

JIHOČESKÁ UNIVERZITA V ČESKÝCH BUDĚJOVICÍCH

FILOZOFICKÁ FAKULTA

ÚSTAV BOHEMISTIKY

DIPLOMOVÁ PRÁCE

SAPKOWSKÉHO ZAKLÍNAČ JAKO TRANSMEDIÁLNÍ VYPRÁVĚNÍ

Vedoucí práce: **Mgr. David Skalický, Ph.D.**

Autor práce: **Bc. Tomáš Vinický**

Studijní obor: **BOH-AAL**

Ročník: **2.**

2018

Anotace

Diplomová práce se soustředí na analýzu transmediálního vyprávění, jehož prostřednictvím je původně knižní sága Andrzeje Sapkowského *Zaklínač* přeměňována v komplexní narativní strukturu zahrnující množství mediálních platforem (počítačové hry, seriál apod.). Práce předkládá řadu teoretických poznatků nejen z naratologie, ale hlavně z oblasti tzv. nových médií a transmediality. Tyto myšlenky jsou průběžně aplikovány na knižní *Ságu*, ale zároveň i na počítačové hry a polský seriál. Vychází najevo, že videohry jsou poměrně jednoznačným rozšířením, ale zmíněný seriál je naproti tomu velmi výraznou modifikací.

Klíčová slova: transmediální vyprávění, nová média, naratologie, rozšíření děje, modifikace příběhu

Annotation

Main focus of this master's thesis is the analysis of transmedia narration, through which is the original book saga *The Witcher*, written by Andrzej Sapkowski, transformed into complex narrative structure that involves other types of media (e.g. computer games, TV show...). Thesis presents many theoretical findings not only from the field of narratology, but mainly from so-called new media and transmediality. These ideas are continuously applied on the book *Saga*, but also on computer games and Polish TV show. It becomes clear that videogames are quite certainly an expansion, but the aforementioned TV show is a very strong modification.

Key words: transmedia story-telling, new media, narratology, plot expansion, story modification

Prohlašuji, že svoji bakalářskou práci jsem vypracoval samostatně pouze s použitím pramenů a literatury uvedených v seznamu citované literatury.

Prohlašuji, že v souladu s § 47b zákona č. 111/1998 Sb. v platném znění souhlasím se zveřejněním své bakalářské práce, a to v nezkrácené podobě elektronickou cestou ve veřejně přístupné části databáze STAG provozované Jihočeskou univerzitou v Českých Budějovicích na jejích internetových stránkách, a to se zachováním mého autorského práva k odevzdanému textu této kvalifikační práce. Souhlasím dále s tím, aby toutéž elektronickou cestou byly v souladu s uvedeným ustanovením zákona č. 111/1998 Sb. zveřejněny posudky školitele a oponentů práce i záznam o průběhu a výsledku obhajoby kvalifikační práce. Rovněž souhlasím s porovnáním mé kvalifikační práce s databází kvalifikačních prací Theses.cz provozovanou Národním registrem vysokoškolských kvalifikačních prací a systémem na odhalování plagiátů.

V Českých Budějovicích dne 8. 5. 2018

Na tomto místě bych rád poděkoval vedoucímu práce Mgr. Davidovi Skalickému, Ph.D. za jeho vstřícný přístup, jakož i za cenné podněty a připomínky. Zároveň bych rád poděkoval i Mgr. Veronice Mayerové za neocenitelnou pomoc při skládání seznamu literatury. Dále pak kolegovi Bc. Šimonovi Felendovi za inspirativní a konstruktivně přátelské dialogy týkající se mé práce. A v neposlední řadě bych chtěl vzdát hold pánům Chopinovi a Lisztovi, bez kterých by psaní nebylo ani z poloviny tak příjemné.

Obsah

Úvod.....	7
1. Představení fenoménu <i>Zaklínač</i>	9
2. Morfologie Vladimira Proppa	14
3. Narativní analýza dle Chatmana.....	20
4. Nová média.....	24
5. Transmediální vyprávění	27
5.1 Transmediální rozšíření.....	28
5.2 Transmediální modifikace.....	35
5.3 Transpozice a pokračování transmediální problematiky.....	40
6. Analýza stylu vyprávění herního <i>Zaklínače</i>	45
7. Způsob zobrazení herního <i>Zaklínače</i>	53
8. Analýza seriálového <i>Zaklínače</i>	55
Závěr	60
Seznam zdrojů.....	62

Úvod

Téma pro svou diplomovou práci jsem si vybral z několika důvodů. Jednak mě fascinuje problematika transmediality, kdy je určitý příběh v jednom médiu (kupříkladu knize) započnut a jiném (například filmu) dokončen, případně doplněn nebo naopak celý předělán, a také je velice zajímavé sledovat kult, který se v posledních letech vytvořil kolem *Ságy*, kterou vytvořil Andrzej Sapkowski. *Sága o zaklínači* je brána jako kánon, tedy dílo, které tvůrci a fanoušky bráno jako oficiální, prvotní a základní. První kapitolu tudíž věnuji zejména postupnému představení tohoto transmediálního vývoje a zároveň se stručně pokusím přiblížit některé prvky, které jsou typické pro svět *Zaklínače*.

Následně stručně zmíním některé principy, které jsou uvedeny v *Morfologii pohádky* od Vladimíra Proppa. Tuto teorii pak budu částečně aplikovat na románovou část *Ságy*, kde se budu snažit poukázat na nedostatky, které tato jinak nadčasová teorie v kontextu *Zaklínače* má. Zároveň ji však budu aplikovat také na počítačové hry, poněvadž některé její funkce na toto médium velmi dobře pasují. V další části práce se zaměřuji na výstavbu příběhu a způsob vyprávění tak, jak je ve svých dílech *Dohodnuté termíny* a *Příběh a diskurz* popsal Seymour Chatman, načež tyto teorie opět aplikuji na knižní ságu. Naratologie je literárně-vědný obor, který zkoumá, jak jsou v určitém (převážně literárním) díle jednotlivé příběhy sestaveny, propojeny a poskládány dohromady. V současné době se však čím dál častěji můžeme setkat s aplikováním narativních postupů i na ostatní média, například na počítačové hry či filmy nebo seriály.

Následujícím oddílem je tudíž zaměření na takzvaná nová média. Zde se soustředím na zejména na problematiku počítačových her a na různé pohledy na způsob vyprávění a zobrazení. Pracuji s myšlenkami autorů jako Henry Jenkins, Janet Murray či Marie-Laure Ryanová. Na tuto kapitulu navazuji částí o transmediálním vyprávění, která tvoří významný podíl této práce a ve které z velké části čerpám z eseje *Transmediální vyprávění příběhů a transfikcionalita*. Do částí, které tvoří myšlenky například již zmíněných teoretiků nových médií, vkládám praktické poznatky, kde tyto myšlenky aplikuji na adaptaci *Zaklínače*. Je důležité si uvědomit, že ačkoliv někdo považuje počítačové hry za součást kánonu a někdo naopak nikoliv, tvůrci těchto her mají před sebou velmi nelehký úkol: musí velmi obratně zvládnout navázat ať již na knižní sérii nebo na předchozí díly her. Poskytuji zde analýzu způsobů, kterými je knižní sága

rozvíjena či modifikována, a to po příběhové a vyprávěcí stránce. Také zde zmiňuji různé problémy, se kterými se autoři různých adaptací musí potýkat.

V další části se soustředím na styl, jakým je v herním *Zaklínači* zprostředkováno vyprávění. Zároveň se zde pokusím přiblížit jeden fakt, který je patrný již v *Sáze*: odkazování. Může se jednat o odkazy na reálný svět, na jiná umělecká díla či na knižní předlohu. Také se pokusím přiblížit způsob provázanosti událostí, kteří tvůrci her také převzali z knih. Následná část se soustředí na úhel pohledu, který je ve hrách použit, a také na způsob, jakým je hráči předáván příběh.

Poslední kapitola se zaměřuje na adaptaci do zcela jiného média, do seriálu. Zde popisují rozdíly, které jsou v ní zobrazeny, ať již oproti knižní sáze, nebo oproti hrám. Text je v této části doplněn několika obrázky, které mají pomoci uvědomit si značné rozdíly v různých médiích.

Myslím, že je vhodné zmínit ještě jeden fakt. Ačkoliv hry o zaklínači vyšly celkem tři (bez zahrnutí datadisků a rozšíření), v praktických rozborech se zabývám hlavně hrou poslední, kterou je *Zaklínač 3: Divoký hon*, a to z několika důvodů. Prvním z nich je, že tato hra je jedinou, ve které se ke slovu dostávají obě hlavní postavy z knižní ságy, tedy Geralt či Ciri. Ne, že by v předchozích dílech nebyli zmíněni, v prvním díle Ciri dokonce zaklínače zachrání, avšak třetí hra je jediným dílem, ve kterém je možné za obě postavy hrát a tím částečně řídit jejich osudy. Druhý důvod na tento argument navazuje, a je jím fakt, že třetí *Zaklínač* obsahuje největší množství postav, které se objevují v *Sáze*. Mnoho těchto postav je zde tedy rozvinuto a u některých je jejich příběhová linka dokonce uzavřena. A třetím důvodem je fakt, že se tímto dílem se uzavírá celá *Sága o zaklínači*. Tvůrci se nechali slyšet, že je možné, že vydají i další hry z tohoto univerza, nicméně jejich ústřední postavou zcela jistě nebude Geralt. Hry, týkající se této postavy, totiž byly od začátku plánovány jako trilogie.¹ Z těchto důvodů mi tudíž přijde vhodné soustředit se zejména na tento díl. Netvrdím, že *Zaklínač 1* a *Zaklínač 2: Vrahové králů* jsou pouze výplňkovými díly, samozřejmě je zde zmíním, nicméně z hlediska uzavření a ukončení příběhu se jedná o díly téměř nepodstatné.

¹ PlayStationLifeStyle.com, *CD Project RED CEO: „We Can't Create The Witcher 4“*, 20. 4. 2018, <http://www.playstationlifestyle.net/2018/03/22/cd-projekt-red-ceo-cant-create-witcher-4/>

1. Představení fenoménu *Zaklínač*

Prvotní nápad na tuto práci zahrnoval popis vývoje právě tohoto fenoménu, tedy seznámení s knihami, seriálem polské produkce, počítačovými hrami od CD Project RED, komiksy a dalšími aspekty, které nějakým způsobem vysvětlují základní možnosti proměny narativu v transmediálním vyprávění, například fan fiction. Nicméně po pečlivé analýze jsem se rozhodl zabývat se pouze třemi pilíři této značky: knižní sérií, polským seriálem, který vznikl na počátku milénia, a počítačovými hrami, poněvadž až díky nim získala tato značka světový věhlas. Jejich zakomponování jsem tudíž považoval za nezbytné. Z pohledu směřování diplomové práce jsem se rozhodl zaobírat se zejména doplňováním a přepracováváním kanonické knižní série, což jsou prvky, které obě zmíněná média (televize a hra) poskytují, a dále popisem fikčního světa a postav, které se v něm vyskytují. Zaklínačská sága je zajímavá tím, že jednotlivé knihy jsou v ní velice provázané. Kupříkladu událost, která se stala v první knize a která se může zdát jako událostí naprosto nepodstatnou, se později (třeba až za další dvě knihy) může ukázat jako velice důležitou součástí Sapkowského světa. V této tradici pak pokračují i zaklínačské hry, které jednak navazují na knihy a jednak samy na sebe. V těchto hrách je také velice zajímavý prvek, který autoři převzali právě z knižní ságy: jakékoliv, byť sebemenší rozhodnutí, může výrazným způsobem ovlivnit, jakým způsobem hra skončí.

Narativ světa *Zaklínače* lze označit za moderní, a ačkoliv se jedná o ságu, která je řazena do žánru fantasy, je nemožné si nepovšimnout různých drobných detailů, kterými je odkazováno na reálný svět. Zprvce se jedná o odkazy na reálné události, případně na problémy, se kterými se potýká moderní společnost, a zadruhé se jedná o odkazy k různým dílům světové literatury, například ke klasickým pohádkám, případně jiným fantasy ságám. Tento trend se neobjevuje pouze v knihách, ale je v hojné míře zastoupen i v počítačových hrách, které tímto způsobem zakládají a vytvářejí transmediální tradici.

Sága o zaklínači (nebo zkráceně pouze *Zaklínač*) vznikla jako sbírka povídek, které byly v 80. a 90. letech 20. století vydávány v polském sci-fi a fantasy časopisu. Následně byly dané povídky souhrnně vydány jako knihy, přičemž jejich druhé vydání v českém jazyce ustálilo formu, ve kterou jsou vydávány dodnes. Publikace s povídkami postupně doplnily samostatné čtyři knihy, které byly psané formou uceleného románu, jimiž se příběh uzavřel. Knihy vyšly následovně: *Zaklínač I. – Poslední přání* (1999), *Zaklínač II. – Meč osudu* (2000), *Krev elfů* (1995), *Čas opovržení* (1996), *Křest ohněm*

(1997), *Věž vlaštovky* (1998) a *Paní jezera* (2000). V roce 2014 vyšla v českém vydání ještě poslední publikace, *Bouřková sezóna*. Tato kniha, osmá v pořadí, nenavazuje na události popsané v knize *Paní jezera*, ale místo toho děj celé *Ságy* předbíhá a vypráví příběh, který se odehrál ještě před samotnými povídkami. Dá se tedy označit za prequel.

Sapkowski tímto počinem vytvořil kult, ke kterému se začalo hlásit stále vzrůstající množství fanoušků. Není tedy nijak překvapivé, že v roce 2002 vznikl v polské produkci seriál *Zaklínač (Wiedźmin)*, který popisoval události v *Sáze*. Tento seriál si i přes své světlé stránky vysloužil kritiku fanoušků, a to hlavně za jeho tendenci odchylovat se od knižního kánonu (který je velmi bohatý) a místo toho kombinovat postavy a děje z jednotlivých povídek dohromady. V diplomové práci se budu tímto tématem dále podrobněji zajímat. V současné době vzniká další seriál, který má zaklínačskou tematiku. Vyrábí jej společnost Netflix, nicméně zatím nejsou známy žádné podrobnosti, ani datum vydání prvního dílu.

V roce 2007 vyšla první hra s prostým názvem *Zaklínač* (anglicky *The Witcher*), která sklídila převážně kladné recenze. Hra excelovala bohatým příběhem, ve kterém, jak již bylo zmíněno, sám hráč svými akcemi rozhodoval o tom, jakým způsobem se bude příběh ubírat. Zřídka však šlo o rozhodnutí, která by šla klasifikovat jako dobrá či špatná, a hráč byl tedy nucen o dopadu svých činů přemýšlet. Navíc veškerá jeho rozhodnutí (jejichž dopad se projevil většinou až za delší dobu) mu byla zpětně připomenuta formou kreseb.

V roce 2011 spatřil světlo světa druhý díl s názvem *Zaklínač 2: Vrahové králů (The Witcher 2: Assassins of Kings)*. Druhý díl získal ještě lepší hodnocení a ohlasy než díl první, poněvadž snad jediná věc, ve které za ním zaostával, byla rozloha mapy, na které se příběh odehrává. Ve všech ostatních aspektech, jako například v užití herního enginu či v systému boje, první díl kvalitativně předčil. Zajímavostí je, že se zde zároveň zvýšila intenzita, se kterou mají hráčova rozhodnutí dopad na vývoj příběhu. Jedno rozhodnutí ovlivní vývoj celých kapitol (ty jsou ve hře celkem čtyři).

V roce 2015 pak vyšla zatím poslední hra ze zaklínačského univerza, *Zaklínač 3: Divoký hon (The Witcher 3: Wild Hunt)*. Tato hra podle kritiků, recenzí, a i ocenění překonala všechna očekávání. Oproti druhému dílu se jedná o hru s otevřeným světem, ve kterém mají hráči obrovskou volnost a možnost prakticky neomezeného pohybu po herní mapě. Vylepšení se dočkal i bojový systém, grafika a hratelnost. Rozhodnutí, která

hráč učiní, zde nemají až tak výraznou roli, jako ve druhém dílu, avšak i tak ovlivní konec hlavní příběhové linie i osudy postav, které jsou pro tuto dějovou linku klíčové (se vším dohromady má hra celkem 36 potenciálních konců).² K této hře také vyšlo poměrně velké množství rozšíření, z nichž byla většina zdarma (jednalo se převážně o nové zbroje či nové úkoly, které mohli hráči plnit). Zároveň ale vyšla dvě placená rozšíření a každé z nich přidává přibližně 20 hodin nových herních zážitků. Jedná se o rozšíření *Srdce z kamene (Heart of Stone)*, které vyšlo ve stejném roce jako hlavní hra, a *O víně a krvi (Blood & Wine)*, které vyšlo o rok později. Obě byla kritiky velmi dobře hodnocena a získala řadu ocenění. Zajímavostí je, že druhý zmíněný datadisk získal na The Game Awards 2016 cenu za nejlepší RPG roku.³ Porazil tedy plné hry i přesto, že se jednalo pouze o rozšíření (datadisk) k *Zaklínači 3*.

Základní narativ příběhu, který lze v *Sáze o zaklínači* vyzorovat, je soustředěn kolem postavy Geralta z Rivie, zaklínače, na jeho cestách po Severních královstvích, kam je děj zasazen. Zaklínači v Sapkowskiho světě slouží jako nájemní zabijáci upírů, vlkodlaků a netvorů obecně. V této činnosti jim pomáhá několik aspektů. Jednak jsou to dva meče, které nosí na zádech (v knižní předloze nosí na zádech pouze jeden, dva byly přidány až ve hrách kvůli zjednodušení hratelnosti). Jeden z těchto mečů je stříbrný, druhý pak železný. Vysvětlení, proč mají zaklínači dva odlišné typy mečů, se v knížkách od her liší. V kánonu je píše, že každá čepel se hodí na jiný typ nepřátel. Někteří jsou zranitelní stříbrnou, jiní naopak železnou. Ve hrách je oproti tomu uvedeno, že jedna je na monstra, druhá na lidi. Další podporu při boji s monstry zaklínačům poskytují znamení, která mají několik funkcí. Mezi ty nejzásadnější a nejhojněji užívaná patří útočná znamení, obranná znamení a znamení, která svým efektem ovlivňují psychické nebo fyzické schopnosti protivníka.

Aby se člověk stal zaklínačem, musel v dětství projít takzvanou Zkouškou trav, při které jeho tělo zažilo nenávratné změny. Například se subjektům zpomalil metabolismus, stali se nelidsky rychlími či získali schopnost vidět ve tmě. Tato procedura byla velmi nebezpečná a pouze minimum chlapců ji přežilo. I proto se pro tuto zkoušku většinou vybírají chlapci, které nikdo nechce, kteří jsou například nalezeni pohozeni ve stokách. Je zde ale druhá možnost. Zaklínačem se může stát dítě, které je předpovězeno

² Ign.com, *Endings*, 3. 4. 2018, <http://www.ign.com/wikis/the-witcher-3-wild-hunt/Endings>

³ Cdproject.com, *The Witcher 3: Wild Hunt – Blood and Wine named Best RPG during The Game Awards 2016*, 3. 4. 2018, <https://www.cdprojekt.com/en/media/news/witcher-3-wild-hunt-blood-wine-named-best-rpg-game-awards-2016/>

Sudbou. Toto dítě je nějakému zaklínači dáno jako dar za velice specifických podmínek: pokud se zaklínač uvolí někomu pomoci a ten člověk mu za odměnu slíbí cokoli, o co požádá, může zaklínač požadovat to, co nešťastník má, ale ještě o tom neví. Za svou nebezpečnou práci však nejsou zaklínači nijak zbožňováni, ba naopak, většinou se setkávají s odporem a kvůli svým schopnostem i s nepochopením ostatních, za jejichž životy leckdy nasazují svůj vlastní.

Společnost v *Zaklínači* budí klasický středověký dojem. Zároveň je zde však mnoho aspektů, které by čtenář čekal spíš v knize zasazené do moderního prostředí. Jelikož jsou tyto prvky, jako například fobie, rasová nesnášenlivost, válečné konflikty, promítnuty do fantasy světa plného trpaslíků, elfů a netvorů, čtenář se snáze dokáže s některými problémy ztotožnit. Už při čtení prvních stránek vychází najevo, že *Zaklínač* není klasickou fantasy, na kterou jsou mnozí fanoušci zvyklí například z pera J.R.R. Tolkiena. Postavy se v tomto světě nedají rozlišit pouze na černé a bílé (záporné a kladné), ale většina z nich by se dala označit za šedé, tedy za postavy, které sice nekonají vyloženě dobro, ale zároveň k nim čtenář necítí nechuť či odpor. Většina postav v *Sáze o zaklínače* je také velmi motivována a jde si za svým cílem.

Geralt čtenáře provází celou knižní sérií, je jejím hlavním charakterem. V povídkách, které jsou velmi různorodé, avšak velmi kvalitně připravují půdu pro nadcházející románovou pentalogii, je vždy ústřední postavou, u které se vyskytuje nějaká vedlejší postava (nebo postavy), sloužící k vývoji děje. V posledních pěti knihách (nyní nepočítám prequel *Bouřková sezóna*) je stále považován za hlavní postavu, avšak o prvenství se dělí s Ciri, které je věnováno několik kapitol. Postava Ciri, mladé zaklínačky, Geraltovy adoptivní dcery, Dítěte Starší Krve, se objevuje již v povídkách, nicméně tam působí pouze jako již zmíněný vedlejší charakter. Její postava je však pro *Ságu* klíčová, poněvadž díky ní se dají pohybu celé národy. Jakožto Dítě Starší Krve má totiž schopnost cestovat mezi jednotlivými světy a časy, což je vlastnost, pro kterou by nemálo kdo byl schopen obětovat velmi mnoho (což, jak je později vyjeveno, se i stalo). V průběhu knih se Ciri ztratí, poněvadž použije portál, aby utekla svým pronásledovatelům. Ve zbytku knihy se pak střídá vyprávění jejich osudů a osudů Geralta, který se jí, společně se svou stále se rozrůstající (a následně i zmenšující) družinou, vypraví hledat. V závěru *Ságy* se shledají, i když toto setkání netrvá dlouho.

Počítačové hry tento příběh rozvíjejí. Zároveň se však podle Sapkowského nedají považovat za kanonická díla, kterými jsou pouze jeho knihy. Nepovažuje je za pokračování své vlastní práce. Hry jsou podle něj pouze volnou adaptací, která využívá společné prvky.⁴ V tomto pohledu by s ním ale rozhodně nesouhlasil například Lubomír Doležel, autor knihy *Heterocosmica: Fikce a možné světy*. Podle něj totiž „[...] přepisy klasických děl [...] kladou výzvu kanonickému světu původního díla konstrukcí nového, alternativního fikčního světa.“⁵ Doležel tedy schvaluje rozvíjení daného fikčního světa, poněvadž se tím tvoří kompetice. Podobného názoru je i autorka Marie-Laure Ryanová, podle které „transfiktionalita [...] může být pro postmoderní literaturu důležitá, a to kvůli panující kulturní skepsi k možnosti vytvořit něco naprosto nového.“⁶ A další, kdo by se Sapkowským nesouhlasil, by byl velice pravděpodobně Henry Jenkins, podle kterého se daný obsah rozvíjí tím, že se přesouvá od jednoho média ke druhému (Jenkins 2006), čímž vyzdvihuje transmediální vyprávění a jeho pozitivní vliv na vývoj fikčních světů.

Jak jsem již zmínil, počítačové hry do značné míry rozvíjejí původní příběh, se kterým se čtenář setkává v původní *Sáze*. Byly to právě ony hry, které knižní sérii zajistily světový věhlas, poněvadž předtím, než vyšly, bylo do anglického jazyka přeloženo pouze prvních pár zaklínačských knih. Tyto hry poměrně zásadním způsobem změnily pohled, kterým fanoušci nahlíželi na Sapkowského dílo, a to ne pouze z transmediální perspektivy. Výrazně totiž rozvinuly a ovlivnily příběhy a osudy postav, se kterými se čtenář v knihách setkává. K této problematice se ještě vyjádřím později.

⁴ Games.cz, *Andrzej Sapkowski, autor Zaklínače, hry nehraje*, 3. 4. 2018, <https://games.tiscali.cz/tema/andrzej-sapkowski-autor-zaklinace-hry-nehraje-61203>

⁵ Doležel, Lubomír. *Heterocosmica: Fikce a možné světy*. Praha: Karolinum 2003, s. 202

⁶ Ryanová, Marie-Laure. *Transmediální vyprávění příběhů a transfiktionalita*. In: *Heterologica: poetika, lingvistika a fikční světy*. Praha: Ústav pro českou literaturu 2012, s. 128

2. Morfologie Vladimira Proppa

Autor ve svém díle *Morfologie pohádky* zdůrazňuje fakt, že ačkoliv něco chápeme jako pohádku, a tedy ji tímto způsobem i analyzujeme, může se jednat o jakýkoliv sled dějových událostí. Nemusíme se tedy omezovat pouze na děj plný magických nadpřirozených předmětů či podobných fantastických prvků. (Propp 1999, 15) Propp popsal příběh několika vlastnostmi, které by měl obsahovat. Jedná se například o barvitost či mnohotvárnost. Avšak zároveň uvádí i některá negativa: pohádky má tendenci být jednotvárné a opakované. Poměrně negativně se vyjadřuje i k postavám. Uvádí, že postav sice může být mnoho a mohou se od sebe diametrálně odlišovat, ale i přesto existuje pouze omezený počet funkcí, které tyto postavy mohou v příběhu zastávat. (Propp 1999, 26) Pro přiblížení problematiky je vhodné uvést příklad. Základem tohoto příkladu je nějaká osoba, často mládenec, který dostane darem předmět, který mu umožní vykonat velké věci, případně ho někam přenést. Sám Propp uvádí tento příklad a konkretizuje v něm i osoby a darované předměty: car dá mládenci orla, ten ho odnese do jiné říše, čaroděj dává mládenci loďku, tak ho odnese do jiné říše. Lze tedy s určitostí tvrdit, že „funkcí je velice málo a postav velice mnoho.“⁷ Důležitý a podstatný je pak však význam funkce z hlediska jejího rozvíjení příběhu a děje.

Každá funkce má svou základní podstatu, která se může v jednotlivých příbězích lehce obměňovat. Propp ve svém díle popisuje funkce, které následují po vymezení výchozí situace. Naprostá většina těchto funkcí perfektně pasuje na narativ románové části *Zaklínače*, a proto je vhodné je vypsát.

- I) Jeden ze členů rodiny opouští domov
- II) Hrdinovi je něco zakázáno
- III) Zákaz je porušen
- IV) Škúdce se snaží vyzvídat
- V) Škúdce dostává informace o své oběti
- VI) Škúdce se snaží oklamat svou oběť, aby se zmocnil jí nebo jejího majetku
- VII) Oběť podlehne úskoku a tím bezděčně pomáhá nepříteli
- VIII) Škúdce působí jednomu ze členů rodiny škodu nebo újmu
- IX) Jednomu ze členů rodiny se něco nedostává nebo by to chtěl mít

⁷ Propp, Vladimír Jakovlevič. *Morfologie pohádky a jiné studie*, Jinočany: H&H 1999, s. 27

- X) Neštěstí nebo nedostatek jsou sděleny. K hrdinovi se někdo obrací s prosbou nebo rozkazem. Je odeslán nebo propuštěn
- XI) Hledač se rozhodne k protiakci nebo s ní vysloví souhlas
- XII) Hrdina opouští domov
- XIII) Hrdina je podroben zkoušce, vyptávání, je napaden apod., čímž se připravuje k získání kouzelného prostředku nebo pomocníka
- XIV) Hrdina reaguje na činy budoucího dárce
- XV) Hrdina dostává k dispozici budoucí prostředek
- XVI) Hrdina je přenesen, dovezen nebo přiveden k místu, kde se nalézá předmět hledání
- XVII) Hrdina a škůdce vstupují do bezprostředního boje
- XVIII) Hrdina je označen
- XIX) Škůdce je poražen
- XX) Počáteční neštěstí nebo nedostatek jsou zlikvidovány
- XXI) Hrdina se vrací

Po funkci „hrdina se vrací“ přidává Propp ještě další jedenáct funkcí, nicméně ty se k Sapkowského dílu prakticky nevztahují, a proto považuji za zbytečné se jimi dále zabírat. Jedná se například o funkce „hrdina dostává nové vzezření“ nebo „hrdina se žení a nastupuje na carský trůn“. (Propp 1999, 32-59) Tyto funkce samozřejmě nejsou jedinými prvky, které hrají roli ve tvorbě příběhu. Podle *Morfologie pohádky* lze zkoumat také další doplňující informace, například motivace postav či různé spojovací prvky. Tyto spojovací prvky se nemusí týkat pouze propojení různých informací, kterými se příběh posune dopředu, ale i například příchodu osoby, čímž je možné vytvořit stejný efekt. Naproti tomu motivace jsou „jak příčiny, tak cíle postav, vedoucí k těm či oněm činům.“⁸ Kromě toho, že motivace patří nejproměnlivějším prvkům, je lze s určitostí označit za méně zřetelné prvky než například funkce.

V *Morfologii pohádky* na toto téma Propp navazuje dalším prvkem, který je při analýze příběhu velmi výrazný. Jedná se o objevování nových postav a způsob, jakým jsou zařazeny do děje. Z těch jsou zajímavé zejména dvě kategorie. Jednou kategorií jsou škůdce, který má tendenci se poprvé objevit náhle, například se připlíží. Druhou kategorií je pak pomocník nebo také dárce, který hrdinovi poskytne nějaký magický dar. Ti se na

⁸ Propp, Vladimír Jakovlevič. *Morfologie pohádky a jiné studie*, Jinočany: H&H 1999, s. 67

scéně většinou objevují náhodou, hrdina je potká například v nějaké malé chaloupce u cesty. (Propp 1999, 74) Důležité je si ale uvědomit, že i tento prvek, tedy zařazení postav do děje, může být značně proměnlivý. Hrdina totiž může být hrdinou od začátku, avšak zároveň nemusí. Může být osobou, ze které se hrdina (například díky věštbě nebo prorocství) teprve stane.

V souvislosti s rozbořením příběhů podle Proppa je důležité si v *Zaklínači* uvědomit několik věcí. Hlavním z nich je fakt, že *Morfologie pohádky* je psána podle velmi jednoduchých příběhů. Příběhy nejdou žádným způsobem do hloubky, marně bychom zde hledali nějakou psychologii postav, o příběhu, který se skládá z více příběhových linií, ani nemluvě. Od tohoto problému se pak odvíjejí další. Například je zde prodleva v příběhu mezi body patnáct a šestnáct. Je tomu proto, že Proppem nastavené funkce jednoduše nedokáží splnit všechny požadavky, kterými se vyznačuje moderní narativ. Stejný důvod má i další stížnost. Jednoduše není možné postihnout v Sapkowského narativu pouze jeden případ, kde hlavní hrdina porazí hlavního padoucha neboli škůdce. Jak jsem přednesl již na začátku, postava hlavního hrdiny se během příběhu mění. Někdy je jím Ciri, někdy naopak Geralt. Z toho logicky vyplývá, že i hlavních záporných postav je více. Geralt se část příběhu snaží najít doupě čaroděje Vilgefortze, o němž si nějakou dobu myslí, že drží Ciri v zajetí. Yennefer se to dokonce podaří, byť ne zcela podle jejích představ. Je tudíž pouze správné, že jsou to právě oni dva, kteří s ním zažívají poslední střetnutí. Naproti tomu Ciri, která je sice Vilgefortzem a jeho pohůnky konstantně pronásledována, má daleko větší hrůzu z Bonharta. V poslední knize je dokonce důkaz, že toto tvrzení je pravdivé. Ve scéně, kdy mladá zaklínačka přijíždí do čarodějova doupěte, aby vyměnila sebe za Yennefer, vstoupí do místnosti, ve které jsou oba – Bonhart i Vilgefortz. Nicméně jeto právě lovec lidí, který v ní vyvolal pocit, že jí strach „zaryl do útroh ledový spár, zaťal jej v pěst, zakroutil a trhl.“⁹ Proto je vhodné, že se Ciri ve finální střetnutí utká právě s Leo Bonhartem.

Má poslední výtku na tento problém částečně navazuje. V *Sáze* není možné jednoznačně přiřadit jednotlivé funkce pouze jedněm osobám. Například pro funkci osm, „škůdce působí členu rodiny škodu nebo újmu“, lze vybrat třeba pouze dvě podkategorie, ublížení na těle a zmizení. Nicméně v této kategorii je velké množství podkategorií, které by na *Zaklínače* pasovaly stejně dobře. Je zde například „škůdce začarovává“, což je

⁹ Sapkowski, Andrzej. *Paní jezera*. Ostrava: Leonardo 2005, s. 360

možné vztáhnout na Yennefer, kterou proti její vůli začaruje elfská čarodějka do nefritové sošky, nebo „vyhlášení války“, což je možné zcela určitě vztáhnout na Nilfgaard a jeho soustavnou snahu ovládnout Severní království.

Pro demonstraci uvedu další příklad: hned první díl románové části *Ságy* začíná vzpomínkou Ciri na útěk z hořícího města Cintra a na pronásledování černým rytířem v helmě s křídly dravého ptáka. Jedná se o představení první záporné postavy, která znenadání vstupuje na scénu, přesně podle popisu Vladimira Proppa. Její vstup na scénu je podpořen všeobecným chaosem, hořícím městem, smrtí strážců, kteří chrání Ciri, a i jejím černým brněním, které evokuje čtenáři negativní charakter. Nehledě na fakt, že takovéto představení celkově klasifikuje Nilfgaard jako „zlo“. Nicméně dále v příběhu vychází najevo, že tento rytíř je ve skutečnosti člověk, který Ciri nijak neublížil, a dokonce ji sám vyvezl z hořícího města, i když byl posléze za nesplnění úkolu odsouzen císařem Emhyrem do vězení. A naopak, kupříkladu mág Vilgefortz se zprvu zdá jako rozumný člověk, kterému záleží hlavně na dobru světa. Až později čtenář zjišťuje, že se jedná o šíleného maniaka, který rád provádí vivisekci na svých obětech, a jednu z hlavních záporných postav. Nepočítá se tady tedy s možností „změny stran“, která souvisí se zmiňovanou psychologii postav, určitá postava je podle Proppa víceméně stejná od začátku do konce.

Co se týče popisu záporných postav, to samé, co jsem udělal u černého rytíře, jsem mohl udělat u popisu Rience, který se vyskytuje hned v následující kapitole. Jeho vstup na scénu je také bleskový a jedná se opět o postavu, u které je hned při představení čtenáři jasné, že je sadistická, vyžívá se v mučení a bolesti ostatních a nemá problém páchat ta nejhorší zvěrstva. Navíc se krátce po svém příchodu pokusí zavraždit Marigolda, který je zcela jistě pozitivní postavou. Stejně tak jsem mohl popsat lovce lidí Bonharta, který je ve *Křtu ohněm*, knize, ve které je mu věnována stěží stránka a půl, uveden jako člověk, kterému nevadí řezat hlavy svým cílům, poněvadž je musí přivést jako důkaz, jinak by nedostal zapláceno. Člověk, který ze srdce rád zabíjí. Člověk, jeho úsměv je tak strašlivý, že při pouhém pohledu na něj zamrazí v zádech. Nicméně tím vším bych se oddálil od konceptu Proppa, poněvadž on sám uvádí, že tyto funkce jsou seřazeny „v pořadí, jaké diktuje sama pohádka.“¹⁰ Tudíž není možné se k některým funkcím vracet, nebo je

¹⁰ Propp, Vladimír Jakovlevič. *Morfologie pohádky a jiné studie*, Jinočany: H&H 1999, s. 31

naopak přeskakovat. Bohužel to však pouze poukazuje na nedostatky, které Proppova teorie nestačí pokrýt.

Pro zajímavost je vhodné zmínit, že i zaklínačské hry dodržují některé prvky, které vytyčil Vladimír Propp ve své tezi. Kupříkladu již zmiňovaný příchod záporné postavy na scénu. Ve třetí hře je hráč hned zpočátku svědkem Geraltova snu, ve kterém se vrací zpátky na Kaer Morhen do doby, kdy tam trénovala Ciri. V tomto snu jsou přítomny i postavy, které tam v knižní *Sáze* skutečně přítomny byly, tedy Vesemir, Eskel a Lambert. Přítomná je i čarodějka, nicméně se nejedná o Triss, ale o Yennefer. Zde je zajímavé zmínit, že ačkoliv Geralt po probuzení konstatuje, že Yennefer na Hradišti nikdy nebyla, v knihách je vysloveně uvedeno, že byla častým hostem. (Sapkowski 2004, 299) Je to tedy drobná změna. Nicméně zpět ke snu. Po několika kolech cvičného boje se náhle ochlazuje a na scénu vstupují jezdci Divokého honu v čele s Eredinem, který zabíjí mladou Ciri. Jedná se tedy, podobně jako v první románové knize, o náhlý vstup škůdce na scénu, který je podpořen i jeho vzhledem. Brnění těchto válečníků je totiž tmavé a připomíná lebky a kosti. Celý tento popis je podpořen faktem, že je zabita Ciri, oblíbená postava z knih.

V tato scéna odkazuje na *Morfologii pohádky* i svou výstavbou. Jeden z prvních záběrů, které hráč ve hře spatří, je Geralt v horké vaně, a hned vedle něj sedí jeho životní láska Yennefer. Jakmile hráč získá kontrolu, je pověřen úkolem najít Ciri a cvičit s ní. Předtím se však může dojít podívat na balkón, ze kterého má nádherný výhled na celé Hradiště a přilehlé okolí. Jedná o sluncem zalitou krajinu a lesy, kam až oko dohlédne. První postava, na kterou při hledání Ciri narazí, je Vesemir, jeho starý mistr a v podstatě otcovská figura. Po chvíli hledání nachází hráč Ciri, jak sama cvičí a trénuje se zařízením jménem Kyvadlo. Geralt ji chvíli pozoruje, načež ji začne opravovat a poučovat. Po skončení lekce Ciri seskakuje ze zařízení přemetem a sundává si pásku z očí. Tento krátký trénink je velmi přesným odkazem na situaci, která se odehrává v *Krvi elfů*. Ciri cvičí s jedním ze strojů, je školená zaklínačem, napřed situaci nezvládá, ale po chvíli získává kontrolu. Spokojený zaklínač dává povel k seskoku ze stroje (samozřejmě přemetem) a k sundání pásky, o které neměl čtenář do této doby ponětí, poněvadž celá scéna byla popisována formou dialogu. Stejně tak hráč do poslední chvíle nevidí, že Ciri cvičí se zavazanýma očima, poněvadž kamera a pozice rukou mladé zaklínačky tento fakt vždy chytře zamaskují. Nicméně na tuto skutečnost jsem *Morfologii pohádky* vztáhnout nechtěl. Po skončení výcviku si Geralt s Ciri dávají závod na nádvoří, kde už na ně čeká

Vesemir a Eskel s Lambertem, kteří jsou pro Bílého vlka jako bratři. Způsob, jakým je tato scéna vybudována, naznačuje, že Geralt je v přátelském prostředí, ve kterém mu nic nechybí, ve kterém je šťastný. Nicméně přesně podle Vladimira Proppa, „výchozí situace vykresluje často situaci zvláštní, někdy zdůrazněné pohody a blahobytu, často ve velmi výrazných a barvitých formách. Tato pohoda slouží jako kontrastní pozadí pro následující neštěstí.“¹¹ Útok Divokého honu je přesně tímto neštěstím.

Další odkazem k Proppově teorii je Sudba. Geralta a Ciri spojí úskočná smlouva typu „dej mi to, o čem doma nevíš“. (Propp 1999, 35) Tento moment je vlastně hnacím prvkem celého *Zaklínače*, knih i her. Bez této smlouvy by se Geralt nikdy nevypravil Ciri hledat, nikdy by nezažil příhody, které zažil, a běh světa se mohl ubírat zcela jiným směrem. Stejným způsobem je však s Ciriiným osudem spojeno proroctví o konci světa. Podle Proppa by mělo být zrození hrdiny doprovázeno právě takovým proroctvím. V *Zaklínači* tento fakt není plnou pravdou, poněvadž Ciri její proroctví doprovází celý život, zároveň je však díky němu okolnostmi donucena bojovat a stát se legendou. V poslední hře je pak tato příběhová linka s proroctvím vyřešena, poněvadž nehledě na skutečnost, jak skončí Ciri, hrozba Bílé zimy je zažehnána.

Zajímavá je skutečnost, že dokonce i některé funkce postav, které Propp vytyčil, lze aplikovat na narativ herního *Zaklínače*. Kupříkladu funkce číslo dvanáct, „hrdina je podroben zkoušce, vyptávání, je napaden apod., čímž se připravuje na získání kouzelného prostředku či pomocníka.“ (Propp 1999, 42) V *Sáze* je možné tento bod aplikovat na část příběhu, ve které Geralt získává několik nových členů do své družiny, kupříkladu Regise či Zoltana. Na hru se možnost se získáním pomocníka aplikovat nedá, poněvadž naprostou většinu času je hráč odkázán pouze sám na sebe. Nicméně se tento bod dá velmi dobře aplikovat na systém plnění herních úkolů. Plnění úkolů totiž neposouvá zaklínače pouze vpřed v příběhu, ale zároveň po úspěšném splnění leckdy následuje odměna v podobě nového meče či kusu brnění, a zároveň má hráč možnost si po splnění určitého množství úkolů (tedy po získání určitého množství zkušenostních bodů) vylepšit svoje schopnosti a dovednosti. Jedná se tedy o vývoj postavy a narativu, při kterém navíc hráč získá kouzelný prostředek.

¹¹ Propp, Vladimír Jakovlevič. *Morfologie pohádky a jiné studie*, Jinočany: H&H 1999, s. 75

3. Narativní analýza dle Chatmana

Seymour Chatman ve svém dělení narativního textu navazuje na ruské formalisty. Rozlišuje příběh a diskurs. Toto dělení má další podskupiny. Příběh se dá rozčlenit na události a existenty. Pod události se dále řadí jednání a dění a pod existenty pak postavy a prostředí. (Chatman 2008, 18) Kategorie diskursu pak podle něj charakterizuje způsob, jakým je samotný příběh vyprávěn. Chatman je zároveň teoretikem, který nijak nezavrhuje použití narativních postupů, normálně aplikovaných na literární dílo, například u filmu. Samozřejmě je ovšem možné, že odlišné médium bude mít i trochu zvláštní předpoklady pro jisté narativní efekty. (Chatman 2008, 29) Tím má na mysli například fakt, že ačkoliv u filmy vidíme postavy před námi, tak jejich myšlenky nám jsou skryty, dokud něco neudělají či neřeknou.

U Chatmana hrají důležitou roli výše zmíněné události. Obě podkategorie, na které se dělí, tedy dění a jednání, popisují nějakou změnu stavu. Podle autora je jednáním nějaká činnost, kterou vykonala nějaká osoba. Druhou variantou pak je, že tímto jednáním byla nějaká osoba zasažena. (Chatman 2008, 44) Lze sem zařadit kupříkladu vnímání, neverbální akce, mluvení, emoce či myšlení. Naproti tomu dění „předpokládá predikaci, jejímž narativním objektem je postava nebo jiný existent, na nějž se upírá pozornost: například *Bouře zahнала Petra na širé moře*. Pro obecnou teorii vyprávění opět není důležitá přesná podoba jazykové manifestace, nýbrž spíše logika příběhu.“¹²

Chatman zmiňuje ještě jeden zajímavý prvek, kterým je pravděpodobnost. Tímto pojmem vysvětluje události, které se sice v příběhu dějí, nicméně nejsou plně vysvětleny a popsány. Pozorovatel děje (ať jím je divák či čtenář) si tak tyto události a prvky jednání musí domýšlet na základě právě pravděpodobnosti. (Chatman 2008, 54) Na těchto prvcích je zajímavé to, že každý divák si je může interpretovat jinak, v závislosti například na svém společenském nebo kulturním předpokladu, čímž můžou vzniknout různé odchylky.

Samotné události mají mít podle Chatmana hierarchii. Zde je klíčová jejich důležitost. Autor proto rozlišuje takzvaná jádra a satelity. Jádra hrají v příběhu podstatnou roli a jejich vynechání má za následek logický rozpad příběhu. Naproti tomu satelity slouží pouze jako události, kterým není přikládán nijak extra velký význam. Jejich

¹² Chatman, Seymour. *Příběh a diskurs: Narativní struktura v literatuře a filmu*, Brno: Host 2008, s. 45

vynechání tedy ochudí příběh po estetické stránce, nicméně samotný narativ nijak neohrozí. Jsou to události, které mají pouze okrajový význam. (Chatman 2008, 54-55)

Příběh se kromě událostí, které tvoří osu příběhu i osnovu diskursu, člení ještě na takzvané existenty. Sem lze zařadit postavy příběhu a prostor, ve kterém se odehrává. Zde je důležité si uvědomit skutečnost zmíněnou již u analýzy *Morfologie pohádky* Vladimira Proppa. V minulosti se na psychologický vývoj postav kladl velmi malý důraz, samotné postavy podléhali spíše osnově příběhu, než aby byla jejich charakteristika nějak zvlášť důležitá. Postav je mnoho, funkcí je málo. To se však v dnešní době mění k lepšímu. „V moderním uměleckém narativu je dominantní zábavou zkoumání postavy. Závisí na tom konvenční přesvědčení o jedinečnosti individua.“¹³

Seymour Chatman se tématem narativu zabývá i ve své knize *Dohodnuté termíny: Rétorika narativu ve fikci a filmu*. Tvrdí, že film má oproti literatuře pozitiva, ale i negativa. Mezi pozitivy uvádí například deskripce, která může podpořit narativ, ale zároveň je i součástí děje. Tento termín je možné pak rozčlenit na deskripce expresivní a deskripce diskrétní. Jejimi nástroji se stávají například kostýmy, výběr herců nebo nasvícení. Negativem filmu je podle autora naopak to, že „nám dává plnost bez specifičnosti. Jeho deskriptivní nabídky jsou zároveň vizuálně bohaté a verbálně chudé. Pokud nejsou podpořeny redundancemi v dialogu nebo hlasem vypravěče, filmové obrazy nemohou zaručit naši schopnost pojmenovat části deskriptivní informace.“¹⁴ To je velice zajímavý poznatek, poněvadž deskripce ve filmu tímto ochuzuje diváka například o možnost přimyslet si jednotlivé rysy, které nejsou v knižní předloze popsány. Zároveň zde vyvstává problém všímavosti diváka, kterému mohou jednotlivé detaily snadno uniknout. Tento problém je pak v některých formátech daleko víc patrný než v jiných. Kupříkladu detektivky dokážou být kvůli nedostatku pozornosti náročným žánrem.

Románová část *Ságy o zaklínači* je na příběh velmi bohatá. Ačkoliv je za hlavního hrdinu stále považován Geralt z Rivie, Bílý vlk, poměrně často se (hlavně v pozdějších dílech) stává, že se příběhová linka zaobírá jinými postavami, zejména Ciri, která se s Geraltem dělí o pomyslné prvenství v množství stránek, týkajících se rozvinutí příběhu dané postavy. Děj začíná knihou *Krev elfů*, která bezprostředně navazuje na děj poslední

¹³ Chatman, Seymour. *Příběh a diskurs: Narativní struktura v literatuře a filmu*, Brno: Host 2008, s. 118

¹⁴ Chatman, Seymour. *Dohodnuté termíny: Rétorika narativu ve fikci a filmu*, Olomouc: Univerzita Palackého 2000, s. 45

relevantní povídky ze sbírky *Zaklínač II. – Meč osudu*, „Něco víc“. Každou kapitolu vždy předchází krátký odstavec, který nějakým způsobem představuje atmosféru a i zápletku, s jakou se bude následně pracovat. Jedná se o podobný princip jako u povídkových knih. Mezi příběhovými povídkami se nachází pár krátkých příběhů s názvem „Hlas rozumu“, které slouží jako doplnění děje či jako předzvěst toho, o čem bude následující povídka vyprávět. Tyto pasáže by se daly popsat jako satelity, které zmiňoval právě Seymour Chatman, tedy jako vedlejší příběhové linky, které by svou absencí neohrozily hlavní příběhovou linii (Chatman 2008, 55).

Jak jsem již zmínil, Sapkowski má velmi zajímavý způsob, jakým příběh vypráví, proto se v této části soustředím hlavně na diskurz. Ve většině případů se nejedná i přímý narativ událostí tak, jak šly v časové posloupnosti za sebou. Andrzej Sapkowski se využívá v používání flashbacků, vizí, snů. Toto není případ pouze románové části *Ságy*, kdy je prakticky celá čtvrtá kniha, *Věž vlaštovky*, vyprávěna pomocí vzpomínek, ale tuto techniku používá již v povídkových knihách. Kupříkladu předposlední povídka, „Něco víc“, ve které je Geralt velmi vážně zraněn, je vyprávěna za pomoci častých skoků zpátky do minulosti, případně za pomoci blouznění či halucinací.

Dalším prvkem, který autor v hojné míře používá, je vyprávění z pozic osob, které jsou pro příběh naprosto nedůležité. Například v poslední románové knize, ve které se odehrává (kromě příběhu zaklínače a Ciri) finální bitva mezi Nilfgaardem a Severními královstvími, jsou jednotlivé střípky z bitvy prezentovány z různých úhlů pohledu. Několikrát je dokonce klíčový moment popsán sice postavou, která u daného momentu byla přímo přítomna, nicméně je to postava vedlejší, které je věnována pouze například jedna stránka a která velmi často na konci oné stránky umírá. Lze uvést třeba grafu Kobuse de Ruytera, vojáka, o kterém čtenář do této doby nikdy neslyšel. Jeho příběhová linka je popsána na jedné stránce a na on sám jejím konci umírá. Nicméně ještě předtím zvládl zabránit uzavření formace u nilfgaardských vojsk, díky čemuž posléze redanská kavalerie doslova roznesla císařské vojáky na kopytech. (Sapkowski 2005, 337)

Poslední bod, který bych zde chtěl zmínit, je nejdůležitější a částečně se vztahuje k bodu předešlému. Andrzej Sapkowski používá v hojné míře něco, co by se dalo označit za „falešné satelity“. Satelity definuje Chatman jako vedlejší příběhové linky a události, díky kterým, pokud jsou vypuštěny, ztrácí hlavní příběhová linie (jádro) část své estetické hodnoty, nicméně linka samotná tím není nijak ohrožena. Sapkowski část svého

vyprávění postavil na naprosto opačném principu. Sice představuje, jak jsem zmínil v předchozím odstavci, velké množství vedlejších postav, ale některé z nich jsou pro vývoj hlavního narativu naprosto klíčové. Dám příklad: v knize *Čas opovržení* je čtenáři představena postava královského jízdního posla Aplegatta. Náplní jeho práce je kromě transportu dokumentů a důležitých listin také přeprava ústní zprávy. Její výjimečnost spočívá v tom, že obsahuje sdělení obrovského významu a důležitosti, které nelze napsat na papír, poněvadž ten by mohl snadno padnout do nepovolaných rukou. Bohužel, jak bývá Sapkowskiho zvykem, co se nedůležitých postav týče, i tato záhy umírá. Je zavražděna komandem Veverek, kteří se pohybují kolem zemských stezek a střílejí po všem, co projede kolem. Tímto způsobem si představují boj se svobodou. Čtenář si z Aplegattova osudu odnese pravděpodobně pouze to, že Veverky jsou pomstychtiví elfové, kterým nevádí zabíjet nevinné lidi, a příběhová linka je tím pro něj vyřešena. Nicméně pravý problém, který způsobila poslova smrt, a tudíž nedoručení ústního vzkazu, se objeví až v druhé polovině téže knihy. Vzkaz totiž zněl: „*Vizimir Demawendovi. Převlečené bezpodmínečně zadržet. Někdo zradil. Plamen shromáždil vojsko v Dol Angra a jen čeká na záminku.*“¹⁵ Tato zpráva ve zkratce znamená, že se plánovala provokace, po které měla Severní království zaútočit na Nilfgaard. Vizimir a Demawend jsou severští králové. Převlečení jsou jejich vojáci, kteří na sobě měli mít uniformy Císařství. Plamenem je zde označen císař Emhyr, poněvadž jeho plné přízvisko je Bílý Plamen Tančící na Mohylách Nepřátel. Pokud to tedy shrnu, tento vzkaz znamená, že se císař o této provokaci dozvěděl a Vizimir vzkazuje Demawendovi, že mají plánovanou akci odvolat. Nicméně, protože Aplegatt zemřel před předáním zprávy, akce s převlečenými vojáky se uskutečnila a kvůli ní se rozpoutal obrovský válečný konflikt, který je ukončen až v poslední knize *Ságy* a který velmi znesnadňuje Geraltovi cestu za Ciri. Z uvedeného tudíž vyplývá, že zdánlivě vedlejší příběh, který měl sloužit pouze jako popisná složka a mohl tedy být bez obav vypuštěn, hraje klíčovou roli v hlavním narativu.

¹⁵ Sapkowski, A. *Čas opovržení*. Ostrava: Leonardo 2005, s. 49

4. Nová média

Analytiku počítačových her, alespoň co se narativu a příběhu týče, by šlo rozdělit do dvou velkých táborů. Existují naratologové, kteří zkoumají vyprávění napříč různými médii a nevdí jim zaobírat se i vyprávěním v počítačových hrách, poněvadž se z jejich úhlu pohledu jedná v podstatě pouze o další médium. Hry tudíž klasifikovali jako další z takzvaných vyprávěcích médií. Proti této teorii se však postavili takzvaní ludologové (z latinského slova *ludus*, což znamená hra), kteří berou hru jako unikátní vyprávěcí platformu, a proto s tímto „zaškatulkováním“ nesouhlasí.

Moderní naratologové se nesoustředí pouze na výpravu v literárních textech, ale snaží se najít příběh například v počítačových hrách, filmech či hudbě. Tvrdí, že základem každé počítačové hry je vyprávění, díky čemuž je lze zkoumat za použití narativních technik. Tento názor jsem zmiňoval již v souvislosti se Seymourem Chatmanem. Mezi další teoretiky, zabývající se naratologií, je možné zařadit kupříkladu Janet H. Murrayovou či Marie-Laure Ryanovou, jejíž pojetí transmediálního vyprávění je jedním ze základních pilířů této práce.

Ludologové jsou naproti tomu skupinou vědců, která se snaží dokázat, že počítačové hry nejsou pouze další platformou, na které lze vyprávět nějaký příběh. Snaží se vyzdvihnout tento fenomén a poukázat na jeho unikátnost za pomoci deskripce herních mechanik a pravidel. Poukazují na rozdíl mezi hrami a ostatními médii. Mezi zastánce této teorie lze zařadit kupříkladu Espena Aarsetha či Jespera Juula.

Vedle těchto skupin stojí několik samostatných autorů. Jedním z nich je již zmíněný Henry Jenkins, expert na nová média a transmedialitu, který přichází se zajímavou myšlenkou, a sice že hry nelze zkoumat pouze pomocí analýzy příběhu, ale je nutné brát v potaz i ostatní části tohoto odvětví, kupříkladu herní mechaniky:

“Zážitek z hraní her nemůže být nikdy zredukován pouze na prožití příběhu. Mnoho jiných faktorů, které mají pouze velmi málo nebo dokonce vůbec nic společného s vyprávěním příběhu, přispívá k vývoji skvělých her a my si musíme výrazně rozšířit náš kritický herní slovníček, abychom se mohli intenzivněji zabývat těmito tématy.”¹⁶

¹⁶ Jenkins, Henry. *Game Design as Narrative Architecture*. In: *First Person: New Media as Story, Performance and Game*. Cambridge: The MIT Press 2004, s. 120

Jenkins působí jako typ teoretika, který se snaží vyhovět oběma zmíněným skupinám, byť třeba jen částečně. Jakožto expert na transmedialitu poukazuje na užitečnost porovnávání vyprávěcích principů, které se nacházejí ve hrách a v ostatních médiích, ale zároveň se snaží poukázat na problém, kterým je podle něj posouvání zkoumání narativního rámce na první místa analýzy. Uznává, že videohry mají svoje zvláštnosti, nicméně ludology kritizuje za jejich přílišnou snahu „osekat“ pole zkoumání.

Velice zajímavý pojem, týkající se nových médií a zejména pak počítačových her, zavádí výše zmiňovaná Janet Murrayová. Jedná se o pojem cyberdrama. Týká se herního příběhu. Podle Murrayové totiž vycházejí hry, jejichž příběh již nelze označit pouze za „game-story“, ale zasluhují si jiný termín. Cyberdrama tudíž označuje hru, jejíž příběh je natolik propracovaný a komplexní, že jednotlivá rozhodnutí, která hráč udělá, mají dopad na celý herní svět: „Je všeobecně uznáváno, že cyberdrama musí lidskému účastníkovi poskytnout zážitek ve smyslu zastoupení. Toto většinou znamená, že účastníkovi akce mají přiměřený a pochopitelný dopad na svět, který jim počítač zobrazuje.“¹⁷

Zároveň se tímto způsobem zvyšuje počet zahrání, které je možné (bez opakování původního příběhu) ve jedné hře zažít. „Příběhový svět, který hráči dává možnost několikanásobného přehrání, umožňuje ovládajícímu zažít všechny momentální možnosti, aniž by některou z nich privilegoval jako jedinečnou.“¹⁸ V tomto ohledu je herní *Zaklínač* jednoznačně cyberdramatem.

S tímto konceptem částečně pracuje i Marie-Laure Ryanová ve své knize *Avatars of Story*. V tomto díle rozlišuje takzvanou interaktivitu do čtyř kategorií, respektive dvou binárních párů. Jedním z nich je interaktivita vnitřní nebo vnější, druhým pak interaktivita průzkumná nebo ontologická. (Ryanová 2006, 107) Vnitřní interaktivita spočívá v tom, že hráč skutečně hraje za postavu, která se v herním světě vyskytuje. Perspektiva této postavy pak může být buďto z první osoby (hráč vidí přesně to, co vidí postava), nebo ze třetí osoby (hráč na herní svět nahlíží zpoza postavy, kamera je tedy mimo herního hrdinu). Vnější interaktivita je oproti tomu velmi zajímavá v tom, že hráč není přímou součástí virtuálního světa. Hráč na sebe v této kategorii bere roli kupříkladu nějakého božstva, které kontroluje virtuální svět pod ním. V průzkumném módu se hráči sice

¹⁷ Wardrip-Fruin, Noah a Pat Harrigan. *First Person: New Media as Story, Performance and Game*. Cambridge: The MIT Press 2004, s. 1

¹⁸ Murray, Janet. *From Game-Story to Cyberdrama*. In: *First Person: New Media as Story, Performance and Game*. Cambridge: The MIT Press 2004, s. 7

pohybují po obrazovce, nicméně svým konáním nijak nezasahují do vývoje (či historie) navštíveného fikčního světa. Oproti tomu v ontologickém módu je hráč leckdy postaven před rozhodnutí, která mohou zásadně ovlivnit budoucnost daného světa. Tyto módy zle mezi sebou i částečně kombinovat, kupříkladu do kategorie vnější-ontologické interaktivity by se daly zařadit populární série jako *The Sims* či *Civilization*. Oproti tomu do vnitřní-ontologické interaktivity patří nejčastěji hry, ve kterých hráč ovládá postavu, plnící herní úkoly ve světě plném nebezpečí. Tak je tomu kupříkladu v oblíbené sérii *The Elder Scrolls*.

5. Transmediální vyprávění

Jednou z nejvýznačnějších současných literárních teoretiček, zabývajících se transmediálním vyprávěním, je bezpochyby již zmíněná Marie-Laure Ryanová. Ta se ve své významné eseji *Transmediální vyprávění příběhů a transfikcionalita* zabývá kromě jiných poznatků hlavně transmediálním vyprávěním příběhů. Zde částečně navazuje již zmíněného významného českého literárního teoretika a experta na fikční světy, Lubomíra Doležela. Ten uvádí (jak již bylo zmíněno v první kapitole práce), že transmediální vyprávění příběhů je v podstatě přepisem těchto děl. Tyto přepisy se dají vyčlenit do tří skupin či kategorií: na rozšíření, na mutaci a na transpozici. (Ryanová 2012, 127)

Rozšíření je podle autorky obohacením příběhu tím, že se přidají další existenti. Může se jednat o rozšíření příběhových linií vedlejších (či druhořadých) postav nebo i o rozšíření časového rámce příběhu přidáním prequelu nebo sequelu. Ryanová ve svém textu uvádí příklad od Charlotte Brontëové, autorky *Jany Eyrové*, nicméně stejně dobře poslouží jako příklad *Zaklínač*, jehož rozšíření splňuje vlastně obě kategorie.

Druhým termínem je mutace. Autorka se ve své eseji proti tomuto pojmenování ohrazuje a místo něj navrhuje jméno modifikace, poněvadž to jí tak silně neevokuje prostoročasové přemístění. Mutace/modifikace se vyznačuje tím, že jednotlivým postavám přiřazuje jiný osud, a tím tedy přetváří strukturu narativu. Základní otázkou, která má být v tomto smyslu pokládána, je tedy „co když?“ (Ryanová 2012, 128) Jako příklad je zde uveden *Robinson Crusoe* od Daniela Defoa, nicméně i v této skupině je možné aplikovat termín modifikace na *Ságu o zaklínači* a navazující počítačové hry, konkrétně pak na jejich hlavního hrdinu, Geralta z Rivie.

Posledním typem je transpozice. Ta má za úkol zachovat hlavní příběh světa a současně i jeho tvar, avšak zároveň jej umístit jiného prostředí, ať již časového či prostorového. Jako příklad lze uvést román *Nová utrpení mladého Werthera*, který přemísťuje děj Goethovy knihy do NDR 60. let 20. století. (Ryanová 2012, 128)

Dle Ryanové má transmediální vyprávění dvě hlavní příčiny vzniku. Prvním z nich je takzvaný „efekt sněhové koule“, který nastává, když se „určitý příběh těší takové popularitě nebo se stane tak prominentní, že spontánně generuje množství prequelů,

sequelů, fanouškovské fikce a transmediálních adaptací.“¹⁹ Jako příklady je možné uvést například velmi populárního *Harryho Pottera* od J. K. Rowlingové, z jehož univerza se točí filmy dodnes, nebo *Pána prstenů* J. R. R. Tolkiena, jehož filmové zpracování bylo tak úspěšné, že dalo vzniknout i filmové verzi *Hobita*. Tyto transmediální adaptace vznikly na základě poptávky. Ryanová vyděluje tři typy prvků, ze kterých se transmediální projekt sněhové koule obvykle skládá. Zaprvé se jedná o jádra kanonických dokumentů, která rozšiřují tentýž svět. Zadruhé pak o transmediální adaptace, kterými mohou být různé online světy či třeba hry. Ty vznikají na základě licence. A zatřetí se jedná o dokumenty, které produkují samotní fanoušci (fanouškovské fikce). V této oblasti dostává zmiňovaná modifikace poměrně velký prostor, určitě větší než například u druhého typu prvků, poněvadž umožňuje vytvořit zcela odlišný pohled na daný svět. (Ryanová 2012, 134) Naproti efektu sněhové koule ale existuje i druhý pól, díky kterým tyto příběhy vznikají. Středobodem tohoto pólu je zcela jistě ekonomické hledisko, poněvadž „jistý příběh je od samého začátku vytvářen jako projekt, který se vyvíjí skrze mnoho různých mediálních platforem. Světy příběhů se stávají komerčními franšízami a cíl jejich developerů je přinutit publikum konzumovat tolik médií, kolik je jen možné.“²⁰ Odkazuje zde na komentář Henryho Jenkinse, podle kterého tímto způsobem vznikal *Matrix*. Tvůrci se zde nezaměřovali pouze na narativ v samotném filmu, ale podporovali ho komiksy a hrami.

5.1 Transmediální rozšíření

V transmediálním příběhovém systému je zcela logicky nejběžnějším vztahem mezi různými dokumenty rozšíření. Jedná se o velice populární metodu, poněvadž pokud je nějaká hra založena například na knize, hráč může prozkoumat prostředí nebo příběh ze zcela nové perspektivy. Nemluvě o možnosti dosazení nové postavy. Rozšíření se dále dělí na mezipříběhy, paralelní příběhy a vnější příběhy. Mezipříběhy jsou podle Ryanové příběhy, které leží mezi jednotlivými epizodami daného příběhu. Zároveň se sem řadí i prequely a sequely, poněvadž pokrývají časový rámec, který je mimo původní příběh. Aplikováno na *Ságu o zaklínači*, tato knižní série má zcela jistě zastoupení ve všech

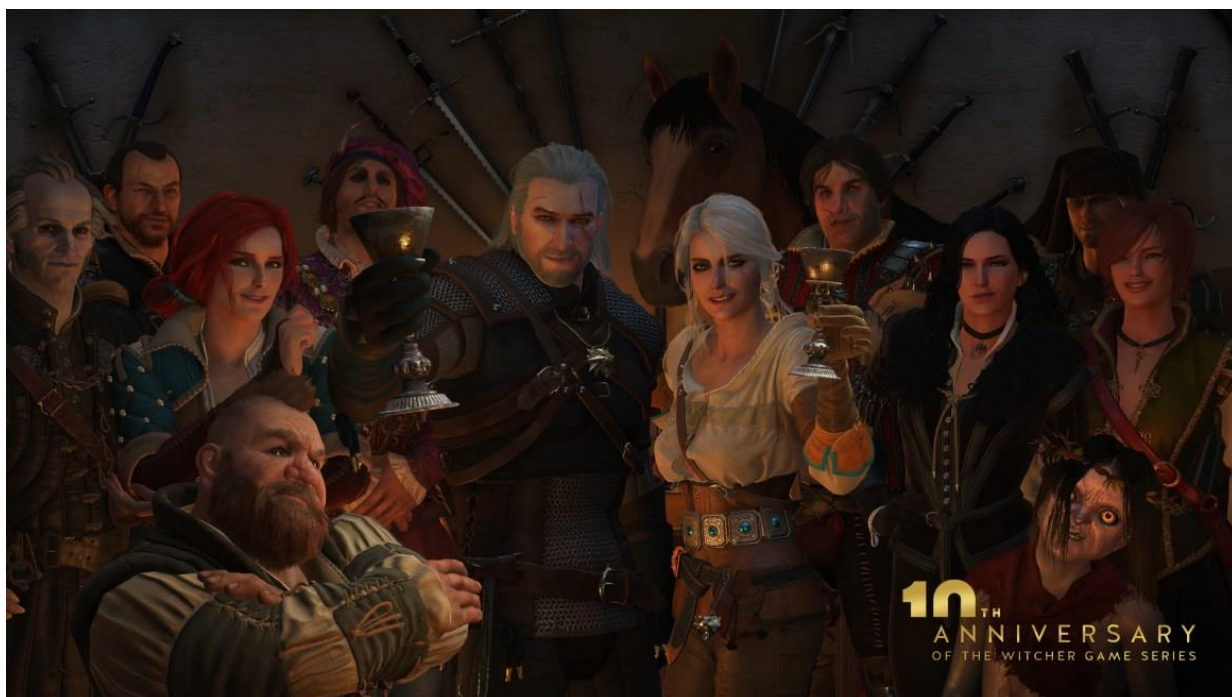
¹⁹ Ryanová, Marie-Laure. *Transmediální vyprávění příběhů a transfikcionalita*. In: *Heterologica: poetika, lingvistika a fikční světy*. Praha: Ústav pro českou literaturu 2012, s. 129

²⁰ Ryanová, Marie-Laure. *Transmediální vyprávění příběhů a transfikcionalita*. In: *Heterologica: poetika, lingvistika a fikční světy*. Praha: Ústav pro českou literaturu 2012, s. 129-130

aspektech. Jednak na ní navazují tři počítačové hry (sequely), dále jejímu ději předchází kniha *Bouřková sezóna* (prequel), a v povídkových knihách se jednotlivé příběhy prokládají intermezzy ve formě povídek „Hlas rozumu“. Paralelní příběhy se naproti tomu odehrávají na stejném místě i ve stejném čase jako původní příběh, nicméně se zaměřují například na osudy nějaké vedlejší postavy. Posledním typem rozšíření jsou vnější příběhy, o kterých by se dalo uvažovat jako o vzdálených satelitech hlavního narativu. Ryanová do této kategorie zároveň řadí i folklor a legendy, které se vztahují k určitým objektům ze světa příběhu. (Ryanová 2012, 130)

Dle Ryanové je důležité pro úspěšné mediální vyprávění, aby hlavním hrdinou a středobodem všeho dění byla silná postava, která má nějakou osobní historii. Počítačové hry toto splňují znamenitě. V prvních dvou je hráč upoután pouze k postavě Geralta z Rivie, což je charakter, který zná velmi dobře z knih. Zná jeho motivace, jeho osobní vývoj, jeho slabiny i silné stránky. Ve třetí hře je na několik málo herních sekvencí hráči umožněno rozvíjet příběh z pohledu mladé zaklánačky Ciri. Ačkoliv se zcela jistě jedná o krok kupředu, nelze nezmínit některá omezení, které tyto části mají. Jedním z hlavních je přílišná jednoduchost. Když hráč hraje za Geralta, existují určité prvky, které pomáhají hru ozvláštňovat. Mezi ty naprosto základní patří například inventář, ve kterém má hráč uloženy všechny potřebné i zbytečné věci, lektvary, zbraně a brnění nebo předměty potřebné k dokončení nějakého úkolu. Dále je možné uvést zaklánačská znamení, která jsem zmiňoval v první kapitole. Je jich celkem pět, každé má jinou funkci a (mimo jiné) díky střídání používání těchto znamení v boji nepřestane soubojový systém bavit a fascinovat ani po desítkách hodin hraní. Je zde důležitá různorodost. Oproti tomu Ciri nic z toho dělat nemůže. Herní inventář na její postavě neexistuje, tudíž je zbytečné ztrácet čas sbíráním nových předmětů. Díky tomuto chybějícímu prvku u ní není možné změnit výzbroj. Hráče je tedy odkázán pouze na jeden „vzhled“, který začne být po čase nudný. Zároveň je důležité zmínit, že Ciri nedokáže používat znamení. Jedná se o hezký odkaz na knižní sérii, ve které je doslova uvedeno, že zaklánačka nedokáže vyprodukovat ani ta nejjednodušší znamení, nicméně soubojový systém tím postrádá Geraltovu různorodost a všestrannost. Ciri má pouze dvě schopnosti, které souvisejí s její Starší Krví, která jí (jak je uvedeno v knihách) propůjčuje schopnost cestovat mezi světy. Ve hře se díky tomu dokáže teleportovat z místa na místo, což je sice zpočátku fascinující, poněvadž se jedná o něco naprosto nového, nicméně po určité době si hráč začne přát, aby se mohl vrátit

zpátky k postavě Geralta. Nicméně i přes tyto drobné nedostatky se jedná o příjemný posun vpřed, který leckterý fanoušek *Ságy* zcela jistě ocení.



Obrázek 1 - zleva: Regis, Lambert, Triss, Zoltan, Marigold, Geralt, Ciri, Eskel, Yennefer, Janek, Vernon Roche, Shani

Při zmínce o souborovém systému nelze opominout další prvky, které původní svět rozšiřují. Jedním z příkladů je alchymie. V knižní *Sáze* je několikrát zmíněno, že zaklínači používají elixíry, které jim umožňují například vidět ve tmě či být nadlidsky rychlí, zároveň však po jejich požití mají mrtvolně bledou kůži a velmi rozšířené zornice očí. V souvislosti s nimi je uvedeno i několik názvů, například Bílý Racek. Zaklínačské hry tento koncept přebírají a posunují jej ještě o kus dále. Rozšiřují řady známých lektvarů o vlastní nápady, ze kterých pak hráč může profitovat. Například lektvar zvaný Vlaštovka hráči postupně doplňuje zdraví. Každý z nich má také několik úrovní. Elixír Kosatka na základní úrovni hráči pouze umožňuje vydržet déle pod vodou, ale na druhé úrovni přidává bonus v podobě vylepšeného zraku pod vodní hladinou. Zajímavým odvětvím jsou takzvané odvary, které působí delší dobu, a sice jednu herní hodinu. Posledním prvkem z alchymistického odvětví jsou oleje. Oleje jsou inovací, se kterou přišli sami tvůrci her, v knihách se o nich nepíše. Jedná se o prostředky, které se aplikují na čepele mečů, díky čemuž hráč působí typu nepřátel, proti kterému je olej určen, větší poškození. Stejně jako u lektvarů mají i oleje různé úrovně, od nichž se odvíjí bonus ke zranění i doba, po kterou je možné tyto prostředky používat.

U soubojového systému je vhodné zmínit ještě jednu věc, a sice samotné provedení. V tomto ohledu jsou hry velmi věrné knižní předloze, ve které Geralt i Ciri bojují pomocí různých piruet, půlobratů a podobně. Ačkoliv se (z historického hlediska) jedná o způsob boje, který je nejen velmi neefektivní, ale zároveň i velmi nebezpečný (pro toto, kdo jej provozuje), zaklínači se jím odlišují od řadových vojáků či rytířů. Jedná se také způsob boje, který počítá s faktem, že zaklínač ho bude většinu času používat proti příšerám, tedy protivníkům, kteří nemají tradiční zbraně ve formě mečů, seker palcátů. Tvůrci her tuto myšlenku převzali a po estetické stránce se jí skutečně nedá mnoho vytknout.

Poslední skutečnost, kterou bych u soubojového systému rád zmínil, je systém vylepšování postavy. S každým úkolem či zabitým protivníkem získá hráč takzvané zkušenosti, které při dosažení určitého počtu zvýší hráči jeho úroveň. Za každou novou úroveň je recipient odměněn bodem, který může investovat do jednoho ze čtyř vědomostních stromů. Těmi jsou zaměřeni na boj mečem, na lektvary a elixíry, na znamení a na poměrně obecné výhody typu zvýšení zdraví o určité množství. Tímto způsobem si hráč osvojuje nové dovednosti a vylepšení, ale zároveň je to herní mechanika, která umožňuje zaměřit se na styl boje, který hráči vyhovuje. Do popředí se zde dostávají zejména zaklínačská znamení, která jsou v knižní *Sáze* odsunuta na druhou kolej. V tomto případě je však možné založit svůj bojový systém kupříkladu pouze na nich. Jedná se tedy opět o další rozšíření možností, které hry přinášejí.

Důležitým prvkem jsou samozřejmě monstra. V knihách jich je několik zmíněno, nicméně působí spíše dojmem, že jsou pouze dotvořením charakteru, který zaklínač představuje. Zato ve hrách slouží jako velmi výnosná forma přivýdělnku. V hlavním menu mají vlastní podkapitulu s názvem bestiář, ve které jsou seřazena podle druhů. Oddíly se následně dají rozkliknout, čímž se hráč dostane ke konkrétnímu monstru. Například pod oddílem nekrofágové lze nalézt příšery jako ghúlové, mlhavci, topivci či vodnice. U každého monstra si zároveň hráč může přečíst jakým způsobem vzniklo, jaké má slabiny, proti čemu je naopak odolné a jaké elixíry a oleje se doporučují při konfrontaci. Tyto oddíly jsou zároveň doplněny ilustracemi. Ve většině případu se domnívám, že je lepší mít popis (ač třeba neúplný) z knih, než vidět danou věc či osobu přímo před očima, poněvadž se tím rozvíjí recipientova představivost. Nicméně zde, jelikož se jedná o příšery, které nikdy nikdo neviděl, tento detail oceňuji, poněvadž zde není žádný záchytný bod, ze kterého by se mohla představivost rozvíjet.

Kromě Geralta a Ciri příběh samozřejmě posouvají vpřed i další postavy. S některými z nich se čtenář seznámil již v knihách, některé jsou naprosto nové. Hráč má tedy možnost bližšího seznámení například s čarodějkami, s Yennefer, Triss, Filippou Eilhart, Shealou de Tancarville a dalšími. Stejně tak je možné zahájit konverzaci se starými známými zaklínači, například s Vesemirem, Lambertem či Eskelem. Mimo tyto dvě skupiny ale hráč během svého dobrodružství zažije i interakci s panovníky (král Foltest, král Henselt, král Radovid), s trpaslíky (Yarpen Zigrin, Zoltan Chivay), s císařem Emhyrem nebo s postavami, které v knize neměly nijak velký prostor, ale ve hrách jsou klíčové pro vývoj příběhu. Mezi tyto postavy patří například medička Shani, bojovnice Bílá Rayla nebo mág Detmold.

Shani měla v knižní sérii poměrně podstatnou roli, poněvadž přivedla zaklínače a jeho společníky na stopu padoucha Rience. Její příběhová linka se posléze rozvíjela během bitvy u Brenny, poslední bitvy velkého konfliktu, kde sloužila jako polní medička. Poslední informaci, kterou čtenář o Shani získá, je skutečnost, že zemřela v pozeňnaném věku a že se stala děkankou lékařské fakulty univerzity v Oxenfurtu. V první hře pokračuje ve své altruistické činnosti a snaží se nejprve pomáhat postiženým v podhradí a posléze i obětem, které byly zraněny při konfliktu dvou zneprátených stran. Přesně podle svého charakteru pomáhá zraněným na obou stranách a je jí jedno, koho k ní do lazaretu přinesou. Mezitím je neocenitelnou pomocnicí v hlavní příběhové linii, tím pádem se jedná (kromě příjemného shledání) i o pomoc v posunu v narativu. Hráč se s touto postavou může naposledy setkat i ve třetí hře, konkrétně pak v jejím datadisku *Srdce z kamene*. V této hře má Shani podobnou funkci jako v té první, léčí, koho může, a pomáhá Geraltovi s hlavním úkolem v tomto rozšíření.

Čaroděj Detmold si oproti mladé medičce velmi výrazně polepšil, alespoň co se prostoru v daném médiu týče. V knihách byl zmíněn pouze v několika málo větách během sněmu na Thaneddu. Zato v *Zaklínači 2*, kde se poprvé objevuje, působí jako poradce krále Henselta a má v příběhu poměrně zásadní roli. Při honbou za mocí se nezastaví před ničím, ani před únosem malých dětí. Ačkoliv se k zaklínači chová poměrně přátelsky, hráč později zjišťuje, že Detmold se vyžívá v mučení svých obětí a že ve skutečnosti není v žádném případě kladnou postavou. Během hraní hráč podle svých rozhodnutí určí osud této postavy.

Na tuto pasáž chci navázat odstavcem, ve kterém hovořím o postavách, které si CD Projekt RED vymyslel, tedy o charakterech, které se v *Sáze* nikde nevyskytují. Nebudu samozřejmě zmiňovat všechny, myslím, že pro ilustraci bude stačit jedna význačná. Takovou postavou je zcela jistě Letho. Je to zaklínač ze školy Zmije. Jedná se o primárního antagonistu ve hře *Zaklínač 2: Vrahové králů*. Letho je jedním ze zmiňovaných vrahů. Zároveň se ale jedná o postavu, ve které je víc, než by se zprvu mohlo zdát, čímž skvěle komplimentuje původní *Sáze*. Celý jeho příběh je však hráči odhalen na samém konci hry, těsně před finálním střetnutím. Do této doby je Letho pouze mazaným zaklínačem odpadlíkem, který zabíjí krále Severních království. Geraltovi přímo nic neprovedl, dokonce mu velmi pomohl. Putoval s ním totiž poté, co Yennefer unesl Divoký hon, a za jeho pomoci je dohnal a konfrontoval. Vojáků Divokého honu bylo bohužel příliš mnoho, a proto Geralt navrhl výměnu: sebe za Yennefer. Eredin, král těchto přízračných jezdců, bez váhání souhlasil. Po dobu, co byl Geralt pryč, se Letho staral o Yennefer. Bílý vlk si nic z toho nepamatuje, od počátku první hry trpí ztrátou paměti a plně se mu vrátí až ve hře druhé. Také Lethova motivace je velmi zajímavá, poněvadž její odtajnění přináší této postavě další hloubku. Poté, co nějakou dobu putovali s Yennefer, byli zajati nilgaardskými vojáky. Císař Emhyr by je mohl nechat oba popravit, nicméně rozhodl se navrhnout Lethovi obchod: pokud pro něj zabije severské krále a bude v jejich královstvích působit chaos, pomůže mu znovu vybudovat zaklínačskou školu Zmije. Hráč se po zjištění všech těchto informací může rozhodnout, zda bude se Lethem bojovat a zabije ho, nebo zda ho nechá jít. Pokud si zvolí druhou variantu, Letho se objeví i ve hře *Zaklínač 3*, avšak tentokrát pouze jako vedlejší postava. Toto postupné odhalování je velmi podobné tomu, které je popsáno v knižní *Sáze*, například ve flashbackových scénách, kde Ciri vypráví starému Vysogotovi, co se jí přihodilo. Lze tedy hovořit jednak o rozšiřování příběhu, ale také o zachování základního narativu tak, jak jej představuje knižní série.

V rámci rozšiřování příběhu u postav je nutné zmínit ještě jednu skutečnost. Některé z hlavních postav, které vystupují v knize, jsou v herní sérii zabity. Nejedná se však o žádné bezvýznamné smrti, které by měly hráče například pouze šokovat, ale každá z nich posouvá narativ příběhu vpřed. Zajímavé je, že některé smrti může hráč svým konáním ovlivnit. Například smrt čarodějky Shealy de Tancarville, která se v posledním díle *Ságy* stavěla proti tomu, aby se Ciri naposledy setkala s Geraltem a která jí chtěla (společně s Lóží čarodějek) využít proti její vůli, se na konci druhého herního dílu snaží

teleportovat do bezpečí. Nicméně si nevšimne, že jeden magický kámen z jejího teleportačního zařízení byl nahrazen kamenem jiným, který má v sobě malou prasklinku. Je pouze na hráči, jestli ji zachrání a poškozený kámen nahradí bezchybným, nebo ji nechá doslova vybuchnout. Podobný případ platí i u Shealiny kolegyně z Lóže, Keiry Metz. Její postava Geraltovi ukázala, kudy se má vydat při vzpouře na ostrově Thanedd. Zároveň se objevuje i ve třetí hře. Nemá zde nijak podstatnou roli pro hlavní příběh, nicméně Geralt pro ni může splnit sérii úkolů, na jejichž konci učiní důležité rozhodnutí: buď jí nechá jít za králem Radovidem, který v současné době pořádá hony na čarodějnice a nelidi, a si Keira myslí, že ho dokáže přesvědčit, aby jí udělil milost, když pro něj vytvoří mocnou zbraň. Nebo jí tento nápad rozmluví, načež jí pozve na hradiště zaklínačů Kaer Morhen. Pokud se hráč rozhodne pro první možnost, při návštěvě města Novigrad ji najde naraženou na náměstí na kůlu. V opačném případě hráči pomůže při obraně Hradiště před Divokým honem. Podobným způsobem, tedy učiněním několika rozhodnutí, se hráč může zbavit například i špióna Dijkstry nebo mága Detmolda.

V herní sérii se však vyskytují i úmrtí hlavních postav, které hráč žádným způsobem nemůže ovlivnit. Jednou z těch nejzásadnějších je smrt starého zaklínače Vesemira. Fanoušci si ho pamatují z knížek jako moudrého starého muže, který se podílel na výcviku Ciri (a velmi pravděpodobně i ostatních zaklínačů, kteří jsou v době jejího pobytu na Kaer Morhen přítomni), jako muže, kterému leží na srdci pouze dobro jeho bližních. V *Zaklínači 3* zemře stejným způsobem, jakým žil, tedy při ochraně svých přátel. Během útoku Divokého honu na Hradiště je Ciri vystavena patové situaci: všichni, kteří jí pomáhali bránit tuto pevnost, jsou buď zajatí nebo neschopní dalšího odporu. Sám Vesemir je držen doslova pod krkem jedním z Eredinových generálů. Ciri se musí rozhodnout: buď uteče/bude dál bojovat, ale tím vystaví své přátele jisté smrti, nebo se vzdá, ale tím přijde o všechno, za co bojovala, a Divoký hon se zmocní schopnosti cestovat neomezeně mezi světy. Vesemir, protože si je vědom tohoto dilematu a protože ví, že ho Ciri neopustí, se rozhodne obětovat. Tato tragédie spustí v mladé zaklínačce nekontrolovatelnou prvotní sílu velmi podobnou té, kterou vypustila její matka v povídce „Otázka ceny“. Divoký hon nemá jinou možnost než uprchnout. Geralt tím přichází o otcovskou figuru a získává další motivaci pokračovat. Motivací tvůrců pro tento čin bylo pravděpodobně dokreslit zlou a agresivní náuru, kterou jezdcí z honu oplývají.

Podobným příkladem je král Foltest. Čtenáři ho znají jak z románové části *Ságy*, tak z povídkových knih. Vyskytuje se hned v první povídce, ve které se Geralt snaží

odčarovat jeho dceru, princeznu zakletou ve strigu. Foltest má poměrně významnou roli v první hře, nicméně je důležitost je skutečně vyzdvížena ve hře druhé, poněvadž je to právě smrt tohoto krále, která uvede příběh do pohybu.

5.2 Transmediální modifikace

V transmediálních projektech je velice zajímavým prvkem modifikace. Je totiž daleko méně běžná než výše uvedené rozšíření. Je tomu zejména proto, že ohrožuje celistvost a soudržnost původního světa a jeho příběhu. Nicméně i přes tento fakt se dají nalézt určité výjimky. Ryanová uvádí jako příklad hru *Star Wars: The Force Unleashed*, ve které je hráči představen svět zcela odlišný od původní filmové předlohy. V předloze jde o boj dobra (ve formě rytířů Jedi) nad zlem (tu zde reprezentuje Temná strana Síly). V posledním filmu je hlavní záporný hrdina zničen a dobro vítězí. Nicméně zmíněná počítačová hra prezentuje svět, ve kterém zvítězila Temná strana. Zde je vztah mezi hrou a filmem založen na ději, na postavách, objektech, hlavně tedy na vizuální podobě. I přesto se ale tato hra bere jako jistá verze *Star Wars* univerza, poněvadž v obou médiích existuje postava Darth Vader, které nejenže používá jako zbraň světelné meče, ale hlavně i v obou případech vypadá naprosto totožně. (Ryanová 2012, 130-131)

U rozšíření postav jsem kromě Shani a Detmolda zmínil ještě bojovnici Bílou Raylu. Bílá Ryala je v knihách žoldákem a tím typem postavy, která je vedlejší, nicméně její příběhová linie slouží k výpravě hlavních událostí. Ve hře je členkou Řádu planoucí růže, jehož hlavní náplní je pronásledování nelidí. Při jednom takovém konfliktu je smrtelně raněna, nicméně je částečně vyléčena pomocí mutagenů, které zaklínačům ukradla zločinecká skupina jménem Salamandra.

Zajímavý je však hlavně způsob, jakým je tato postava zobrazena. Ve knihách má napřed černé vlasy a říká si Černá Rayla. V poslední knize je však zajata Veverkami a mučena. Když se s ní čtenář setkává naposledy, je znetvořená, nemá jednu ruku, jedno ucho a na obličejí má obrovské jizvy. Zároveň je barva jejích vlasů změnila na bílou (odtud její současné přízvisko). Ve hrách se však žádná z těchto změn neprojeví. Nejen, že má obě ruce a bezchybný obličej, ale i barva jejích vlasů zůstala černá. V tomto tedy můžeme hovořit o malé modifikaci oproti *Sáze*.

Tím se dostávám v problému v zobrazení postav. Bílá Rayla totiž není jedinou postavou, která vzhledově neodpovídá popisu z knih. Asi nejvýraznějším příklady jsou Ciri a Triss. Obě postavy jsou velmi dobře zobrazeny až na dva detaily. U Ciri jsou hlavním problémem její vlasy. V knihách je několikrát popsáno, že se jedná o dívku s popelavými vlasy. Popelavými vlasy se myslí barva, která je na barevném spektru někde mezi šedou, blond a světle hnědou. Nicméně v hře má Ciri bílou barvu vlasů. V poslední knize je sice (po závěrečném konfliktu s Vilgefortzem, Bonhartem apod.) uvedeno, že mladá zaklínačka má díky užívání svých schopností ve vlasech bílé nitky, tudíž by šlo teoreticky předpokládat, že ve třetí hře, která ji zobrazuje již jako dospělou dívku, bude mít všechny vlasy bílé, nicméně je zde jeden problém. V zmiňovaná úvodní scéna v *Zaklínači 3* je totiž flashback do doby, kdy se Ciri učila zaklínačskému řemeslu na Kaer Morhen. Byla tudíž ještě malým dítětem, nicméně i přesto je zde zobrazena se všemi vlasy bílými. Troufám si tvrdit, že modifikace barvy vlasů u Ciri je zapříčiněna faktem, že by se měla jakožto hlavní postava svým vzhledem na první pohled odlišovat od svého okolí.

U Triss není tato modifikace tak zřetelná. Týká se jejích šatů. V bitvě o Sodden, která se odehrála během první války Nilfgaardu a Severních království, byla Triss popálena takovým způsobem, že bylo zapotřebí nejmocnější magie, aby se jí zpátky vrátil její původní vzhled. Během jedné konverzace je však zmíněno, že už si nikdy nebude moct vzít šaty s výstřihem. Ačkoliv důvod není explicitně zmíněn, je pravděpodobné, že léčící magie a prostředky nebyly stoprocentně účinné a Triss má tedy v oblasti hrudníku vidět spáleniny. Nicméně v herních adaptacích jde tento fakt naprosto stranou, poněvadž ve všech je Triss zobrazena v šatech s obrovským výstřihem. V tomto případě se velmi pravděpodobně jedná o vypočítavost ze strany tvůrců, poněvadž hráč se může rozhodnout mít intimní poměr s touto čarodějkou a při těchto scénách by zmíněné spáleniny působily velmi rušivým dojmem.

U zobrazení postav se však rozdíl nenacházejí pouze ve vizuální stránce, ale po stránce psychologické. K Triss se dá například dodat ještě skutečnost, že ačkoliv se ve hrách může Geralt rozhodnout pro romanci s touto čarodějkou, v knižní *Sáze* jsou pouze dobrými přáteli a zaklínač jakékoliv milostné minulosti lituje. U Geralta pak nelze nezmínit skutečnost, že v knihách je zadumaný a věčně filosofující, zažívá výbuchy emocí, které by pro něj (jako pro mutanta, kterého emocí zbavily mutace, jak sám říká) měly být něco cizího, a stejně tak zažívá i melancholické stavy. V knihách je dokonce i

pasáž, ve které (k nesmírnému pobavení svých spolubojovníků) truceje. Oproti tomu je Geralt z herní série prvotřídním tvrděákem, který si poradí v každé situaci a nic ho nedokáže zastavit. Zde se jedná o poměrně pochopitelnou modifikaci, poněvadž počítačové hry fungují jako únik od reality a hráč se radši ztotožní se nezničitelným strojem na zabíjení než s emocionálně nestabilním člověkem.

Posledním detailem, který se týká psychologie postav a který mi přijde vhodný zmínit, je vztah Yennefer a Ciri. V knihách je mu přikládána daleko větší váha, Ciri dokonce příležitostně osloví čarodějku „maminko“, načež se jí odstane odpovědi „dceruško“. Tento skoro až mateřský vztah je zároveň posílen faktem, že je to právě Yennefer, kdo pomůže Ciri od strašných nočních můr. Ve hrách je tomuto vztahu věnována pouze malá pozornost, a ačkoliv čarodějka pomáhá zaklínači při pátrání po Ciri, zpočátku to vypadá tak, že jedná na příkaz císaře Emhyra var Emreise. V těchto rovinách se tedy o rozvíjení původního narativu hovořit nijak výrazně nedá. Na druhou stranu, Triss dostává ve hrách daleko větší prostor k charakternímu růstu oproti například Yennefer, se kterou se hráči setkávají až ve třetí hře (Triss je ve všech hrách).

V kapitole o rozšíření jsem zmínil, že se tvůrci her rozhodli některé postavy zlikvidovat. Důležité je však zmínit, že rozvíjení narativu se v herních sériích vyskytuje i opačným způsobem, tedy že tvůrci přivedli nějakou postavu zpět do světa živých. V datadisku *O víně a krvi* se totiž Geralt setkává s Regisem, upírem, který ho doprovázel v románové *Sáze* při jeho výpravě za Ciri. V poslední knize je však zabit mágem Vilgefortzem, který ho v podstatě roztaví do beztvare hmoty. V datadisku je zmíněno, že Regise v této podobě našel jeho starý přítel. Použil nemalé množství vlastní krve a mocnou magii, aby ho přivedl zpátky k bytí.

Zároveň je zde rozvinuta i upírská mytologie. Ve světě Sapkowského *Zaklínače* existuje několik typů upírů. Většina z nich jsou téměř nemyslíci bestie, které se soustředí pouze na zabíjení a potravu. Pak ale existují vyšší upíři, jako například Regis, kteří vypadají přesně jako lidé. Regis je zvláštním typem upíra, poněvadž si odpřisáhl, že už nikdy nebude pít lidskou krev. Krev je totiž pro upíry něco jako alkohol pro lidi a Regis jí holdoval s takovým nezřízeným zápalem, až se jednou „opilý“ nechal chytit vesničany, kteří mu zlámali všechny kosti v těle, uřízli mu hlavu a pokropili ho svččenou vodou. Mysleli si, že ho tím zabijí, avšak vyšší upíři mají velmi dobrou schopnost regenerace. Regis se tedy po zhruba padesáti letech vrátil zpět ke své existenci, ale rozhodl se změnit

a přestat pít lidskou krev. Podle herního Regise je možné být zabit člověkem (případně členem nějaké jiné rasy), avšak upír v tomto případě může být oživen za pomoci jiného vyššího upíra. Nicméně pokud vyššího upíra zabije jiný vyšší upír, žádné oživení již není možné. *O víně a krvi* navíc rozvíjí i zásady upírského společenství, kam patří například dohoda uzavřená před mnoha lety, že upíři spolu nebudou bojovat. V tomto případě se tedy může opět jednat o lehkou modifikaci původního příběhu, ke které si tvůrci her přimysleli pravidlo o vyšších upírech, nicméně jelikož Regis slouží i jako jeden z hlavních opěrných bodů tohoto datadisku a velmi podstatným způsobem rozvíjí příběh, zvažoval bych zároveň i zařazení do kategorie rozšíření. O této možnosti uvažuji také proto, že impresivní regenerační schopnosti, které upíři mají, jsou zmíněny již v knihách. Zde jsou rozvinuty a recipient o nich získává víc informací.

Z hlediska transmediální vyprávění podle Ryanové by se daly hry označit (až na několik výjimek) jako rozšíření. Narativ zde pracuje se stejným fikčním světem, se kterým pracovaly i knihy, odpovídá i postava hlavního hrdiny, Geralta z Rivie. Příběh je jednoznačně sequel, tudíž i tato klasifikace je v rámci rozšíření splněna. Zároveň je zde však jeden poměrně zásadní problém, který by mohl herní *Zaklínače* posunout spíše do kategorie mutace/modifikace. Hlavní hrdina knižní ságy totiž na jejím konci „umírá“.

Na konci posledního dílu se Geralt vrací do Rivie, kde čeká na Ciri a Yennefer, nicméně nešťastnou shodou okolností zrovna v té době vypukne v Rivii pogrom. Zaklínač se rozhodne, že nebude nečinně přihlížet, jak jsou nelidé (elfové a trpaslíci) vražděni, částečně i proto, že v ohrožení jsou jeho dva dobří známí, Yarpem Zigrin a Zoltan Chivay. Sám se tudíž postaví rozběsněnému davu, avšak po litém boji je zákeřně bodnut do hrudi. V té chvíli do Rivie přijíždí i Ciri s Yennefer a Triss, která se je rozhodla doprovodit. Skrz dav lidí se dostanou až ke smrtelně raněnému zaklínači. Triss drží zpátky krvelačný dav pomocí magie. Po zažehnutí bezprostředního nebezpečí se Yennefer snaží vyléčit Geralta, nicméně jeho zranění jsou nad její síly a ona, k smrti vyčerpaná, upadá do mdlob. Když se zdá, že oba milenci nepřežijí, objevuje se na scéně jednorozec, který Ciri pomohl uniknout před Divokým honem. Ciri pochopí, co má udělat, a naloží obě polomrtvé postavy do loďky, kotví u přilehlého jezera. Společně s nimi pak vpluje do mlhy a zmizí. V následující scéně se Geralt s Yennefer probouzí sami na neznámém místě, na ostrově plném jabloní. Důvodem, proč si čtenáři Sapkowského mysleli, že oba zemřeli, je fakt, při jehož bližším prozkoumání jsou zde zcela patrné návaznosti na artušovské legendy. Podle této legendy odjel smrtelně zraněný král Artuš (společně se

svou chotí) na ostrov Avalon, které má být místem jeho posledního odpočinku. Marigold tuto legendu dokonce nepřímo zmiňuje, když pomáhá nést Yennefer na loď. Jako první pomáhá Ciri naložit jejich těla, „snad proto, že znal tu legendu, že mnohokrát přednášel a zpíval některou z jejích versí.“²¹ Dalším důkazem je (kromě zjevného připodobnění smrtelně zraněného Geralta s Yennefer ke smrtelně raněnému Artušovi a jeho ženě) i fakt, že velšský název pro Avalon zní Ynys Affalon, což je jméno velice pravděpodobně odvozené od slova afal, které znamená jablko.

Jak je tedy možné, že ačkoliv Geralt v poslední knize *Ságy* zemřel, ve hrách, které na knihy přímo navazují, je hlavní hratelnou postavou? Na vysvětlení si fanoušci museli počkat až do vydání *Zaklínače 2: Vrahové králů*. Události po poslední knize jsou zde totiž převyprávěny a doplněny pomocí krátkých videí, která hráčům postupně doplní chybějící údaje. Jedná se o retrospektivní výpravu formou Geraltova monologu, který si tímto způsobem vzpomíná na dané události. Na počátku první hry je zmíněno, že utrpěl ztrátu paměti. V těchto videích popisuje vypravěč pogrom v Rivii, smrt zaklínače a Yennefer, která zemřela vyčerpáním, a skutečnost, že byli odneseni neznámo kam dívkou s popelavými vlasy. Zmiňuje také fakt, že místa jejich posledního odpočinku nejsou známa. Následně se Geralt ujme slova a vypráví, co se odehrálo. O tom, jak se probudili na ostrově, který jim Ciri dala, zatímco ona odcestovala do jiného světa. Na tomto ostrově jako by se zastavil čas a oba milenci se zde měli uzdravit ze svých zranění. Po nějaké době je však přepadli jezdcí Divokého honu, spálili sad a unesli Yennefer. To byl pro Geralta impulz, aby se vrátil do reality. Zaklínač pronásleduje Divoký hon, který uhání zemí a cestou unáší své oběti.

Jedná se tedy o částečné narušení původního příběhu. Částečné proto, že v Sapkowského knize není nikde vysloveně uvedeno, že Geralt a Yennefer jsou mrtví. Pokud tento fakt zkombinuji s příběhem z her, je pravděpodobné, že je Ciri jednoduše přenesla do jiného světa, možná i do jiné formy bytí, kde se mají uzdravit. Kromě této skutečnosti se však dají zaklínačské hry považovat za jednoznačné rozšíření narativu tak, jak jej definuje Ryanová.

²¹ Sapkowski, Andrzej. *Paní jezera*. Ostrava: Leonardo 2005, s. 556

5.3 Transpozice a pokračování transmediální problematiky

Posledním vztahem mezi transmediálními vyprávěními je transpozice. Ta však podle Ryanové není v současné době kompatibilní s intermediálními franšízami. Jako příklad opět uvádí příběh *Star Wars*, o kterém tvrdí, že pokud by jej někdo převedl například do světa středověké fantasy, tak by ho nikdo nepovažoval za *Star Wars*, poněvadž by se jednalo pouze o další příběh, ve kterém bojuje dobro se zlem. (Ryanová 2012, 131) Dále uvádí, že *Star Wars* nečiní výjimečným děj, nýbrž uspořádání daného fikčního světa, bez kterého by tato franšíza ztratila svou identitu.

Zajímavou poznámkou je, že podle autorky je (oproti světu jednoho média) prakticky nemožné, aby adaptace v různých médiích popisovaly a projektovaly tentýž svět. Je tomu proto, že různá média mají odlišné výrazové prostředky. Jako příklad lze uvést rozdíly mezi filmem a románem. Román má v jistém smyslu nad filmem výhodu, poněvadž myšlenky jednotlivých postav, ať hlavních či vedlejších, dokáže popsat velice podrobně. Naproti tomu film má tyto prostředky značně omezené, poněvadž o mentálních pochodech jednotlivých postav se divák dozvídá především z vizuální stránky. Ryanová zde navazuje na Seymoura Chatmana, jehož pohled na danou problematiku jsem popisoval výše. Jako zásadní aspekt vidí zejména vzhled, poněvadž u filmu prakticky vždy ihned víme, jak postava vypadá, a tudíž máme možnost utvořit si obrázek o její osobnosti téměř okamžitě. Naproti tomu román málokdy popíše detailně celou postavu hned při prvním uvedení do děje, čímž má čtenář spoustu prázdných míst, které potřebují zaplnit. (Ryanová 2012, 133)

Obrazové médium, kterým je například malířství, počítačové hry nebo televize, má jednu zajímavou vlastnost, a sice že má velmi vysoký deskriptivní potenciál. Je to samozřejmě proto, že mnoho věcí, které na nás z tohoto média působí, je statických, ale hlavně přímo ovlivňují náš zrak. Zároveň se tím ale dostávám k problému, kterým je malá účast recipienta, respektive malá úroveň jeho zapojení. Podle Wenera Wolfa je tomu proto, že obrazová média zobrazují příběh (nebo i postavy apod.) způsobem, který je příjemci mnohem bližší, poněvadž ho zná z reálného života. (Wolf 2013, 69) Oproti například popisu postavy, který se vyskytuje v literatuře, zde není divákova představivost pod takovým tlakem, divák jednoduše nemusí tolik přemýšlet. Druhou předností literatury a verbálních medií obecně je podle Wolfa jejich flexibilita. Zároveň však zmiňuje i stinnou stránku verbálních textů, kterou je „vznik nápadného počtu mezer a

míst nedourčenosti.“²² Druhým dechem však dodává, že to není nijak velké negativum. Osobně s ním musím souhlasit, poněvadž jak jsem zmiňoval již u teorie Seymoura Chatmana, volná místa v popisu si čtenář může doplnit svými preferencemi. Podobný názor ve své publikaci zastává i Daniel Bína, dle kterého je důležitým prvkem literatury aktivní čtenář, který místa nedourčenosti či prázdná místa konkretizuje. (Bína 2009, 126) Tento fakt je velmi zřetelný v žánrech, jakými jsou kupříkladu detektivky či hádanky, poněvadž ty nutí čtenáře doslova odpovídat na otázky, které autor pokládá. V podstatě se jedná o hru, kterou spolu spisovatel a čtenář hrají: pokud čtenář nedokáže odpovědět na dané otázky, autor vyhrává. (Ryanová 2015, 214)

O nedourčenosti se vyjadřuje i Henry Jenkins. Na svém blogu, *Confessions of an Aca-Fan*, hovoří o rozdílech mezi adaptací a rozšířením. Dle jeho názoru lze o adaptaci hovořit, pokud se vezme příběh, známý z jednoho média (kupříkladu knihy) a přetvoří se do média jiného (kupříkladu do filmu). Naproti tomu rozšíření pokaždé k existujícímu příběhu přidává něco nového. Příběh, který začne jako knižní série, může být rozvinut v jiném médiu, například ve formě seriálu. A tento celý komplet pak může rozvinout jiné médium, kupříkladu počítačové hry. Pojmeme adaptace tak, jak ho chápe právě Jenkins, lze částečně odkázat k pojmu mutace/modalita u Marie-Laure Ryanové, poněvadž dílo může být do jiného média adaptováno buď doslovně, nebo naopak velmi volně. Nicméně, ať je to jakýkoliv případ, vždy se adaptace stává obohacením původního světa a změnou média do něj přidává nové významy. Jako příklad uvádí *Harryho Pottera* a konkrétně pak způsob, jakým tvůrci filmové série ztvárnili kouzelnickou školu Bradavice.²³ K problematice nedourčenosti ale odkazuje pojmem „additive comprehension“, doslova tedy „přísada pochopení či porozumění“. Jenkins zde tedy nepoukazuje na nedourčenost v podobě například neúplné deskripce postav, ale co se příběhu týče. Podle něj se tím totiž zaplňují dříve nevysvětlená bílá místa, která pomáhají příjemci ujasnit si celkový děj, případně doplnit minulost nějaké postavě nebo organizaci. Zároveň vytyčuje i čtyři hlavní funkce, které s přísadou porozumění souvisí, přičemž většina transmediálního obsahu podle něj splňuje jednu nebo více z nich: poskytne historii nějakému prvku

²² Wolf, Werner. *Popis jako transmediální modus reprezentace*. Praha: Ústav pro českou literaturu 2013, s. 84

²³ Henryjenkins.org, *Transmedia 202: Further Reflections*, http://henryjenkins.org/2011/08/defining_transmedia_further_re.html, 26. 4. 2018

daného fikčního světa, zmapuje svět, nabídne vyprávění události z úhlu pohledu jiné postavy (než na kterou je recipient zvyklý) a posílí zapojení (zájem) příjemce.²⁴

Henry Jenkins zároveň přidává do světa příběhu jeden velice zajímavý poznatek, o který ho obohatil anonymní filmař. Začátkem je vytvořit dobrý příběh. Jakmile začne mít film úspěch a objeví se spekulace o sequelu či prequelu, je třeba mít nějakou dobře vytvořenou postavu, poněvadž tato postava je pak schopna vygenerovat víc příběhů. A jako poslední bod uvádí vytvořit dobrý svět, poněvadž s kvalitním fikčním světem je možné obstát s množstvím postav v různých médiích. (Jenkins 2006) Pokud se tato slova aplikují na transmediální adaptaci, je potřeba, pokud má být „tento svět rozpoznán jako společný referenční rámec rozmanitých dokumentů, musí obsahovat invariantní rysy.“²⁵ Tento fakt platí i v případě, že příběh není postaven kolem postavy. Pro to, aby byl fikční svět, který je úspěšný v jednom médiu, úspěšný i v médiích jiných, je důležitá různorodost. Podle Ryanové se tím nemyslí například rozloha daného světa, ale spíš detailní promyšlení. Touto myšlenkou opět navazuje na Henryho Jenkinse, dle kterého musí mít transmediální svět nějakého příběhu encyklopedickou kapacitu. (Ryanová 2012, 143) Myšlenky uvedené v tomto odstavci *Sága o zaklínači* splňuje dokonale. Příběh začínal jako povídky, jejichž oblíbenost postupem času rostla. Se zvyšujícím se počtem povídek (tedy rozšiřováním děje) se rozšiřovala i postava hlavního hrdiny, který tím nabýval nových rozměrů, díky čemuž se s ním mohli čtenáři lépe ztotožnit. Postava, její osudy a fikční svět, ve kterém se pohybuje, se staly tak oblíbenými, že vznikla rozšíření skrz různá média. Sapkowski splňuje i kritérium různorodosti, poněvadž jeho smysl pro detail je vskutku znamenitý.

Jednou z nejrozšířenějších transmediálních adaptací je přetvoření literárního díla ve film. Jelikož se ve své práci zaobírám jak adaptací herní, tak adaptací seriálovou, přijde mi vhodné poukázat na některé základní rozdíly, které s sebou každé médium přináší. Jedním z těch nejzásadnějších je fakt, že u počítačových her musí recipient oproti filmovým adaptacím vyvinout určitou aktivitu. Příjemce se aktivně účastní děje a na jeho rozhodnutích závisí, jakým způsobem se bude děj vyvíjet, každá jeho akce vyvolá

²⁴ Henryjenkins.org, *Transmedia 202: Further Reflections*, http://henryjenkins.org/2011/08/defining_transmedia_further_re.html, 26. 4. 2018

²⁵ Ryanová, Marie-Laure. *Transmediální vyprávění příběhů a transfikcionalita*. In: *Heterologica: poetika, lingvistika a fikční světy*. Praha: Ústav pro českou literaturu 2012, s. 142

nějakou zpětnou reakci. Oproti tomu je divák při sledování filmu pasivním příjemcem, jehož akce se na příběhu žádným způsobem nepodepíší.

Dalším důležitým rozdílem je fakt, který částečně navazuje na předchozí odstavec. Při sledování filmu či seriálu se může recipient shlédnout v nějaké ze zobrazených postav, může této postavě přát to nejlepší (či nejhorší), může si představovat, co by udělal, pokud by se nacházel na místě dané postavy. Nicméně je zde patrný odstup. Naproti tomu u videoher je recipient součástí dění, které se často točí právě kolem něj. Nelze se tedy s postavou pouze ztotožnit, hráč se postavou musí stát, poněvadž on je tím, kdo kontroluje její akce, a je pouze na něm, jakým způsobem se posune v příběhu dál. Celkově zde lze hovořit o větší realističnosti, poněvadž u filmu je nastavená daná linie, kterou příjemce jednoduše nemůže ovlivnit. Oproti tomu ve videohrách (alespoň v těch zaklínačských, což je důvod, proč tento fakt zmiňuji) je vždy možnost oprostít se od hlavního příběhu a buď jít plnit vedlejší úkoly, které hráči mohou přinést lepší vybavení, peníze či další bonusy, čímž si do budoucna ulehčí herní zážitky, nebo všechny herní úkoly a příběhové linky nechat být a jednoduše prozkoumávat svět „na vlastní pěst“.

Poslední rozdíl, který zde chci popsat, částečně zmiňuji již u Ryanové a Jenkinse. Jedná se o encyklopedickou kapacitu, kterou musí transmediální svět mít. Počítačové hry mají v tomto ohledu nad filmy obrovskou výhodu. Pro lepší porozumění uvedu příklad: pokud vznikne film na motivy nějaké knihy či knižní série, je velmi pravděpodobné, že bude dvě, maximálně dvě a půl hodiny dlouhý (režisérská verze samozřejmě může být daleko delší, jako příklad slouží *Pán prstenu*, kde je režisérský sestřih *Společenstva prstenu* delší od zhruba čtyřicet minut). Delší film by byl pro publikum neúnosný. Naproti tomu, počítačové hry, které hráči dokončí pod deset hodin, jsou považovány za krátké a je na ně díky tomu nahlíženo poměrně negativně. V tomto ohledu jsou extrémem hry s takzvaným otevřeným světem, kupříkladu právě *Zaklínač 3*, které je prakticky nemožné dohrát pod sto hodin. A nyní k problému, ke kterému jsem na tomto příkladu chtěl demonstrovat. Filmy jsou svou délkou značně omezeny, protože se do nich vejde pouze limitované množství informací z původního díla. Jedním z odstrašujících příkladů může být americký film *Eragon*, který vznikl v roce 2006 na motivy stejnojmenné knihy. Kniha má skoro pět set stránek, film pouze hodinu a tři čtvrtě. Z původního obrovského světa, který autor knižní předlohy, Christopher Paolini, poměrně detailně popsal, tak zbyla pouze nejnutnější látka, která knižní předloze naprosto nekomplimentuje. U tohoto příkladu nelze nezmínit termín tvořivá zrada. Vyjadřuje se jím snaha o maximální věrnost

předloze či snaha vměstnat do filmu maximum z předlohy, což samozřejmě nemusí být všemi recipienty považováno za správný krok. Domnívám se však, že se tvůrci filmové adaptace *Eragon* nesnažili tomuto zaškatulkování vyhnout, poněvadž v ní jsou skutečně výrazné mezery.

Nicméně mezi těmito médii existuje i několik společných prvků, kupříkladu co se popisu či zobrazení týče, poněvadž se v obou případech jedná o obrazová média. Dalším společným prvkem, který však teoretik a zároveň i herní návrhář Eric Zimmerman vidí jako problém, je snaha současných herních vývojářů o komerci, kterou se snaží napodobovat filmy, tedy zcela jiné médium. (Zimmerman 2004, 154) Tento problém však v posledních několika letech vyrostl do neuvěřitelných výšin, alespoň co se některých herních vývojářů týče. V obchodní sféře s totiž začínají rozmáhat takzvané mikrotransakce nebo mikroplatby. Tento pojem znamená, že hráč si ve hře může za reálné peníze nakoupit různé předměty či jiné výhody, které mu mohou hraní ulehčit, případně obměnit. Pokud se tato skutečnost týká her, ve kterých je možný pouze single-player (hra jednoho hráče), není to až takový problém, poněvadž hráč těmito transakcemi ovlivňuje pouze sebe. Avšak u her, které si zakládají na multiplayeru (tedy hře dvou a více hráčů), se jedná o něco naprosto jiného. Mikrotransakce totiž leckdy rozbíjejí základní herní principy, poněvadž díky nim hráči, kteří si připlatí, naprosto obcházejí pravidla, která by měla platit pro všechny stejná. Pokud se jedná o nákupy, díky kterým si hráči vylepšují pouze kosmetické nedostatky, se kterými nejsou spokojeni, pak se nejedná o nijak zvlášť velký problém. Ten nastává ve chvíli, kdy hra umožní nákup kupříkladu zbraní a brnění, které jsou (oproti těm, které lze získat ve hře klasickou cestou) až směšně silné. V takovém případě už nezáleží na tom, jak dobře hráč svou postavu ovládá, čímž se výrazně snižuje konkurenceschopnost.

6. Analýza stylu vyprávění herního *Zaklínače*

Co se příběhu týče, naprosto nejzásadnější dopad na původní narativ zde nabízí poslední hra, *Zaklínač 3: Divoký hon*. Jak jsem již zmínil, jedná se o hru, ve které se hráč setkává s největším množstvím knižních postav. Zároveň i hlavní příběhová linie je velmi podobná té, kterou fanoušci znají z knižního zpracování. Velmi stručně řečeno, Geralt se snaží najít s pomocí svých přátel Ciri a ochránit ji před pronásledovateli. Těmi v tomto dílu nejsou mágové nebo panovníci, ale jezdcí Divokého honu, který čtenáři znají z knížek jako Rudé jezdce. Jejich král, Eredin, je zápornou postavu již v knihách, kde otráví původního krále elfů, aby mohl zaujmout jeho místo. Stejně jako původní elfí král, Auberon, chce využít Ciri a její magické síly, aby získal schopnost cestovat mezi světy. Podle proctví může zároveň Ciri (jakožto osoba se Starší Krví) zabránit zničení jejich světa Bílou zimou. Ciri v jejím unikání pomáhá další postava z knih, elf Avallac'h. Ve hře je však na rozdíl od knih, kde se snažil Ciri využít, kladnou postavou. Dokonce několikrát pomohl mladé zaklínačce uprchnout před jejími pronásledovateli. Zároveň se ji snažil naučit kontrolovat její schopnosti. Na konci hlavního příběhu, po porážce Divokého honu, vychází najevo, že Ciri s Avallac'hem měli ještě jiný plán. Elfský mág měl otevřít bránu mezi světy a Ciri jí měla projít, aby zastavila Čas konce a čas Bílé zimy. Je pouze na hráči a jeho dosavadních rozhodnutích, zdali se mladá zaklínačka ještě někdy vrátí zpět, nebo zdali zemře opuštěná v ledové pustině. Čímž se dostávám k analýze stylu, jakým se zaklínačské počítačové hry vyprávějí.

Podle Marie-Laure Ryanové je nemožné, aby vzhledem k povaze médií byl jeden fikční svět přenášen dvěma různými platformami. Je zde příliš mnoho rozdílů například co se popisů týče, myšlenkové pochody postav si hráč musí (až na výjimky) domýšlet pomocí mimiky, kterou vytváří animace. Tvůrcům zaklínačských her se však povedl vskutku husarský kousek: dokázali věrně zachovat nejen atmosféru, postavy, motivace i příběh knižní série, ale zároveň i Sapkowského specifický styl vyprávění, který *Ságu* učinil tak jedinečným dílem.

V první řadě je nutné zmínit zajímavý poznatek, a sice že ne u všech postav si hráč musí domýšlet, co si myslí. Mám na mysli Geralta, který si velmi často srovnává myšlenky nahlas formou monologu. Seymour Chatman hovoří o vnitřním monologu a o záznamu myšlenek a uvádí, že hrdinovo vědomí může být nezprostředkované. (Chatman 2008, 189) Vývojáři z CD Project RED si však usmysleli, že hráčům ušetří práci, pokud

budou všechny fakta a vodítka v jednotlivých úkolech přetlumočena zaklínačem. Oproti ostatním postavám si tedy Geralt, pokud najde něco zajímavého, tento poznatek pronese pro sebe. U jeho postavy tedy zcela neplatí skutečnost, že u obrazových médií se recipient musí domýšlet, na co zobrazované charakterky myslí.

Dalším prvkem, kterým tvůrci odkazují na *Ságu*, je vyprávění pomocí flashbacků. Tuto skutečnost jsem v souvislosti s knižní sérií již zmiňoval, nicméně nyní se zaměřím na aplikaci této formy vyprávění ve hrách. Kupříkladu všechny pasáže, ve kterých hraje hráč v *Zaklínači 3* za postavu Ciri, jsou skoky do minulosti. Hráč se s postavou Geralta vždy dostane k místu, kde se mladá zaklínačka nacházela, načež začne konverzovat s nějakou postavou, která s ní přišla do kontaktu. Následuje flashback zpět do minulosti, ve kterém hráč kontroluje Ciri, která dělá činnosti popisované postavou hovořící s Geraltem. Tento způsob vyprávění se však neomezuje pouze na třetí díl. Díl druhý, *Vrahové králů*, začíná výslechem Geralta, který během má během něho popsat události během útoku na sídlo významné knížecí rodiny. Cílem tohoto výslechu je zjistit, jak zemřel král Foltest (prakticky beze svědků, kromě zaklínače, jej totiž krátce po dobytí zámku zavraždil královrah Letho).

Sapkowského knihy čerpaly inspiraci z různých polí. Někdy se jednalo o reálné osoby a problémy reálného světa, jindy o jiná díla fantastické nebo pohádkové literatury. Kupříkladu v povídce „Menší zlo“ autor odkazuje na klasickou pohádku bratří Grimmů *Sněhurka*:

„Já jsem byl pro to, abychom dívku izolovali, ale kněžna rozhodla jinak. Poslala malou do lesa, s podplaceným vrahem, lovčím. Později jsme ho našli v křoví. Neměl na sobě kalhoty, takže nebylo těžké přijít na to, co se přihodilo. Vrazila mu jehlici brože do mozku. [...] Teprve po čtyřech letech jsem od Aridey dostal zprávu. Našla ji. Žila v Mahakamu se sedmi gnómi, které přesvědčila, že je pohodlnější olupovat kupce než si zaprášit plíce v dole.“²⁶

Nejedená se samozřejmě o jediný odkaz, kupříkladu v povídce „Trochu se obětovat“ vypráví Marigold o své nové básni: „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

²⁶ Sapkowski, A. *Zaklínač I. - Poslední přání*. Ostrava: Leonardo 2007, s. 109

pěnu a až první paprsky sluneční paprsky...“²⁷ Z této ukázky je patrná inspirace slavnou pohádkou *Malá mořská víla* od Andersena. Sapkowski se však neomezuje pouze na pohádky, ale čtenář se při čtení jeho knih setkává i s odkazy na J. R. R. Tolkiena, artušovské legendy či Thomase Malloryho.

Počítačové hry jsou vytvořené ve stejném duchu a jejich tvůrcům se nedá upřít vynalézavost, se kterou tento prvek do svých děl převedli. Ve všech třech dílech lze najít nějaké odkazy na zmíněná pole, takzvané easter eggy. V některých případech je dokonce možné najít stejné odkazy v různých hrách. Kupříkladu v *Zaklínači 1* i v *Zaklínači 3* lze zažít interakci s Paní jezera, mýtickou bytostí známou z artušovských legend. V obou případech od ní hráč zároveň dostane i meč, což je odkaz na meč Excalibur, kterým Paní jezera obdarovala právě krále Artuše. Oba díly také odkazují na významná umělecká díla. V prvním dílu lze na Kaer Morhen najít obraz, který velmi připomíná dílo Paola Uccella, *Sv. Jiří a drak*. A Geralt, když přistupuje k tomuto obrazu, pronese větu „Zaklínač Jiří zabíjí draka...“. Ve třetím díle, v datadisku *Srdce z kamene*, musí hráč vniknout do sejfu v jisté aukční síni. V tomto sejfu lze nalézt například *Bitvu u Anghiari* od jistého V. da Linci (odkaz na obraz stejného jména od Leonarda da Vinciho), *Hvězdnou noc* od van Rogha (Vincent van Gogh) nebo jiné. Ve stejné aukční síni je možné nalézt i obrovský pohár, u kterého je napsáno *Ohnivý pohár*. Jedná se o odkaz na Harryho Pottera a stejnojmennou čtvrtou knihu, zabývající se osudy tohoto mladého kouzelníka.

Nicméně *Harry Potter* není jedinou fantasy literaturou, na niž herní *Zaklínač* odkazuje. Při projížďkách Toussaintem je možné narazit na mrtvolu, na jejímž těle se nacházejí poznámky. Autorem těchto poznámek je osoba jménem Smigole Serkis a na jejich stránkách si stěžuje, že mu někdo ukradl jeho milovanou lžičku. Jméno autora poznámek i styl, jakým jsou napsány, jasně odkazuje na J. J. R. Tolkiena a jeho *Pána prstenů*, konkrétně na filmovou verzi, ve které existuje postava jménem Smeagol, již propůjčil hlas i tvář známý herec Andy Serkis. Tato postava trpí až chorobnou touhou najít prsten, který jí někdo ukradl. Dalším odkazem na fantastickou literaturu je odkaz na *Hru o trůny*, konkrétně pak scénu, ve které je jedna z hlavních postav, trpaslík Tyrion Lannister, uvězněna ve velmi specifickém vězení. Vězení je položeno velmi vysoko nad zemí a nemá jednu stěnu, neopatrný vězeň může tudíž snadno vypadnout. Stejně vězení

²⁷ Sapkowski, A. *Zaklínač II. - Meč osudu*. Ostrava: Leonardo 2008, s. 159

(dokonce i s postavou mrtvého trpaslíka pod ním) může hráč objevit při prozkoumávání souostroví Skellige.

Při odkazování na současné osobnosti nelze nezmínit vyhlášenou kuchařku jistého elfského kněze, který se jmenoval Ra'mses Gor-Thon. Jedná se o referenci ke slavnému britskému kuchaři Gordonu Ramsaymu. Tento kuchař je zmíněn v knize s názvem *Kuchařka Smigola L. Serkise*, o jejímž autorovi jsem psal v předchozím odstavci. Zároveň by se zde podle popisku měl vykytovat i recept na slavného „beauclairoiského králíka“. Jedná se o odkaz na film *Pán prstenů: Dvě věže*, ve kterém Smeagol s nechutí přihlíží, jak jedna z hlavních postav, Sam Křepelka, podle jeho názoru ničí králíka tím, že ho vaří v omáčce.

Co se pohádek týče, herní zaklínač toho knižního v množství odkazů předčí. Například jeden z posledních úkolů v hlavní příběhové linii datadisku *O víně a krvi*, ve kterém se zaklínač musí dostat přes pohádkovou zemi, plnou magických tvorů, je plný odkazů na klasické dětské pohádky. Hráč ze může najít odkaz na pohádku *Zvířátka a petrovští*, *Děvčátko se sirkami*, *O kouzelné fazoli* nebo *Locika*. Samozřejmě, stejně jako u Sapkowského, i zde se jedná pouze o volnou adaptaci. Nutno však podotknout, že poměrně temnou. Kupříkladu na princeznu Lociku narazí Geralt tak, že vystoupá na vrcholek vysoké věže, kde najde na vlastních vlasech oběšenou kostru s dopisem na rozloučenou, ve kterém zmiňuje, že když už nemá kdo obdivovat její krásné vlasy, tak je alespoň naposledy použije. Nebo dívka se sirkami, která už dávno neprodává kamínky či křemínky, poněvadž o ně nebyl zájem, místo toho hráči nabídne alkohol, tabák a drogu fisstech. Odkazy na pohádky se však nacházejí i v základní hře. Při pátrání po Ciri se Geralt dostane až na Ostrov mlh, na kterém by se měla mladá zaklínačka nacházet. Skutečně ji zde najde, nicméně v bezvědomí a obklopenou sedmi trpaslíky. Někteří z těch trpaslíků mají velmi charakteristické vlastnosti, jeden kupříkladu velmi často kýchá, jiný má problém být delší dobu vzhůru. Vzhledem ke spící Ciri lze celou scénu považovat za odkaz k již zmiňované *Sněhurce*.

Toto byly pouze některé z referencí, ve skutečnosti se jich ve všech hrách vyskytuje obrovské množství. Mezi ně patří samozřejmě i odkazy k původní *Sáze*, nicméně těch je ještě daleko více. Jedním z nejzajímavějších je rozšíření, které se zaobírá útokem na Kaer Morhen. Tato událost je v knihách zmíněna pouze velmi stručně, nicméně i přesto si čtenář dokáže představit, jak úděsný zážitek to musel být. V *Krvi elfů*

o ní přemýšlí Triss Ranuncul, když přijíždí do Hradiště přes padací most, pod kterým leží hromady lebek a kostí. Jednalo se o útok mířený přímo proti zaklínačům, a ačkoliv byli v krvežiznivém davu převážně obyčejní lidé, bez pomoci mágu by se do pevnosti nedostali. Tuto masovou hysterii rozpoutala publikace jménem *Monstrum čili Vědmáka vypočtení*, která byla podle Triss také bezpochyby dílem nějakého čaroděje. (Sapkowski 52, 2004) Jak jsem již v úvodu zmiňoval, zaklínači nejsou ve společnosti oblíbení, poněvadž většina obyvatel je považuje za nelidské proměněnce, kteří unášejí děti. Tato publikace však tento výmysl rozvinula do až absurdních proporcí, a dokonce i přímo vybízela k útoku na Hradiště. V *Zaklínači 3* se hráč dostává na Kaer Morhen, kde se připravuje na útok Divokého honu. Mezitím však může plnit vedlejší úkoly. Jedním z těchto úkolů je snaha o nalezení legendárního setu brnění, jehož nákresy jsou poschovávány v rozbořených pevnůstkách a utajených truhlách právě kolem Hradiště. U každého nákresu je také možné najít kostru zaklínače, ze které lze sebrat úryvek z deníku. Ve všech případech se jedná o popis dne, kdy se rozběsněný dav vrhl na Kaer Morhen. Tento popis je velmi intenzivním zážitkem, poněvadž hráči jej zprostředkovává osoba, která byla přímo napadena. Navíc ve většině případů lze z deníku vyčíst naprostou bezmocnost a paniku. Kromě odkazu k původní *Sáze* se tedy jedná i o rozšíření, poněvadž hráč se v útržcích dozvídá kupříkladu cestu, kterou útočníci přišli, nebo jak boj probíhal.

S dalším zajímavým odkazem na knižní sérii se hráč může setkat během úkolu „Cvrlikání zaláskovaného rytíře“ v rozšíření *O víně a krvi*. Během tohoto úkolu se hráč musí zúčastnit turnaje, na jehož počátku si má zvolit jméno, pod kterým bude vystupovat – buď si vybere Geralt z Rivie, nebo jméno Ravix ze Čtyřrohu, které fanoušci znají z povídky „Otázka ceny“, jelikož zaklínač zde pod tímto pseudonymem vystupoval. Z hlediska transmediality je zcela jedno, jaké jméno hráč zvolí, poněvadž v obou případech bude později konfrontován postavami z knih. Jako Geralt z Rivie hráče zastaví rytíř Anséis, který se představí jako syn Meve, královny Lyrie a Rivie, a obviní zaklínače, že dezertoval z jejího vojska krátce poté, co ho jmenovala rytířem. Jedná se o odkaz na úplný závěr knihy *Křest ohněm*, ve kterém Geralt s Cahirem brání most přes Jarugu, po kterém je zaklínači udělen predikát Geralt z Rivie. Anséis se s ním během turnaje několikrát utká, poněvadž ho považuje za muže bez cti. Pokud si hráč zvolí druhé jméno, je během turnaje konfrontován rytířem Taillesem, kterého si fanoušci mohou pamatovat ze série krátkých příběhů jménem „Hlas rozumu“, uvedených v první knize povídek. V jednom z nich je Geralt nucen s Taillesem bojovat a tento střet končí

rytířovým zraněním. Ve hře pak Tailles obviní zaklínače z používání falešného jména a vyzve ho na souboj. Zajímavostí je, že v tomto jediném úkolu se hráč může setkat (kromě referencí k původní *Sáze*) i s odkazy na jiná díla, kupříkladu na knižní sérii *Hra o trůny* či na populární píseň od Stinga jménem *If You Love Somebody Set Them Free*.

Posledním odkazem, který bych chtěl zmínit, je úkol „Poslední přání“. Jedná se o pokračování povídky stejného jména, která je uvedena v knize *Zaklínač I. – Poslední přání*. V ní Geralt pomáhá čarodějce Yennefer, kterou právě potkal, zkrotit džina, jehož bard Marigold nedopatřením osvobodil. Nakonec se jim to podaří za pomoci jediného přání, které ještě zaklínači zbylo, nicméně stejným přáním sváže Geralt svůj osud s osudem Yennefer. Úkol v *Zaklínači 3* na tuto skutečnost navazuje. Yennefer se totiž dozvěděla, na souostroví Skellige se nachází džin, a požádá Geralta, aby jí ho pomohl najít. Chce zrušit přání, které jejich osudy spojilo dohromady. Není si totiž jistá, jestli za ta léta, která strávili rozcházením se a dáváním se zpátky dohromady, nemůže právě zaklínačovo poslední přání. Tato nejistota ji ubíjí. Nakonec se jí přání zrušit povede, načež konstatuje, že necítí žádnou změnu a že Geralta stále miluje. Zde je na hráči, jestli jí odpoví, že pro něj je to úplně stejné, nebo se rozhodne rozvinout základní narativ jiným směrem a odvětit, že z jeho strany za city skutečně mohla magie džinů a že od této chvíle by měli být pouze dobrými přáteli.

Předposlední prvek, který v této části považuji za nutné zmínit, je způsob transmediálního vyprávění, který ve své eseji zmiňuje Marie-Laure Ryanová. (Ryanová 2012, 135) Popisuje zde německý seriál *Alpha 0.7*, která má poměrně zajímavý způsob předávání informací recipientovi. Jedná se totiž o seriál, v přímo kterém je transmediální vyprávění. Mimo klasického použití televize má tento seriál i webové stránky a rozhlasové vysílání, které poskytuje doplňkové informace. Podobnou věc udělali tvůrci datadisku *O víně a krvi*. Během hlavní příběhové linie se musí hráč v jednom bodě rozhodnout, za kým půjde pro pomoc. Může jít buď za Syannou, což je sestra kněžny Toussaintu, nebo za lady Oriannou, která je upírka, co vlastní sirotčinec. Pokud je zvolena druhá možnost, hráč při plnění úkolu „Až na krev“ přistihne Oriannu, která pije krev z jednoho ze svých mladých svěrenců. Chce ji zabít, nicméně dítě, ze kterého se upírka krmila, mu v tom zabrání a prosí zaklínače, aby ji nechal být, protože se k dětem prý (kromě pití krve) chová velmi pěkně. Geralt odchází, ale mezi dveřmi se neodpustí poznámku: „Jednou se pro tebe vrátím. Je ti to jasné, že ano?“ Načež se mu dostane odpovědi: „Hm, tak to tě raději budu vyhlížet.“ Geralt svou hrozbu skutečně splní, neboť

na tento rozhovor navazuje trailer „A Night to Remember“, ve kterém se zaklínač baví s tajemnou ženou, která vypadá přesně jako Orianna. Z konverzace vyplývá, že se znají a že Geralt dostal zapláceno, aby se s ženou vypořádal. Ta mu odpoví, že uběhl nějaký čas, ale že žádné množství zlata by nepřesvědčilo zaklínače, aby přijal tuto zakázku. Geralt na to odvětí, že časy se změnilly. Náhle se žen promění v upírku a následuje bojová sekvence, ve které Geralt s vypětím všech sil vítězí. Trailer končí, když cválá zpátky k městu, které velmi připomíná hlavní město Toussaintu, Beauclair. Tvůrci zaklínače tedy tímto způsobem ukončili jednu příběhovou linku i osud jedné poměrně důležité postavy, a to přes zcela jiné médium. Nicméně nejzajímavější na této skutečnosti je fakt, že tento trailer vyšel 14. 5. 2015, zatímco datadisk *O víně a krvi* až 31. 5. 2016. Tento trailer vyšel dokonce ještě před vydáním základní hry. Tato skutečnost tedy navíc koresponduje s pasáží, ve které jsem psal o zdánlivě nepodstatných detailech. Před vydáním datadisku se fanoušci domnívali, že se jedná jen o další trailer, který má navnadit ke koupi základní hry. Pravda však byla zcela jiná a opět vychází najevo, že informace (respektive událost), která se může zdát relativně nepodstatnou, se v delším časovém měřítku ukáže být velmi zásadní. Tuto skutečnost rozvíjím v dalším odstavci.

Posledním prvkem (co se způsobu vyprávění týče), ve kterém se tvůrci her přibližují Sapkowskiému, je provázanost akcí. U knižní sérii jsem tento fakt již částečně nastínil, když jsem zmiňoval, že události, které se odehrají v jedné knize a které se mnohou zdát zprvu jako nepodstatné, se o několik knih dále mohou vyjevit jako události velmi významné. Tvůrci her tento koncept přebírají a aplikují ho na své výtvořky. Na začátku této diplomové práce jsem zmiňoval, že hlavní herní příběh může mít až třicet šest různých konců. Mezi ty nejzásadnější patří osud Ciri, jejíž příběhová linie může končit třemi způsoby: pozitivně, neutrálně nebo negativně. Důvod, proč tento fakt zmiňuji, je, že hráč během svých toulek světem a během plnění hlavních úkolů leckdy nevědomky ovlivní osud této malé zaklínačky. Stačí totiž několikrát zvolit během konverzace s ní nebo s jinou osobou odpověď, se kterou Ciri není zcela spokojená, a ihned je zde šance, že se hráč nedostane k pozitivnímu závěru její linky. Pozitivní závěr je ten, ve kterém se Ciri vydá na cestu zaklínačky. Neutrální závěr je ten, ve kterém je odvezena do Nilfgardu, kde se stane nástupkyní svého otce Emhyra. Zatímco na konci knižní *Ságy* ji císař nechal být a odešel se svými vojáky zpět do Nilfgardu, pokud příběh vyvrcholí tímto závěrem, hráč možnost volby nemá a mladá zaklínačka odjíždí do Císařství. A negativní závěr je ten, ve kterém Ciri, která v důsledku hráčových rozhodnutí ztratí víru

v sebe sama, umírá při konfrontaci s Bílou zimou. Tento fakt se nevztahuje pouze na hlavní příběhovou linii, ale na většinu úkolů, které hráč plní. Některé možnosti, které jsou zvoleny při konverzaci, jsou patrné hned a můžou Geraltovi pomoci s úkoly, nicméně některá rozhodnutí se projeví až za nějakou dobu. Jako příklad jsem již uvedl interakci s čarodějkou Keirou Metz. Herní adaptace tedy rozšiřuje původní myšlenku a rozvíjí jí tím způsobem, že si hráč připadá, jako by on sám ovládal osudy světa i lidí kolem něj.

7. Způsob zobrazení herního *Zaklánače*

Důležité rozhodnutí, které souvisí s přenosem příběhu z jednoho média do média herního, je způsob, jakým se bude zobrazovat postava, kterou bude hráč ovládat. Jak jsem již zmínil, dle Ryanové existují dva hlavní způsoby, kterými lze nahlížet na nějaký fikční svět nějaké počítačové hry, a sice pohled vnitřní nebo pohled vnější. Vnitřní pohled, který je v žánru RPG her (role-playing game – hra, ve které si hráč vytváří vlastní postavu a postupně si jí vylepšuje), čímž je i *Zaklánač*, zastoupen nejčastěji, má dva základní úhly pohledu. Buďto se jedná o pohled z takzvané první osoby, kdy hráč kouká na svět doslova očima svého herního avatara, nebo pohled ze třetí osoby, kdy hráč „stojí“ defacto za svou postavou. Tvůrci zaklánačských her zvolili druhou možnost. Nejedná se o způsob zobrazení nijak ojedinělý, podobný zvolili kupříkladu tvůrci slavné série *Dark Souls*. Způsob zobrazení z první osoby má však také početné zastoupení. Kupříkladu jej využili tvůrci nedávno vydané české role-playing hry *Kingdom Come: Deliverance*. Proč se tedy CD Project RED rozhodl pro pohled z třetí osoby? Důvod je dle mého názoru velmi prostý. Jak jsem již zmiňoval, soubojový systém je založen na efektních piruetách, půlobratelych a kombinaci úskoků s úkroky. Jedná se tedy o soubojový systém, který je velmi založený na akci. Zde by pohled z první osoby velmi pravděpodobně nefungoval, a pokud ano, neukazoval by systém souboje tak, jak jej popisuje Sapkowski. Oproti tomu zmíněné *Kingdom Come* je založené na reálném způsobu boje, používaném ve středověké Evropě. V praxi tato herní mechanika zahrnuje pohyb myši do směru, kterým chce hráč útočit, případně blokovat. Jedná se o poměrně komplikovaný bojový systém, hráč se například musí naučit včas odrazit útok nepřítele, aby mohl provést protiútok, nebo šetřit výdrž, bez které je prakticky bezbranný, nicméně o akčnosti zde hovořit opravdu nelze.

Dalším důležitým prvkem v kategorii zobrazení je způsob, jakým je příjemci předáván příběh. Důležitý je tedy poměr mezi pasážemi, ve kterých má hráč plnou kontrolu nad svou postavou, a scénami konverzačními. Velmi důležitou součástí vyprávění příběhu jsou však i animace, takzvané cutscenes, které jsou podle Espena Aarsetha krátkými animovanými filmy, jejichž hlavní funkcí je nějakým způsobem vysvětlit a motivovat následnou akci. (Aarseth 2004b, 367) V leckterých hrách by šlo mnou zmíněné konverzační scény považovat za cutscenes, poněvadž hráč v nich nemá vůbec žádnou kontrolu a příběh ve velkém množství případů rozvíjejí také velmi obstojně. Podle Ryanové je velké množství RPG, ve kterých je hráč „ochuzen“ o akční

pasáže hry právě těmito konverzačními scénami, které hráč nijak neovlivní a které není možné přeskočit nebo vypnout. (Ryanová 2004, 350) Zaklínačské hry jsou oproti tomu jiným typem her. Jak jsem již zmiňoval, důraz, který se klade na konverzační pasáže, je v nich diametrálně odlišný od názoru, který prezentuje Ryanová. Akce se v nich samozřejmě vyskytuje (koneckonců, hlavním hrdinou je mutant s dvěma meči na zádech), ale v kontrastu s bohatostí příběhu, který se „odemyká“ právě absolvováním těchto pasáží, ustupuje do pozadí. Konverzace má v *Zaklínači* obrovskou váhu, poněvadž dokáže hráči velmi ulehčit (nebo naopak ztížit) událost či akci, ke které se vztahuje. Tento fakt jsem již zmiňoval, nicméně jednou ze zásadních mechanik, které hráč může použít, je seslání znamení Axii (které působí na protivníkovu psychiku) přímo při rozhovoru. Tuto schopnost si musí hráč odemknout v jednom z dovednostních stromů, nicméně se to zcela jistě vyplatí, poněvadž se tímto způsobem dá předejít velkému množství konfliktů s obtížnými protivníky.

8. Analýza seriálového *Zaklánače*

Naproti počítačovým hrám se světa *Zaklánače*, které lze poměrně jednoznačně popsat jako rozšíření, stojí tato polská adaptace z počátku tisíciletí. Naproti stojí proto, že se bez jakékoliv pochybnosti jedná o mutaci/modifikaci. To je částečně i důvod, proč neměl seriál (jak jsem již zmiňoval) nijak zvlášť pozitivní recenze. Druhým z těchto důvodů je velmi pravděpodobně nízký rozpočet, který je bohužel velmi znát, a proto některé počítačové triky a digitální monstra působí až komicky.

Proč je tato adaptace modifikací? Z několika závažných důvodů. Kupříkladu kvůli lokalitám. Hradiště zaklánačů Kaer Morhen je v knihách popsáno jako poměrně velký hrad, který sice již přišel o svou minulou slávu, nicméně i tak se jedná o impozantní stavbu, která od prvního pohledu budí respekt. Čtenář se na tento hrad dostává prostřednictvím Ciri, která je k smrti vyděšená. Částečně za to mohou i lebky, nacházející se v hradním příkopu. Seriálový Kaer Morhen je oproti tomu zobrazen jako opuštěný lom s několika přilehlými jeskyněmi, ve kterých zaklánači bydlí.

Co se týče obsazení herců, velkým pozitivem je představitel hlavní role Geralta, do které byl obsazen Michal Zebrowski. Přesně odpovídá popisu, který je v povídkových knihách. Tvůrci však udělali obrovský krok vedle, když do role Marigolda obsadili Zbigniewa Zamachowskiho. Svým vzezřením naprosto neodpovídá tomu, jak by měl Marigold podle Sapkowskiho vypadat. Zcela určitě není tím lehkovážným floutkem, který se nedokáže dát pozor na jazyk, pohledným mužem, který získá každou ženu, jakou si zamane. Podobný problém nastává s obsazením Vesemira, který je popisován jako starý, nicméně velmi vitální muž. V seriálové adaptaci však působí jako seschlý stařec, která má problémy dokonce i s chůzí.



Obrázek 2 (vlevo) - zleva: Yennefer, Marigold a Geralt v povídce „Hranice možnosti“



Obrázek 3 (vpravo) - Bard Marigold v polské seriálové adaptaci



Obrázek 4 (nahore) - Bard Marigold ve hře Zaklánač 3: Divoký hon

Největší úpravy však tvůrci seriálu provedli na samotném příběhu. Ten se má skládat z povídkových knih, leč první dvě epizody jsou zcela vymyšlené. Pojednávají o Geraltově mládí a o jeho výcviku. To by nebylo nic špatného, pokud by se jednalo o rozšíření, které pracuje s původním kánonem. Nicméně tato adaptace pracuje s verzí, ve

kteře byl Geralt součástí rodiny a díky Zákonu překvapení jí byl odebrán. Původní příběh je však naprosto jiný. Geraltova matka byla čarodějkou, která měla milostný poměr s bojovníkem jménem Korin. Myslela si, že je jako všechny čarodějky neplodná, avšak opak se ukázal býti pravdou. Poněvadž nevěděla, co má dělat, dala svého malého synka Vesemirovi, aby z něj učinil zaklínače. Zároveň v těchto dílech chybí jakékoliv zmínky o Lambertovi, a hlavně o Eskelovi, který, jak je v předloze popsáno, s Geraltem výcvik podstoupil. Jako další problém vidím skutečnost, že podle seriálu trénovali chlapci společně s děvčaty. Kánon se však o zaklínačkách nijak nezmiňuje a působí dojmem, že první z nich byla Ciri. Důležitou změnou, kterou tvůrci seriálu do svého díla zakomponovali, je Vesemirova smrt. Oproti hrám však tento starý mistr umírá ještě před dokončením Geraltova výcviku. Další výraznou změnou je smrt Nenneke, vrchní kněžky ze svatyně Melitelé.

Největší rozdíly jsou však patrné na dílech, které mají být přímou adaptací povídek. Ačkoliv jsou tyto krátké příběhy velmi bohaté na materiál, tvůrci seriálu se rozhodli, že si vytvoří vlastní příběh. V každém dílu tedy zkombinovali několik povídek dohromady. Nejedná se pouze o děj, do narativu sloučili i některé postavy, které se v knihách nikdy nepotkaly a nemají spolu nic společného. Kupříkladu v dílu nazvaném „Údolí květin“ tvůrci seriálu sloučili povídky „Konec světa“ a „Věčný oheň“, čímž ochudili původní narativ o zhruba polovinu děje. Jiným příkladem je pak hned třetí díl, kde Geralt poprvé opustí Kaer Morhen a narazí na malou dívku jménem Renfri. Čtenáři se s ní mohli setkat v povídce „Menší zlo“, kde je již dospělou ženou, kterou na konci Geralt musí zabít, aby zabránil masakru. S mladou Renfri se však nikdy nesetkal, a tudíž ji nemohl, jak je v seriálu ukázáno, zanechat u loupežné bandy sedmi gnómů, kteří přepadají pocestné. V jiném díle se zase Geralt spojí s čarodějem Istreddem, kterého čtenáři znají z povídky „Střípek ledu“, aby porazil dráby, které na zaklínače pošval místní starosta. Ve skutečnosti však byli zaklínač s mágem rivaly, kteří se málem zabili kvůli čarodějce Yennefer. V tom samém díle se vyskytuje i Marigold, který požádá zaklínače o pomoc při ochraně elfů, na které jsou pořádány hony. Tato linka se v knihách nevyskytuje.

Celý seriál má i hlavní zápornou postavu. Je jím hrabě Falwick, který je znám z povídkových knih jako arogantní rytíř řádu Bílé růže. Zde je to však zaklínač, který byl vyloučen z cechu. Získal šlechtický titul a začal špehovat pro Nilfgaard.

Některé díly se odlišují pouze formou, jakou jsou vyprávěny, zatímco příběh zůstává bez větších změn. Jedná se o způsob pochopitelný, poněvadž různá média vyprávějí příběh různými způsoby. Takovým příkladem je i díl seriálu, ve kterém se dějová linka točí kolem Ježka, Pavetty a Sudby. Díl přidává několik záběrů z různých lokací a přidává i několik postav, čímž buduje atmosféru, a zároveň si tím zajišťuje, že se vyhne prostému popisu situace. Nicméně následný příběh, který má tento díl započít, tedy spojení Geralta a Ciri Sudbou, je přetvořen pro seriálové účely. Zaklínač zde totiž na mladou dívčinku naráží čirou náhodou, když je léčen ve svatyni Melitelé. Obecně lze konstatovat, že od devátého dílu jsou některé příběhové linky zcela smyšlené a naprosto neodpovídají knižní předloze.

Proč tomu tak je? Jelikož se mi nepodařilo oficiální vyjádření tvůrců, jedná se pouze o spekulace. Důvodů může být hned několik. Jedním z hlavních je velmi pravděpodobně nízký rozpočet. Tento fakt se samozřejmě velmi výrazně projeví zejména po vizuální stránce, poněvadž počítačové triky a exteriéry nejsou ani zdaleka ideální. Nicméně s touto skutečností také může souviset množství materiálu, jaké se nachází v knižní předloze. Je více než jasné, že tvůrci chtěli ze seriálu udělat jednoduchý příběh. To však při adaptaci povídek není dost dobře možné, poněvadž ačkoliv se v několika z nich vyskytují stejné postavy, každá popisuje jinou událost. Na adaptaci románové části *Ságy* pravděpodobně nebyl rozpočet. Tudíž se rozhodli udělat celistvý příběh z povídek, které bez ladu a skladu poskládali dohromady a jakékoliv nesouvislosti a prázdná místa doplnili vlastními výtvary. Z tohoto hlediska se jedná o vcelku pochopitelné řešení, nicméně mi přijde zarážející skutečnost, že se tvůrci nedrželi knižní předlohy na místech, kde nic měnit nemuseli (kupříkladu vizuály postav, ženské zaklínačky, zaklínačský kodex nebo Geraltova minulost). Také mi z tohoto úhlu pohledu přijdou zbytečné některé díly, které s hlavní linkou nijak nesouvisí, které nehrají v celkovém narativu žádnou roli a které působí v podstatě velmi „výplňkově“. Jedná se například o již zmiňovaný díl „Údolí květů“, ve kterém jsou zkombinovány dvě povídky, „Věčný oheň“ a „Konec světa“, které jsou (ve své velmi zkrácené podobě) sice odkazem ke knižnímu kánonu, nicméně při záměru tvůrců udělat ze seriálu jednoduchý příběh působí poněkud nepatřičně. Z hlediska rozpočtu lze zmínit ještě skutečnost, že zhruba ve stejné době jako seriál vyšel i film *Zaklínač*. Nejednalo se však o další adaptaci, ale pouze o záběry ze seriálu, které byly sestříhány do zhruba dvouhodinového celku. Jednalo se o velmi zmatené dílo, které mělo

velmi malou výpovědní hodnotu, nicméně se tímto způsobem ušetřily značné finance a zároveň nějaké vydělat.

Závěr

Cílem této diplomové práce bylo přiblížit, jakým způsobem je vystavěn svět Sapkowského *Zaklánače* a jakým způsobem rozvíjejí tento kanonický text adaptace z různých médií. Ačkoliv je *Zaklánač* zcela jistě moderním narativem, ve kterém se klade důraz na komplikovanou psychologii postav, dají se na něj uplatnit některé teorie, které ve svém díle rozvíjel Vladimir Propp. Vychází však najevo, že ačkoliv se jeho funkce postav dají aplikovat na románovou část *Ságy*, mezi jednotlivými body zůstávají velká prázdná místa, poněvadž Proppova analýza počítá zejména s jednoduchými lineárními příběhy, které se nijak nevětví. Knižní série se dá také velmi zdařile klasifikovat a charakterizovat pomocí kategorií Seymoura Chatmana, jehož teorii o vedlejších příbězích a událostech, známých jako satelity, dokonce rozvíjí.

Počítačové hry, které vznikly na základě Sapkowského *Ságy o zaklánači*, splňují kritéria transmediálních adaptací tak, jak je ve své eseji vyčlenila Marie-Laure Ryanová. Jedná se o rozšíření, které působí nejen na základní příběh, ale i na postavy, monstra a alchymii. Kromě těchto základních kategorií přišli tvůrci i velmi zdařilou adaptací bojového systému tak, jak jej popisoval polský spisovatel. Zároveň jsou však zachovány některé aspekty, které byly zásadní pro narativ knižní série. Do této kategorie mimo jiné patří například provázanost nebo způsob vyprávění pomocí útržků z minulosti. Tvůrci her se zároveň nechali inspirovat Sapkowského obsesí adaptovat a přetvářet známá literární díla a postavy. Ve hrách je tudíž možné najít odkazy k jiným fantastickým knižním sériím (*Pán prstenů*, *Harry Potter*, *Hra o trůny*), k pohádkám (*Sněhurka*, *Locika*, *Červená Karkulka*) či k reálným osobám (kuchař Gordon Ramsay). Tvůrci zároveň odkazují v nespočetných případech na knižní *Ságu*. Ve většině případů se jedná o odkazy pouze verbální, kupříkladu když nějaká postava vzpomíná na události dávno minulé, nicméně existují i plnohodnotné úkoly, které rozvíjejí původní dějové linky či prvky. *Zaklánač 3* je zároveň hrou, která svůj vlastní příběh rozšiřuje hned v několika médiích.

Seriálová verze *Zaklánače* je oproti tomu zcela jednoznačně modifikací, která ve značné míře obměňuje původní příběh. Je to velká škoda, poněvadž ačkoliv je možné mít k této verzi množství připomínek, dle kterých autoři neodvedli dobrou práci, příběh je jednou z věcí, nad kterou tvůrci skutečně přemýšlet nemuseli. Jelikož je seriál založen na povídkových knihách, materiálu, který se dá adaptovat, je zde dostatek.

Zaklínač je tedy takzvanou sněhovou koulí, jak tento fenomén popsala právě Ryanová. Z prvotních povídek, které byly původně zamýšleny do soutěží a posléze začaly vycházely v polském časopisu, se pomocí různých médií (zejména počítačových her) vytvořil kult, díky kterému Sapkowskiho dílo vzkvétá. Ačkoliv je tento polský autor neschvaluje a právo měnit původní narativ si vyhrazuje pouze pro sebe, jedná se o rozšíření, které k příběhu zaklínače Geralta a jeho adaptivní dcery Ciri přivedlo miliony fanoušků, díky kterým se jejich příběh každým dnem rozšiřuje.

Seznam zdrojů

- Aarseth, Espen. *Genre Trouble: Narrativism and the Art of Simulation*. In: *First Person: New Media as Story, Performance and Game*. Cambridge: The MIT Press 2004a
- Aarseth, Espen. *Quest Games as Post-Narrative Discourse*. In: *Narrative across Media: The Languages of Storytelling*. Lincoln: University of Nebraska Press 2004b
- Bína, Daniel. *Literární komunikace v multimediální době*. České Budějovice: Pedagogická fakulta Jihočeské univerzity 2009
- CD Project RED CEO: „We Can't Create The Witcher 4“ [online], aktualizováno 22. 3. 2018 [cit. 20. 4. 2018], PlayStationLifeStyle. Dostupné z: <http://www.playstationlifestyle.net/2018/03/22/cd-projekt-red-ceo-cant-create-witcher-4/>
- Doležel, Lubomír. *Heterocosmica: Fikce a možné světy*. Praha: Karolinum 2003
- Endings [online], aktualizováno 23. 3. 2017 [cit. 3. 4. 2018], IGN. Dostupné z: <http://www.ign.com/wikis/the-witcher-3-wild-hunt/Endings>
- Chatman, Seymour. *Dohodnuté termíny: Rétorika narativu ve fikci a filmu*, Olomouc: Univerzita Palackého 2000
- Chatman, Seymour. *Příběh a diskurs: Narativní struktura v literatuře a filmu*, Brno: Host 2008
- Jenkins, Henry. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, New York: New York University Press 2006
- Jenkins, Henry. *Game Design as Narrative Architecture*. In: *First Person: New Media as Story, Performance and Game*. Cambridge: The MIT Press 2004
- Murray, Janet. *From Game-Story to Cyberdrama*. In: *First Person: New Media as Story, Performance and Game*. Cambridge: The MIT Press 2004
- Propp, Vladimir Jakovlevič. *Morfologie pohádky a jiné studie*, Jinočany: H&H 1999
- Ryanová, Marie-Laure. *Avatars of Story*, Minneapolis: University of Minnesota Press 2006
- Ryanová, Marie-Laure. *Narativ jako virtuální realita: imerze a interaktivita v literatuře a elektronických médiích*, Praha: Academia 2015
- Ryanová, Marie-Laure. *Transmediální vyprávění příběhů a transfikcionalita*. In: *Heterologica: poetika, lingvistika a fikční světy*. Praha: Ústav pro českou literaturu 2012

- Ryanová, Marie-Laure. *Will New Media Produce New Narratives?* In: *Narrative across Media: The Languages of Storytelling*. Lincoln: University of Nebraska Press 2004
- Sapkowski, A. *Čas opovržení*. Ostrava: Leonardo 2005
- Sapkowski, A. *Krev elfů*. Ostrava: Leonardo 2004
- Sapkowski, A. *Křest ohněm*. Ostrava: Leonardo 2005
- Sapkowski, A. *Paní jezera*. Ostrava: Leonardo 2005
- Sapkowski, A. *Věž vlaštovky*. Ostrava: Leonardo 2006
- Sapkowski, A. *Zaklínač I. - Poslední přání*. Ostrava: Leonardo 2007
- Sapkowski, A. *Zaklínač II. - Meč osudu*. Ostrava: Leonardo 2008
- The Witcher 3: Wild Hunt – Blood and Wine* named Best RPG during The Game Awards 2016 [online], aktualizováno 2. 12. 2016 [cit. 3. 4. 2018], CD Project. Dostupné z: <https://www.cdprojekt.com/en/media/news/witcher-3-wild-hunt-blood-wine-named-best-rpg-game-awards-2016/>
- Transmedia 202: Further Reflections* [online], aktualizováno 31. 7. 2011 [cit. 26. 4. 2018], Henry Jenkins. Dostupné z: http://henryjenkins.org/2011/08/defining_transmedia_further_re.html
- Vinický, Tomáš. *Fikční svět Sapkowského Zaklínače*. Bakalářská práce, Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích, 2016
- Wardrip-Fruin, Noah a Pat Harrigan. *First Person: New Media as Story, Performance and Game*. Cambridge: The MIT Press 2004
- Wolf, Werner. *Popis jako transmediální modus reprezentace*. Praha: Ústav pro českou literaturu 2013
- Zaklínač 2: Vrahové králů*. Verze na Windows PC, CD Projekt RED, 2011
- Zaklínač 3: Divoký hon*. Verze na Windows PC, CD Projekt RED, 2015
- Zaklínač 3: O víně a krvi*. Verze na Windows PC, CD Projekt RED, 2016
- Zaklínač 3: Srdce z kamene*. Verze na Windows PC, CD Projekt RED, 2015
- Zaklínač*, scénář Michal Szczerbic, režie Marek Brodzki, Heritage Films, 2002.
- Zaklínač*. Verze na Windows PC, CD Projekt RED, 2007
- Zimmerman, Eric. *Narrative, Interactivity, Play and Games: Four Naughty Concepts in Need of Discipline*. In: *First Person: New Media as Story, Performance and Game*. Cambridge: The MIT Press 2004