je J. K. Rowlingová a její sedmidílný cyklus o mladém chlapci Harry Potterovi. Ten při oslavě svých jedenáctých narozenin zjistí, že je synem čaroděje a čarodějky a vydává se učit na Školu čar a kouzel v Bradavicích²¹. Předtím, než se dozví svůj původ, je svědkem několika záhadných situací, které si nedokáže vysvětlit.

Mezi námi zvířátky

Subžánr mezi námi zvířátky bývá nazýván jako „Bambiho děti“. Patří sem příběhy vyprávějící o zvířatech, které vynikají lidskými schopnostmi a vlastnostmi. Předním představitelem tohoto subžánru je Robert Lawson a jeho román *Rabbit Hill*, jenž získal v roce 1945 Newberry medaili. Postavy mluvících zvířat mající lidské vlastnosti lze spatřit již v antickém Řecku, kde o nich psal bajkař Ezop. „V 19. století se pak zrodilo jejich modernější pokračování z pera amerického spisovatele Joela Chandlera Harrise, jehož „bajky z plantáží“ vycházejí z folkloru černých otroků (sám Harris byl ovšem běloch).“²²

Urban fantasy

Posledním subžánrem je dle Sapkowského urban fantasy. To vychází ze stylu pikarijsko-velkoměstských balad nebo punk-rocku. Celý svět fantasy je zobrazen uprostřed přeplněných ulic a obrovských mrakodrapů. Znáмым autorem, který píše ve stylu urban fantasy je Charles de Lint. Z jeho literární tvorby můžeme zmínit *Drink Down the Moon* či *Someplace to Be Flying*.

²¹ Kouzelnická škola pro mladé čaroděje a čarodějky, kterou si vytvořila J. K. Rowlingová v sáze *Harry Potter*.

²² Pringle, David, Pratchett Terry. *Fantasy: encyklopedie fantastických světů*. Praha: Albatros, 2003, s. 20–21.

4. Zaklínač

4.1 Základní charakteristika

Cyklos vyprávějící o Geraltovi z Rivie vznikl původně jako sbírka povídek, které byly vydávány v 80. – 90. letech 20. století v polském časopise *Fantasyka*. Fenomenální úspěch způsobil to, že povídky po čase vyšly jako dvě samostatné knihy. Dvojici povídkových knih následně doplnila pětidílná sága, která byla zformována jako ucelený román.

Děj *Zaklínače* se odehrává na kontinentu, který nemá jméno. Jeho západní část tvoří dvě hlavní mocnosti – Severní království a Nilfgaard. Severní království nebo také zkráceně Sever, se skládá z několika menších království, a to například z Redanie, Temerie, Aedirnu, Kaedwenu, Cintry či Rivie. Cestou na jih od Severního království se rozléhá mocnost Nilfgaard, jež je považována za jednu z nejsilnějších ve světě *Zaklínače*. Svou sílu si Nilfgaard uvědomuje a usiluje o dobytí Severu. Vše vrcholí obrovským konfliktem, ve kterém Sever za cenu obrovských ztrát vítězí. Ačkoliv je Nilfgaard poražen, není dobyt ani obsazen.

Obyvatelstvo fikčního světa *Zaklínače* je velmi rozmanité. Za nejstarší národ jsou považováni gnómové, kteří byli postupem času podmaněni trpaslíky a elfy. Vyjma zmíněných gnómů, trpaslíků a elfů, obývají fikční svět kikimory²³, upíři, čarodějky, dryády²⁴ či rusalky. Obrovskou inspirací byla pro Andrzeje Sapkowského slovanská mytologie, odkud si vypůjčil konkrétní prvky postav a ty využil ve své tvorbě. I přestože je *Zaklínač* fantastické dílo plné nadpřirozených bytostí, většinu obyvatel fikčního světa tvoří lidé, kteří přišli během Konjunkce sfér²⁵.

²³ Nestvůry podobající se velkým pavoukům.

²⁴ Dívčí rasa, která ochraňuje Brokilonský les.

²⁵ Velký magický kataklyzmat, který zůstává do jisté míry záhadou. Během Konjunkce sfér došlo k otevření brány mezi paralelními světy, ze kterých se různé bytosti mohli přemísťovat a osidlovat jiná území.

4.2 Geralt z Rivie

Hlavní postavou příběhu je Geralt z Rivie, zaklínač živící se jako nájemný zabiják nebezpečných tvorů. Geralt se narodil jako syn čarodějky Visenny a válečníka Korina. Krátce po jeho narození byl svou matkou odveden na hrad Kaer Morhen. V této starobylé pevnosti byli mladí hoši cvičeni jako zaklínači. Aby se Geralt mohl stát zaklínačem, musel splnit zkoušku trav. Během zkoušky byly mladému zaklínači vpraveny do těla silné jedy a elixíry působící mutaci těla. Díky nim získal Geralt nadlidské fyzické, ale i psychické schopnosti. Za ty nejlepší lze považovat skvělý sluch, větší síla, nepopsatelná rychlost či odolnost vůči některým jedům. Stinnou stránkou zkoušky trav je ztracení lidských citů a neplodnost. V tomto ohledu se stal Geralt výjimkou, jelikož mu jeho lidské city zůstaly a projevíly se ve chvíli, kdy poznal čarodějkou Yennefer. Po absolvování zkoušky trav musel Geralt podstoupit výcvik cestu meče, kde se naučil všem bojovým dovednostem. V tvrdých bojích s nestvůrami pomáhají Geraltovi dva zaklínačské meče a dýka, jež má ukrytou v botě či za pasem. K prokázání totožnosti mu slouží magický stříbrný medailonek s vyrytým vlkem.

4.3 Pohádkové motivy

Vyjma skutečných událostí se Andrzej Sapkowski rád inspiruje příběhy, které vytvořili jiní spisovatelé. V povídkovém cyklu najdeme mnoho motivů pocházejících z klasických pohádek, starých mýtů či fantasy příběhů. Já se zaměřím na motivy z pohádek. Většina z nich je inspirována konkrétními příběhy, avšak najdou se zde i prvky, které jsou charakteristické pro celý žánr pohádek. Sapkowski nejčastěji využil opravdovou lásku, zakletí či magická čísla.

4.3.1 Zaklínač

První povídkou, ve které lze spatřit pohádkové prvky, je *Zaklínač*. Příběh se odehrává ve Wyzimě, kde hlavní hrdina Geralt z Rivie hledal práci. Tu získal u zdejšího vládce Foltesta, jenž slíbil 3000 orenů²⁶ tomu, kdo si dokáže poradit se strigou, prokletou dcerou Foltesta²⁷. Princeznino prokletí bylo sesláno jako trest za to, že král počal dceru se svou sestrou Addou, která stejně jako princezna zemřela při porodu. Na přání vládce Foltesta byla princezna pochována do sarkofágu, kde se proměnila v krvelačnou, vraždící bestii.

²⁶ Temerská měna používaná v *Zaklínači*.

²⁷ Nestvůra, která vznikla v důsledku kletby pronesené nad nenarozeným dítětem.

Zpočátku Foltest hledal odvážlivce, kteří by strigu zneškodnili, nakonec se však rozhodl svou dceru zachránit a zbavit ji prokletí. S tím mu pomohl Geralt, když strávil noc v kryptě u strigy. Motiv zakleté princezny a odměny za její vysvobození působí na čtenáře zcela pohádkovým dojmem. Autor neopomíná ani magické číslo tři, jež se objevuje v podobě třech kuropění. Pomyslnou pohádkovou tečkou je šťastný konec povídky, kdy zaklínač zlomí kletbu a ze strigy se stane princezna.

4.3.2 Zrnko pravdy

V povídce *Zrnko pravdy* se Andrzej Sapkowski inspiroval pohádkou od francouzské spisovatelky Jeanne-Marie Leprince de Beaumont. Ta je autorkou nejznámější verze pohádky *Kráska a zvíře*. Děj pohádky vypráví o kupci, který byl velmi bohatý a měl šest dětí. Nejmladší dcera byla velmi půvabná, a proto jí lidé začali říkat Kráska. Když otec přišel o veškerý majetek, přestěhovali se společně s rodinou na vesnici, kde Kráska se vším otci pomáhala. Jednoho deštivého večera se otec vracel z cesty domů a zabloudil v lese. V dále však spatřil světlo z paláce a rozhodl se, že noc přečká tam. Ačkoliv kupec nevěděl, komu palác patří, byl překvapen, jak ho neviditelný majitel pohostil. Druhý den při odchodu kupec poděkoval a utrhl si růži na zahradě, kterou slíbil své nejmladší dceři. V tom okamžiku se zjevilo rozhněvané Zvíře a jako omluvu požadovalo jeho život. Když se otec vrátil domů, vyprávěl dětem, co ho na cestě potkalo. Kráska, která se cítila za celou situaci zodpovědná, se rozhodla otce zachránit a vydat se Zvířeti na pospas. Po čase však zjistila, že není zlé, ale naopak milé a dobrosrdečné. Každý večer spolu sedávali u večeře a Zvíře jí pokaždé pokládalo otázku, zda se stane jeho ženou. Kráska vždy jeho žádost odmítla. Nakonec zjistila, že jí na Zvířeti velmi záleží a ráda se stane jeho ženou. V ten moment kletba pominula a ze Zvířete se stal pohledný princ.

Prvním společným motivem, kterým se Andrzej Sapkowski nechal inspirovat, je postava netvora. Děj povídky *Zrnko pravdy* se odehrává v lese, kde Geralt našel dvě mrtvá lidská těla. Na jejich hrdlech byly znatelné stopy tesáků, avšak nepatřily vlkům. Pod vidinou výdělků se Geralt rozhodl pokračovat cestou, po které pravděpodobně mrtvý muž s ženou přijeli. Ocitl se před obrovskou bránou vedoucí do dvora starého domu, kde žil netvor jménem Nivellen. „Netvor měl lidskou postavu oblečenou do oděvu sice potrhaného, ale napohled z dobré látky, dokonce s elegantními a samozřejmě naprosto neúčelnými ozdobami. Lidská podoba však nesahala výše než po špinavý límec kabátce.

Z něho čněla ohromná hlava, chlupatá jako medvěd, s velkýma ušima, dvojicí sveřepých očí a strašlivou tlamou se zahnutými kly, z níž jako plamen kmital dlouhý rudý jazyk.²⁸ Pod záminkou vody pro sebe a svou klisnu zůstal Geralt hostem netvora. Ten mu vyprávěl svůj příběh, jak se stal tím, čím je. Jako mladý hoch vydrancoval společně s dalšími kumpány svatyni a kněžku, která ve svatyni pobývala, znásilnil. Za tento čin, kterého se dopustil, ho kněžka zaklela v netvora.

Přestože se Nivellen jeví jako záporná postava, ke Geraltovi se po celou dobu chová velmi štědře a dobrosrdečně. Kladné vlastnosti spatřujeme i u Zvířete v klasické pohádce. Lze se proto domnívat, že v obou případech byly kladné vlastnosti použity jako kontrastní prvek k odpuzivému vzhledu, jelikož většina z nás očekává, že netvor bude škaredý jak vizuálně, tak povahově.

Důležitým motivem, který se objevuje v obou příbězích, je růže. V klasické pohádce si kupec při odchodu z paláce vzpomněl na svůj slib, který dal Krásce, a v zahradě utrhl růži. Tím rozhněval Zvíře, které kupcův čin považovalo za nevděčnost, a žádalo jeho život. Poté, co se dozvědělo, že kupec utrhl květinu pro jednu ze svých dcer, dalo mu na výběr mezi jeho a dceřiným životem. Otec se rozhodl obětovat svůj život, ale Kráska pod tíhou svědomí otce přemluvila a za zvířetem se vydali společně. Otcí bylo umožněno odejít, ale Kráska musela se Zvířetem zůstat. I v *Zrnku pravdy* se Nivellen střetl s kupcem, který u něho na zahradě trhal růže pro svoji dceru. Díky tomu si Nivellen vzpomněl na pohádky o krásných pannách, jež umí zakleté žáby proměnit v prince, a žádal po kupci jeho dceru.

Motiv, který je provázán s kletbou netvora je opravdová láska. Netvor věřil, že jako je tomu v pohádkách, tak i v jeho případě může kletba pominout, jestliže si najde dívku, která ho bude milovat. Při večeři Nivellen Geraltovi vyprávěl o dívkách, se kterými udržoval vztah, ale kletba nepominula. Do jedné z nich se skutečně zamiloval a zůstal s ní. Geralt zpočátku dívku považoval za rusalku, avšak při svém odjezdu zjistil, jak hluboce se mýlil. Vereena nebyla rusalka, ale bruxa²⁹. Geralt se ihned vydal zpět, aby Nivellena zachránil a Vereenu zabil. Prolitím její krve se netvorovi vrátila lidská tvář, neboť byla jedinou dívkou, která ho skutečně milovala.

²⁸ Sapkowski, Andrzej. *Zaklínač I. – Poslední přání*. Ostrava: Leonardo, 2011, s. 91.

²⁹ Vyšší upír, který nabývá podoby krásné ženy nebo obrovského netopýra.

Ve své adaptaci Andrzej Sapkowski využil všech důležitých prvků, jež klasickou pohádku *Kráska a zvíře* charakterizují. Autorovi se tak podařilo vytvořit novou verzi pohádky, která vyjma tradičních motivů opravdové lásky a zlomené kletby utvrzuje čtenáře v tom, že nelze nikoho soudit podle vzhledu. Vždy je důležité poznat povahu jedince a až poté si vytvořit celistvý názor.

4.3.3 Menší zlo

Povídka *Menší zlo* je další z těch, ve které Andrzej Sapkowski využil prvky již existující pohádky. Jde o velmi zdařilou adaptaci *Sněhurky* od bratří Grimmů. Ti ve svém pohádkovém příběhu vypráví o královně, jež toužila po černovlasé holčičce s rudými tvářemi a porcelánovou pleť. Její přání bylo vyplněno, avšak krásy své dcery se nedožila a zemřela při porodu. Král si proto našel novou ženu, která byla velmi pyšná. Každý den se ve svém kouzelném zrcadle ujišťovala, zda je na světě nejkrásnější. Vždy byla s odpovědí nad míru spokojená, až jednou jí zrcadlo odpovědělo: „Krásná je, krásná naše královna, Sněhurka se jí ale stokrát vyrovná.“³⁰ Tato slova vyrazila pyšné královně dech a poručila myslivci Sněhurku zabít. Jako důkaz jí měly posloužit Sněhurčiny vnitřnosti. Myslivec nevinnou dívku zabít nedokázal, a tak ji v lese nechal napospas divé zvěři. Královně předložil jako důkaz vnitřnosti pocházející z mladého kance. Díky kouzelnému zrcadlu královna zjistila, že ji myslivec podvedl a rozhodla se Sněhurku zabít sama. Vydala se do domku sedmi trpaslíků, kde její nevlastní dcera přebývala a v převleku staré kramářky jí prodala šněrovadlo. „Sněhurku nenapadlo nic zlého, dovolila babce, aby ji stáhla novým šněrovadlem, ale ta je utáhla tak pevně, že se Sněhurka skácela na zem.“³¹ Ačkoliv byla macecha přesvědčená, že Sněhurku zabila, trpaslíci ji zachránili. Macešina touha po její smrti byla velmi silná, a proto se jí pokusila znovu připravit o život pomocí otráveného hřebenu. Ani tento plán nebyl úspěšný, uchýlila se proto k poslednímu pokusu připravit Sněhurku o život. „Sněhurka zemře, kdybych za to měla sama životem zaplatit“, a pak v komoře, kam nikdy nikdo nevkročil, vyrobila nádherné jablko. Jeho bílá polovina by mouše neublížila, zato červená byla smrtelně jedovatá, a královna přestrojená za selku s ním potřetí zamířila k chaloupce sedmi trpaslíků.³² Plán s otráveným jablkem maceše vyšel a trpaslíci Sněhurku uložili do průhledné rakve

³⁰ Grimm, Jacob Ludwig Karl, Grimm Wilhelm Karl, Born Adolf. *Pohádky bratří Grimmů: kompletní Malé vydání*. Praha: Brio, 2004, s. 327.

³¹ Tamtéž, s. 333.

³² Tamtéž, s. 336.

na vrcholku kopce, aby její krása zůstala všem na očích. Netrvalo dlouho a ve Sněhurčině kráse se vzhledl mladý královský princ, který zabloudil v lese, kde dívka ležela. Požádal trpaslíky o laskavost, zda si může Sněhurku odvézt s sebou. „Sluhové zvedli rakev na ramena a zamířili ven z lesa. Po několika krocích však klopýtli, ořesem vyskočilo jedovaté jablko Sněhurce z krku a ona otevřela oči.“³³ Společně s princem se odebrali k zámku, kde přichystali svatbu a princ pozval i macechu. Ta za trest musela tančit v rozžhavených železných střevících, dokud nepadla mrtvá k zemi.

Prvním motivem, který Andrzej Sapkowski v povídce *Menší zlo* využil, je kouzelné zrcadlo. V klasické pohádce sloužilo pyšné maceše k ujištění, že je na světě nejkrásnější. V adaptaci Sapkovského předpovídalo zrcadlo Nehaleni budoucnost. Tu chtěla znát i kněžna Arieda. „Zrcadlo předpovědělo hrůznou smrt jí samé a obrovskému množství lidí z ruky či vinou Fredefalkovy dcery z prvního manželství.“³⁴ Když se kněžna dozvěděla, že její nemanželská dcera Renfri je prokletá a způsobí zkázu celého státu, rozhodla se jí zbavit. Poslala Renfri s podplaceným lovcím do lesa, který ji měl zabít a jako důkaz přinést dívčiny játra a srdce. V tomto okamžiku vyvstává rozdíl mezi příběhy. V klasické pohádce bratří Grimmů se myslivec slitoval a nechal dívku žít. V adaptaci Sapkovského lovcí dívku nejprve znásilnil, oloupil a až poté ji nechal jít.

Dalším prvkem, kterým se Andrzej Sapkowski nechal inspirovat, jsou postavy sedmi trpaslíků, kteří chrání Sněhurku před zlou macechou. Trpaslíci jsou v knize popsáni jako „pidimužáci“ žijící v malém, útulném domku. V povídce *Menší zlo* žije Renfri společně se sedmi gnómy³⁵. Ti jí pomáhají v pomstě proti čarodějovi Stregoborovi, který se společně s kněžnou Ariedou podílel na jejím vyhnání z království. Zatímco trpaslíci bratří Grimmů působí milým dojmem, gnómové se jeví jako krvelační zabijáci sloužící své paní. „Patnáctka ochotně vstal, odpásal meč a hodil jej na stůl. Vypjal hrud', upravil si stříbrnými cvoky naježené chrániče zápěstí, odplivl si a postoupil o krok kupředu.“³⁶

³³ Grimm, Jacob Ludwig Karl, Grimm Wilhelm Karl, Born Adolf. *Pohádky bratří Grimmů: kompletní Malé vydání*. Praha: Brio, 2004, s. 338.

³⁴ Sapkowski, Andrzej. *Zaklínač I. – Poslední přání*. Ostrava: Leonardo 2011, s. 136.

³⁵ Jedná se pravděpodobně o nejstarší národ žijící ve fikčním světě *Zaklínače*. Povahově mají společné rysy s trpaslíky a velmi se vyznaží v přírodních vědách a drahých kamenech.

³⁶ Sapkowski, Andrzej. *Zaklínač I. – Poslední přání*. Ostrava: Leonardo, 2011, s. 146.

Nejproslulejším a zároveň posledním společným motivem, který se objevuje v obou příbězích, je otrávené jablko. V klasické pohádce napustila macecha jablko jedem a pod převlekem selky ho darovala nic netušící Sněhurce. Aby ji přesvědčila o tom, že jablko není otrávené, snědla jeho polovinu, kde jed nebyl. V povídce *Menší zlo*, vypráví princezna Renfri o tom, jak se jí nevlastní matka společně s čarodějem Stregoborem pokusili otrávit jablkem s výtažkem z rulíku. Od smrti ji tehdy zachránil jeden ze skupiny sedmi gnómů, který jí zapřísáhl pomoc v pomstě.

V porovnání končí pohádka bratří Grimmů šťastněji. Sněhurka se provdá za mladého prince a její nevlastní matka umírá v rozžhavených železných střevicích. V povídce Andrzeje Sapkowského Renfri touží po odplatě. Rozhodne se proto Stregobora zabít za každou cenu. Zpočátku přemlouvá Geralta, aby ho zabil on, jelikož se znají z dřívějších dob a je jediný, koho k sobě Stregobor pustí. S tím Geralt nesouhlasí a odmítá se plánu účastnit. Vše vrcholí tím, že se Renfri vydává sama za Stregoborem a vyzývá ho, aby vystoupil z věže a vzdal se. Pokud čaroděj tak neučiní, začne vraždit nevinné lidi, kteří se účastní jarmarku v Blavikenu. I když Stregobor zná důsledky svého rozhodnutí, odmítne věž opustit. Renfri se vrací zpět do vesnice, kde se utká v souboji s Geralem. Ten je o mnoho silnější, a proto boj na život a na smrt vyhrává. „Nevykřikla. Při pádu na koleno a na bok odhodila meč a vrazila obě ruce do hluboké rány na noze. Mezi prsty jí vytryskla krev na ozdobný pás, na losí ohrnovačky, na špinavou dlažbu.“³⁷

Ačkoliv odraz pohádky o *Sněhurce* je v povídce Sapkowského nepřehlédnutelný, autor se rozhodl zcela pozměnit charakter ústřední postavy. V klasické pohádce vystupuje dívka, která na čtenáře působí milým až stydlivým dojmem. Přestože si vytrpěla se svou nevlastní matkou strašlivé okamžiky, neprahne po pomstě. Jejím opakem je Renfri, která je čtenáři zobrazená jako velmi rázná dívka dychtící po spravedlnosti a pomstě.

³⁷ Sapkowski, Andrzej. *Zaklínač I. – Poslední přání*. Ostrava: Leonardo, 2011, s. 162.

4.3.4 Otázka ceny

V povídce *Otázka ceny* využil Andrzej Sapkowski prvky pocházející ze dvou pohádkových příběhů bratří Grimmů. Prvním příběhem je *Honza Ježek*, který vypráví o sedlákovi, jenž toužil po dítěti. Jeho touha byla velmi silná, a proto si neuvědomoval sílu vyřčených slov, když pronesl, že chce dítě, i kdyby to měl být ježek. A tak se stalo. Sedlákovi se po čase narodil syn, který byl z poloviny chlapec a z poloviny ježek. Když Honza Ježek viděl, jak je otec z jeho vzhledu nešťastný, rozhodl se odejít. Vzal si dudy, okovaného kohouta, svini, osla a odešel do lesa. Tam se potkal s králem, který chtěl ukázat cestu zpět do království. Za svou radu požadoval Honza Ježek slib, že mu král dá první věc, jež mu přijde na královském dvoře do cesty. Král souhlasil a odešel. Ta samá situace se opakovala ještě jednou a druhý král opět s dohodou souhlasil. Po čase se Honza Ježek rozhodl vydat do obou království pro svou odměnu. V prvním příliš nepochodil. Ač král slíbil, že mu dá to, co první spatří, svou dceru dát nechtěl a ani samotné princezně se splnění slibu nezamlouvalo. Dcera druhého krále byla odhodlaná královský slib splnit a Honzu Ježka si vzala za muže. První noc, kterou Honza strávil na zámku, poprosil krále, aby k němu o jedenácté hodině poslal čtyři muže, kteří vezmou jeho vysvlečenou kůži a spálí ji v ohni. Král Honzovo přání poslechl a udělal přesně to, co si Honza přál. Jakmile ježčí kůže shořela, prokletí pominulo a Honza Ježek se stal obyčejným mládencem bez bodlin.

Ve své adaptaci se Andrzej Sapkowski inspiroval hlavní postavou Honzy Ježka a splněním slibu, na kterém se Honza dohodl se dvěma králi. Povídka *Otázka ceny* vypráví příběh odehrávající se na hostině v Cintry. Zdejší královna Calanthé se rozhodla provdat svou patnáctiletou dceru Pavettu, která byla součástí sudby zemřelého krále. Před patnácti lety zabloudil král Roegner, otec Pavetty a manžel Calanthé, při lovu v lese. Tehdy mu zachránil život Ježek z Erlenwaldu, který žádal za odměnu to, o čem král neví a neočekává to. Po svém příjezdu domů Roegner zjistil, že je otec a jeho dcera je tím, co slíbil Ježkovi. Svůj slib si nechal pro sebe až do doby, kdy ležel na smrtelné posteli. Když se královna vše dozvěděla, rozhodla se předurčené budoucnosti své dcery zabránit, a proto na hostinu pozvala Geralta, aby jí pomohl zbavit se kletby. Vše vyvrcholilo příchodem Ježka, který se dožadoval slíbené odměny. Ježkovo urputnost byla tak silná, že rozpoutala rvačku, při které byl Ježek zraněn. V tu chvíli se projeví Pavettiny doposud neznámé nadpřirozené síly. „Pavettin jekot dosáhl vrcholu a najednou jako by se zlomil. Geralt vycítil, co nastane, a tak rychle padl na podlahu. Zahlédl zelený záblesk

a ucítil drásavou bolest v uších, uslyšel hluboký hukot a zoufalé kvílení deroucí se ze všech hrdel. A pak dlouhý, nepřetržitý, vibrující princeznin křik.“³⁸ Zastavit Pavettinu zlobu se Geraltovi s Myšílovem podařilo pár minut před půlnocí. Jejím odbitím se Ježkovi změnila podoba a na zemi ležel pohledný muž jménem Dunny. Calanthé vycítila, že mezi její dcerou a Dunnyem je větší blízkost, než se domnívala a rozhodla se jejich lásce nebránit. V okamžiku, kdy pronesla, že dává Pavettu Dunnymu, kletba pominula. Za záchranu svého života slíbil Dunny Geraltovi cokoliv, o čem ho požádá. „Dáš mi to, co již máš, ale o čem ještě nevíš. Vráťím se do Cintry za šest let, abych se přesvědčil, zda mi byla věštba nakloněna.“³⁹ Svým přáním Geralt předurčil osud a budoucnost nenarozeného dítěte Pavetty a Dunnyho.

Druhým pohádkovým motivem je ztracený střevíček, který použili bratři Grimmové v pohádce *O Popelce*. Příběh bratří Grimmů vypráví o bohatém muži, jemuž zemřela žena, a tak musel jejich dceru vychovávat sám. Po čase si našel novou manželku se dvěma dcerami. Obě byly velmi pyšné a Popelku využívaly jako služku a hospodyně. To se projevilo ve chvíli, kdy král pořádal ples, na kterém si jeho syn měl vybrat budoucí nevěstu. Sestry s matkou byly nadšené a viděly se v roli budoucí nevěsty a královny. I Popelka se toužila podívat na zámek a zatancovat si princem, avšak její nevlastní matka to zakázala. Touhu po tanci s princem Popelka nevzdala, a proto se vydala na matčin hrob, kde měla zasazenou lístku, která vyrostla z darované větvičky od Popelčina otce. Na lísce vždy seděl bílý ptáček a dívce plnil veškerá přání. Popelka si přála troje šaty, v nichž tančila s princem na plese. Vždy však musela z plesu brzy odejít, aby byla doma dříve než sestry s macechou. Na posledním plese princ tušil, že mu Popelka opět uteče a nechal natřít celé schodiště smolou. Když Popelka utíkala ze zámku pryč, uvízl jí střevíček ve smole a princ ji pomocí něj našel.

Motiv ztraceného střevíčku se v povídce *Otázka ceny* objevuje v rozhovoru královny Calanthé a zaklínače Geralta, který měl splnit službu knížeti Hrobaříkovi. „Kníže Hrobařík loni v zimě nebyl tak rozvážný. Pokoušel se mne najmout, abych mu našel jistou krasotinku, která mu utekla z plesu, když měla po krk jeho ordinárních pokusů získat si její přízeň. Zbyl mu po ní jen střevíček, který na útěku ztratila.“⁴⁰

³⁸ Sapkowski, Andrzej. *Zaklínač I. – Poslední přání*. Ostrava: Leonardo, 2011, s. 203-204.

³⁹ Tamtéž, s. 180.

⁴⁰ Tamtéž, s. 213.

Ačkoliv v povídce mladá žena utíká kvůli nátlaku svého nápadníka, adaptace pohádky *O Popelce* je více než zřejmá.

Záměr autora spatřuji ve snaze poukázat opět na fakt, že nelze nikoho soudit dle jeho vzhledu. Tím, že Dunny většinu času vypadal jako ježek, působil na ostatní negativním dojmem. To se projevilo ve chvíli, kdy si přišel pro svou slíbenou odměnu. Většina z přítomných, aniž by znala chlapcovu povahu, ho bez milosti zavrhla a odsoudila k smrti. Vyjma zmíněného záměru se Andrzej Sapkowski zabývá zobrazením osudové kletby a opravdové lásky.

4.3.5 Poslední přání

Pohádkové motivy se objevují i v povídce *Poslední přání*. Motiv splněných přání, jenž je součástí samotného názvu povídky, patří mezi charakteristické prvky pohádek. Hlavní hrdina získává předmět, který má kouzelnou moc a dokáže mu splnit tři přání. Důležitou roli hraje i samotné číslo tři, jelikož je mu přisuzováno magického postavení.

V povídce se motiv tří přání objevil hned na začátku, když Geralt s trubadúrem Marigoldem našli tajemnou zapečetěnou amforu. Marigoldovi se ihned vybavily příběhy o džbanu s džinem, který plní lidem jejich přání, a proto se rozhodl amforu otevřít. K jeho neštěstí se z amfory vyvalil červený dým, který se zformoval do obrovské hlavy a napadl ho. Život mu zachránil Geralt, tím, že uchopil mosaznou pečeť z amfory a vyřkl formuli exorcismu. Záchranou Marigoldova života přišel Geralt nevědomky o své první přání. O tom, že džin plní přání tomu, kdo se jako první dotkne mosazné pečeti, se Geralt přesvědčil ve vězení, kam se dostal vlivem čarodějky Yennefer. „Bírič mlaskl, vycenil řídké zuby a znovu si promnul pěst.“ „Tak co? Pořád žádné přání?“ „Jedno...“ zasípal zaklínač, zvedaje s úsilím hlavu. „Abys praskl, zkurvysynu!“ [...] Bírič najednou zrudl a zabublal jako krocan, oběma rukama se chytil za břicho, zavyl, zařval nelidskou bolestí... A praskl.“⁴¹ Třetí a zároveň poslední přání využil na záchranu Yennefer, která toužila džina zkrotit a ovládnout. Zkrocení však neprobíhalo podle jejích představ, a tudíž se ocitla v ohrožení života. Fakt, že by Yennefer zemřela, si Geralt nedokázal připustit, a tak jeho poslední přání bylo, aby byl jejich osud navždy propojen, tím čarodějkou zachránil. „Uvědomil si, že od této chvíle pro něj bude existovat jen ona,

⁴¹ Sapkowski, Andrzej. *Zaklínač I. – Poslední přání*. Ostrava: Leonardo, 2011, s. 309.

její šíje, ramena a ňadra osvobozená zpod těsných černých šatů, její hebká chladná pleť nesrovnatelná s žádnou jinou, již se kdy dotýkal.“⁴²

Inspirací byla Sapkowskiému pohádka *Aladin a divotvorný kahan*, která je součástí arabské sbírky *Tisíc a jedna noc*. Pohádka vypráví o chlapci Aladinovi, jenž uposlechl kouzelníka a vydal se s ním za město pro poklad. Ten skutečně našel, ale lstivý kouzelník ho v podzemí zavřel. Když po několika dnech Aladin náhodou otočil prstenem, který dostal od kouzelníka, objevil se mu duch disponující kouzelnou silou splnit vše, co si bude Aladin přát. Vyjma prstenu si chlapec odnesl domů divotvorný kahan, který projevilo stejné kouzelné schopnosti.

Ačkoliv Andrzej Sapkowski ve své povídce zaměnil divotvorný kahan za starou amforu s tajuplnou pečetí, motiv splněných přání zůstává zcela stejný. Nebyl by to Andrzej Sapkowski, kdyby nepozměnil i některé další prvky. Velkou změnu spatřuji v postavě džina. Zatímco v klasické pohádce se duch jeví jako hodné stvoření, které Aladinovi pomůže k cestě domů, v povídce *Poslední přání* se čtenář seznamuje s džinem, který bez meškání v první scéně zaútočí na Marigolda.

4.3.6 Hranice možností

Děj povídky *Hranice možností* je zasvěcen drakům. Ti se objevovali již v pradávných mýtech, pověstech či bájích. Teorie o existenci draků dávala obrovský prostor fantazii, jelikož si je každý představoval jinak. Ve výsledku byl drak obávaným stvořením, ke kterému všichni přistupovali s respektem. Svou představu o drakovi měl i polský folklor, jenž vypráví o Wawelskim drakovi žijícím v jeskyni na úpatí kopce Wawel a na břehu řeky Visly. Přítomnost draka ohrožovala život tehdejšího lidu, a tak se našlo pár odvážlivců, kteří se pokusili draka zabít. Každý z nich, až na švecovo učně selhal. Ten jako jediný vymyslel na draka lstivý plán. Vzal jehně, nacpal ho sírou a postavil před jeskyni, kde drak pobýval. Když drak jehně snědl, měl obrovskou žízeň, a proto se vydal k řece Visle, kde pil vodu tak dlouho, než praskl. Za svou statečnost získal švec jako odměnu princeznu.

⁴² Sapkowski, Andrzej. *Zaklínač I. – Poslední přání*. Ostrava: Leonardo, 2011, s. 329–330.

Je více než zřejmé, že během psaní si Andrzej Sapkowski vzpomněl na tento pohádkový příběh o Wawelskim drakovi a inspiroval se pasáží vyprávějící o švecovi a jeho lstí na draka. V povídce se Geralt znovu setkává s Marigoldem a ten mu vypráví o drakovi, jenž se objevil v blízkosti města Holopole a sužuje zdejšími lidem život. „Jistý obuvnický mistr jménem Kozojed přišel na to, kterak plaza obelstít. Vykuchal ovci a důkladně ji naládoval kýchavicí, rulíkem, kozím pyskem, sírou a ševcovskou smůlou. Pro jistotu tam místní ranhojič nalil ještě dva žejdlíky svého lektvaru na vředy a kaplan ze svatyně Crewe nad tou zdechlinou zahuhňal nějaké zaříkání. Potom tuhleť ovečku podepřenou klackem postavili doprostřed stáda. Popravdě jsme vůbec nevěřili, že se ta saň nechá nalákat [...]“⁴³ Přestože v původní pohádce drak zemřel, Sapkowski svého draka nechal přežít a rozvinul příběh o další dějové lince.

Skutečnost, že se Andrzej Sapkowski rozhodl využít ve svých povídkách mýtickou postavu draka, je vskutku pochopitelná. Drak je součástí téměř každého příběhu, kde se objevují nadpřirozené bytosti, odvážný hrdina a neustálé boje mezi dobrem a zlem. Všechny tyto zmíněné atributy *Zaklínač* splňuje, a tudíž se dalo očekávat, že se v některé z povídek postava draka objeví.

4.3.7 Střípek ledu

V povídce *Střípek ledu* se Andrzej Sapkowski nechal inspirovat prvky pocházejícími z dánské pohádky *Sněhová královna*, jejímž autorem je Hans Christian Andersen. Ten ve své pohádce vypráví o zlém d'áblovi, který vytvořil kouzelné zrcadlo mající schopnost uvést všechny dobré věci v zapomnění a ty špatné ještě více zošklivit. V momentu, kdy se kouzelné zrcadlo roztříštilo, malé střípky napadaly lidem do očí a způsobily, že lidé vnímali svět kolem sebe hůře, než jaký ve skutečnosti byl.

Hlavní dějovou linku pohádky tvoří dívka Gerda a chlapec Kay. Ti dva byli nerozlučná dvojka, až do chvíle, kdy střípek zrcadla zasáhl srdce a oko Kaye. V důsledku toho se Kay stal nemilosrdným a odešel se Sněhovou královnou, o které jim vyprávěla babička. Aby přestal vnímat zimu a zapomněl na svou kamarádku Gerdu, vtiskla mu Královna dva polibky. Malá Gerda se kvůli ztracenému Kayi velmi trápila, a proto se vydala na cestu, aby svého kamaráda našla a přivedla ho zpět domů.

⁴³Sapkowski, Andrzej. *Zaklínač II. – Meč osudu*. Ostrava: Leonardo, 2011, s. 20.

To se jí vyplnilo a díky lásce, kterou ke Kayovi cítila, se společně vrátili domů. „[...] Kay seděl docela nehybný, ztuhlý a studený. Tu malá Gerda plakala horkými slzami a ty slzy padaly na jeho hrud', vnikly do jeho srdce, rozeřály kus ledu a strávily onu střepinku zrcadla.“⁴⁴

Propojení povídky *Střípek ledu* s pohádkou Hanse Christiana Andersena je patrné v rozhovoru Yennefer a Geralta. „Elfové si vyprávějí legendu o Zimní královně, která se za vánic projíždí krajem na saních, do nichž jsou zapřaženi bílí koně. Královna za jízdy kolem sebe rozhazuje tvrdé, malé, ostré střípky ledu a běda tomu, koho takový střípek zasáhne do oka anebo do srdce. Takový člověk je ztracen. Nikdy mu už nic neudělá radost, všechno, co není sněhobílé, mu bude připadat šeredné, protivné, odporné.“⁴⁵

Ač se v povídce inspirace pohádkou *Sněhová královna* objevuje jen zřídka, postava Sněhové královny a motiv střípku, jenž dokáže lidem změnit jejich chování, jsou nepřehlédnutelné. Avšak je zde rozdíl, který povídku od klasické pohádky odlišuje. Podle legendy elfů Sněhovou královnou pronásleduje ten, jehož střípek ledu zasáhl. V pohádce Hanse Christiana Andersena pronásleduje královnou malá Gerda, která ke Kayovi chová milostný cit a snaží se ho zachránit.

4.3.8 Trochu se obětovat

Pohádkou od Hanse Christiana Andersena se Andrzej Sapkowski inspiroval i v povídce *Trochu se obětovat*, kde využil motivy *Malé mořské víly*. V této pohádce vypráví Hans Christian Andersen o šesti mořských vílách, které žily společně s mořským králem a jeho matkou v zámku na dně moře. Všech šest sester se nemohlo dočkat dne, kdy oslaví své patnácté narozeniny a poprvé spatří svět lidí. Nejvíce fascinovaná byla světem lidí nejmladší a nejkrásnější víla. Při své cestě za objevováním spatřila loď s mladým princem, jenž ji velmi okouzlil. Později, když vypukla obrovská bouře a loď se začala potápět, byl osud lidí na palubě v ohrožení. Malá víla si odmítala připustit smrt prince, a proto se ho přes všechny hrozby rozhodla zachránit. Tím její láska ještě více zesílila a ona se rozhodl opustit svou rodinu a žít na souši s princem. Za své rozhodnutí zaplatila tím nejcennějším, co měla, hlasem. Aby získala lidskou nesmrtelnou duši,

⁴⁴ Andersen, Hans Christian, et al. *Pohádky a povídky*. Praha: Stání nakl. krásné literatury, hudby a umění, 1953, s. 225.

⁴⁵ Sapkowski, Andrzej. *Zaklínač II. – Meč osudu*. Ostrava: Leonardo, 2011, s. 90.

musela dokázat, že ji princ miluje a je ochoten se kvůli ní vzdát celé rodiny. Princ měl malou vílu velmi rád, ale oženil se s dívkou, o níž byl přesvědčen, že mu zachránila život na potápějící se lodi. Jeho zrada a neopětovaná láska způsobily, že se malá mořská víla stala mořskou pěnou. „Ještě jednou pohlédla napůl vyhaslým zrakem na prince, vrhla se s lodi do moře a cítila, jak se její tělo ponenáhlu rozpouští v pěnu.“⁴⁶

Zcela přesnou adaptaci pohádky Hanse Christiana Andersena lze spatřit na začátku povídky, kdy se Marigold pyšní před Geraltem rozepsanou baladou o mořské víle a knížeti. „Už mám i několik prvních slok. V mé baladě se víla pro knížete obětuje, vymění rybí ocas za hezké nožky, jenže za to zaplatí ztrátou hlasu. Kníže ji ale podvede, opustí a ona pak zemře žalem, změní se v mořskou pěnu [...]“⁴⁷ Povídka však pokračuje zcela jinak. Zamilovaný kníže Agloval se odmítá vzdát svého pozemského života a odejít do hlubin moře za mořskou pannou Sh'eenaz, Ta ke knížeti také chová milostný cit, ale stejně jako on se odmítá vzdát svého života v moři. Z tohoto důvodu se na začátku povídky rozdělují a oba žijí ve svém světě. Sh'eenaz si časem uvědomí, že kníže je její skutečná láska a rozhodne se vzdát svého ocasu. „Sh'eenaz...“ volal Agloval vzrušeně, přibližuje se k ní po kolenou. „Má lásko! Má milovaná...Jediná... Takže přece konečně. Tak přece Sh'eenaz!“ Mořská víla mu pŕvabným gestem podala ruku k políbení. „Ovšem. Protože já tě miluji hlupáčku. A co by to bylo za lásku, kdyby se milující nedokázal trochu obětovat.“⁴⁸

I přestože se povídka ubírá jiným směrem než pohádka Hanse Christiana Andersena, postava malé mořské víly je v obou případech vykreslena jako něžná dívka s okouzlujícím zpěvem a neutichající touhou po čisté lásce. S tím se pojí i následující prvek, který opět spatřujeme jak v klasické pohádce, tak v povídce a je jím vílina obětavost. Oba příběhy zobrazují malou mořskou vílu, jež je ochotná přinést nejvyšší oběť za to, že stráví zbytek svého života po boku muže, kterého miluje. V klasické pohádce se vílino obětování nesetkává se šťastným koncem. Víla je princem zrazena a mění se v mořskou pěnu. Oproti tomu povídka končí mnohem veseleji. Sh'eenaz si

⁴⁶ Andersen, Hans Christian, et al. *Pohádky a povídky*. Praha: Stání nakl. krásné literatury, hudby a umění, 1953, s 75.

⁴⁷ Sapkowski, Andrzej. *Zaklínač II. – Meč osudu*. Ostrava: Leonardo. 2011, s. 184.

⁴⁸ Tamtéž, s. 237.

uvědomí, že Aglovala miluje a rozhodne se přinést oběť v podobě toho, že se vzdá svého ocasu. Tím se ocitá na souši po boku Aglovala, který její lásku opětuje.

Již samotným názvem *Trochu se obětovat*, se autor povídky snaží čtenáři ukázat, že nemůžeme mít vše, co žádáme. S velkou pravděpodobností se v životě ocitneme v situaci, ve které budeme nuceni přinést jistou oběť, abychom získali to, po čem toužíme více. Andrzej Sapkowski v povídce zobrazuje situaci, kdy obětováním ploutve malá mořská víla získala víc. Klasická pohádka slouží naopak jako úkaz toho, že naše oběť nemusí vždy přinést šťastný konec.

4.3.9 Meč osudu

Jedním z posledních povídkových příběhů, kde Andrzej Sapkowski využil prvky z již existující pohádky, je *Meč osudu*. Ve vedlejší dějové lince sledujeme osud barona Freixeneta z Hammu. Ten se po letech znovu setkává s Geraltem v prastarém lese Brokilonu, kde bojuje o svůj život. Tak jako před lety, i teď mu Geralt pomohl a zachránil život. V průběhu děje se z Freixenetovo vyprávění dozvídáme, že se pomocí Geralta zbavil kletby, jež zapříčinila jeho vzhled kormorána. „Nebýt tebe, Geralte, zůstal bych kormoránem až do konce života, létal bych kolem jezera a sral na útesy. Vždyť já blázen jsem si namlouval, že mě zachrání košile z kopřiv, utkaná a ušitá mou sestrou.“⁴⁹ Zde je velmi patrný odkaz k pohádce Boženy Němcové *Sedmero krkavců*. Z výše zmíněného úryvku povídky si lze domýšlet, že ačkoliv se Andrzej Sapkowski nechal inspirovat pohádkou Boženy Němcové, považuje některé její prvky za úsměvné. Tohoto dojmu jsem nabyla především z dialogu Geralta a Freixeneta, který zpochybňoval sestřinu snahu zbavit ho kletby tím, že mu utká košili z kopřiv. Tak tomu je v pohádce Boženy Němcové, jež vypráví o sedmi bratrech, které nechala vlastní matka „zkrkavčit“. Útěchou za ztracené syny byla matce dcera Bohdanka. Ta nedokázala k trápení rodičů přihlížet, a proto se vydala do světa, aby našla své ztracené bratry a zbavila je kletby. I když se jí bratry podařilo najít, dozvěděla se, že jejich krkavčí kletba pomine jen v případě, když ušije pro každého bratra košili ze lnu. „Chceš-li nás, milá sestro, vysvobodit, musíš nám ušít každému košili. Musíš však len sama zasít, vyplet, vytrhat, připravit i sepríst, předivo sama utkat, plátno vybělit a košile z něho ušít. Při tom všem nesmíš ani slova promluvit, ať se s tebou cokoliv děje. Troufáš-li si to provést, vysvobodíš

⁴⁹ Sapkowski, Andrzej. *Zaklínač II. – Meč osudu*. Ostrava: Leonardo 2011, s. 273.

nás.“⁵⁰ A protože byla Bohdanka odhodlaná své bratry přivést zpět domů, zhostila se úkolu se vsí silou. Díky její šikovnosti a odhodlanosti kletba pominula a z bratrů se stali obyčejní chlapci.

Ačkoliv se Sapkowski rozhodl kletbu zlomit jiným způsobem než Božena Němcová, podstata příběhu se nemění. Oba autoři poukazují na silné pouto mezi sourozenci. V povídce Andrzej Sapkowského postrádám snahu vyjádřit, jak velkou sílu má vyřčené slovo. V pohádce je to postava matky, která si neuvědomuje sílu svých slov a doplatí na to tím nejhorším způsobem, který může rodiče potkat, ztratí své syny. Andrzej Sapkowski tento, pro mě důležitý motiv, zcela vynechal a využil klasický motiv zakletí ze msty.

4.3.10 Věž vlaštovky

Zatímco v povídkové části *Zaklínače* jsou motivy a prvky pohádek více než zřejmé, v románové sáze se autor rozhodl inspirovat prvky a motivy pocházející z fantastických knih J. R. R. Tolkiena či z legend pojednávající o králi Artušovi a jeho družině. I tak se v některých kapitolách objevuje odkaz k žánru pohádek. Nejvýraznější můžeme spatřit v šesté knize *Věž vlaštovky*, kde Andrzej Sapkowski využil tvorby bratří Grimmů a jako úvodní citát kapitoly uvedl pasáž z pohádky *Červená Karkulka*. Tato klasická pohádka vypráví o dívce jménem Červená Karkulka, která se vydala na návštěvu ke své babičce. Místo s babičkou se setkává s vlkem, který babičku snědl a ustrojil se do jejích šatů. Jelikož byla Karkulka velmi bystrá, všimla si, že je babička jiná než kdy dříve a začala se jí proto ptát na různé otázky. „Jé, babičko, proč máš tak veliké uši! To abych tě lépe slyšela. Jé, babičko, a proč máš tak velké oči! To abych tě lépe viděla. Ach, babičko, a proč máš tak strašně veliké ruce! To, abych tě mohla líp chytit. A proč máš, babičko, tak strašně velká ústa? Abych tě líp spolkl!“⁵¹ Tuto část dialogu mezi Karkulkou a vlkem si Sapkowski upravil a využil ve svém románu. „Mám veliké oči, abych tě lépe viděl!“ zařval železný vlk. „Mám veliké drápy, abych tě mohl chytit a stisknout! Všechno mám veliké, všechno, hned se o tom přesvědčíš na vlastní kůži... Proč na mě tak divně koukáš, mála holčičko? Proč nic neříkáš?“

⁵⁰ Němcová Božena, Koutská Blanka, Vilgusová Hedvika. *Sedmero krkavců a jiné pohádky*. Praha: Vyšehrad, 2000, s. 40.

⁵¹ Grimm, Jacob Ludwig Karl, Grimm Wilhelm Karl, Born Adolf. *Pohádky bratří Grimmů: kompletní Malé vydání*. Praha: Brio, 2004, s. 226–227.

Zaklínačka se usmála: „Mám pro tebe překvapení.“⁵² Přestože Andrzej Sapkowski změnil klasického vlka na železného a z Karkulky udělal zaklínačku, lze zcela bez problémů poznat, že úryvek pochází z pohádky bratří Grimmů.

Úryvkem z románu, jenž se velmi podobá klasické pohádce *Červená Karkulka*, bych ráda zakončila kapitolu pohádkových motivů, kterými se Andrzej Sapkowski ve svém díle *Zaklínač* inspiroval.

⁵² Sapkowski, Andrzej. *Zaklínač VI. – Věž vlaštovky*. Ostrava: Leonardo, 2011, s. 417.

Závěr

Cílem bakalářské práce bylo poukázat na jednotlivé motivy a prvky pohádek, které se vyskytují ve fantasy cyklu Andrzeje Sapkowského. Jeho pohádková inspirace je zřejmá především v povídkové části, kde využívá v hojné míře motivy z pohádek bratří Grimmů či Hanse Christiana Andersena.

Po analýze všech podkapitol, které pojednávají o jednotlivých povídkách, lze říct, že se Andrzej Sapkowski nejčastěji inspiroval v pohádkách obsahujících motivy kletby, sudby či předurčení. Domnívám se, že výběr pohádek nebyl náhodný, jelikož od samého počátku je hlavní hrdina Geralt z Rivie spjat se sudbami a předurčením. Svou teorii jsem si jednoznačně potvrdila v povídce *Poslední přání*, kde si Geralt předurčil budoucnost s čarodějkou Yennefer. Dalším příkladem je jeho osudové setkání s dívkou Ciri, které před jejím narozením předurčil budoucnost zaklínačky.

Vyjma sudeb zakomponoval do svých povídek opravdovou lásku, která dokáže překonat veškeré nástrahy, a dokonce zlomit kletby. Opravdová láska, jež je charakteristickým prvkem pohádek, vyvažuje ve fantastickém příběhu stranu zla a časté boje Geralta s krvelačnými bestii. Zakomponováním opravdové lásky vznikají ve většině případů zcela harmonické povídky, které čtenáři poskytují chvílky, kdy má strach a kdy naopak čistou radost ze šťastného konce.

V závěru lze konstatovat, že Andrzej Sapkowski vytvořil bez pochyb zdařilý fantasy cyklus. I přestože se v řadě povídkách opírá o již existující pohádkové příběhy, neopomíná děj *Zaklínače* obohatit novými prvky, které poskytují povídkám zcela jiný rozměr a nádech.

Zdroje

Literatura

- Adamovič, Ivan. *Bída a lesk fanouškovství*. Ikarie 11/2003.
- Andersen, Hans Christian. et al. *Pohádky a povídky*. Praha: Stání nakl. krásné literatury, hudby a umění, 1953.
- Bettelheim, Bruno. *Za tajemstvím pohádek: Proč a jak je číst v dnešní době*. Praha: Portál, 2017.
- Čapek, Karel. *Marsyas čili na okraj literatury*. Praha: Československý spisovatel, 1971.
- Černoušek, Michal. *Děti a svět pohádek*. Praha: Albatros, 1990.
- Červenka, Jan, ed. *O pohádkách: sborník statí a článků*. Praha: Státní nakladatelství dětské knihy, 1960.
- Grimm, Jacob Ludwig Karl, Grimm, Wilhelm Karl, Born Adolf. *Pohádky bratří Grimmů: kompletní Malé vydání*. Praha: Brio, 2004.
- Grimm, Jacob Ludwig Karl, Grimm Wilhelm Karl. *Pohádky*. Praha: Odeon, 1988.
- Kalenský, Josef. *Nejkrásnější báchorky z tisíce a jedné noci*. Praha: Šolc a Šimáček, 1924
- Klimeš, Lumír. *Slovník cizích slov*. Praha: SPN – pedagogické nakladatelství, 2005.
- Kupcová, Helena. *Literární Evropou II: 20. století*. Praha: Literární akademie, 2010.
- Leprince de Beaumont, Jeanne-Marie. *Kráska a zvíře*. Praha: Artia, 1971
- Macura, Vladimír a Alice Jedličková. *Průvodce po světové literární teorii 20. století*. Brno: Host, 2012.
- Mocná, Dagmar, Peterka Josef a kol. *Encyklopedie literárních žánrů*. Praha: Paseka, 2004.
- Němcová Božena, Koutská Blanka, Vilgusová Hedvika. *Sedmero krkavců a jiné pohádky*. Praha: Vyšehrad, 2000.
- Pringle, David, Pratchett Terry. *Fantasy: encyklopedie fantastických světů*. Praha: Albatros, 2003.
- Propp, Vladimír Jakovlevič. *Morfologie pohádky a jiné studie*. H & H, 1999.
- Sapkowski, Andrzej. *Subžánry subžánru*, Ikarie 12/2001.
- Sapkowski, Andrzej. *Zaklínač I. – Poslední přání*. Ostrava: Leonardo, 2011.
- Sapkowski, Andrzej. *Zaklínač II. – Meč osudu*. Ostrava: Leonardo, 2011.
- Sapkowski, Andrzej. *Zaklínač VI. – Věž vlaštovky*. Ostrava: Leonardo, 2011.

Šmahelová, Helena. *Návraty a proměny: Literární adaptace lidových pohádek*.

Praha: Albatros, 1989.

Vlašín, Štěpán a kol. *Slovník literární teorie*. Praha: Československý spisovatel, 1977.

Weigel, Pavel. *Polská ruleta: polské sci-fi povídky*. Plzeň: Laser, 2003.

Internetové zdroje

Sapkowski Andrzej-biografie, In: *Andrzej Sapkowski CZ* [online] 21. 11. 2002 [cit. 12. 3. 2021] Dostupné z: <http://www.sapkowski.cz/biografie.asp>