

Juraj Malíček

ORCID: 0000-0001-7505-6904

Univerzita Konštantína Filozofa v Nitre, Slovenská republika

Slovanská fantasy globálnym popkultúrnym fenoménom*

Kľúčové slová: populárna kultúra, fantasy, mainstream, žáner, fikčný svet

Słowa kluczowe: kultura popularna, fantasy, mainstream, gatunek, świat fabularny

Keywords: popular culture, fantasy, mainstream, genre, fictional world

20. decembra 2019 mala na Netflixu premiéru prvá sezóna mimoriadne očakávaného fantasy seriálu *The Witcher* (ďalej len ako *Zaklínač*). Tvorilo ju osem plus-mínus hodinových epizód, pričom neoficiálne zdroje uvádzajú, že rozpočet prvej sezóny sa pohyboval kdesi medzi 70 a 80 miliónmi dolárov, čo je o 20 miliónov viac ako mala prvá sezóna seriálu *Game of Thrones*. To len kvôli predstave, aký je *Zaklínač* veľký a aké do neho Netflix vložil nádeje. Obrovské, druhá sezóna bola totiž ohlásená už pred premiérou prvej, teda bez ohľadu na jej potenciálny komerčný neúspech, o ktorom už dnes vieme, že sa nestal. Prvá sezóna *Zaklínača* v špecifických meraniach úspešnosti produktov streamovacích služieb totiž prekonal a seriál *Mandalorian* zo sveta *Hviezdnych vojen*.

Môžeme teda skonštatovať, že *Zaklínačovi* sa podarilo presadiť v mainstreame populárnej kultúry napriek tomu, že svojím fundamentom predstavuje esenciálnu podobu žánru fantasy. Lebo tým je *Zaklínač* predovšetkým, nielen ako globálne populárny videoherný fenomén, ale predovšetkým svojim celkom pôvodným literárnym fundamentom. Niežeby seriál *Game of Thrones* fantasy nebol, len išlo o akúsi „light“ verziu s minimom paralelných inteligentných druhov — žiadni elfovia, žiadni trpaslíci, žiadni hovoriaci draci —, s minimom praktizo-

* Príspevok vznikol v rámci riešenia grantovej úlohy KEGA č. 033UKF-4/2019: *Popkultúrne štúdiá ako platforma na revitalizáciu humanitných disciplín*.

vanej mágie a s relatívne redukovaným centrálnym dramatickým oblúkom súboja metafyzického dobra a zla, čo síce explicitne nie je prítomné ani v *Zaklínačovi*, ale fantasy samotné na tom stojí.

Zaklínač jednoducho je z hľadiska príslušnosti k žánru viac ako Tolkienov *Pán prsteňov* či Howardov *Conan*, teda viac ako základné, definujúce archetexty fantasy, ktorými sa síce inšpirovali aj *Game of Thrones*, ale len voľne, sprostredkovane, na úrovni akejsi alternatívnej historizácie fikčného sveta. Zaklínač je podstatne iný, nie „light“ fantasy, ale „fat“, „tučná“ fantasy so všetkým, čo k tomu patrí. Základných inteligentných druhov je minimálne päť, z toho štyri antropomorfné (ľudia, trpaslíci, elfovia, driády) a jeden reptiliomorfný (draci), plus všakové mutácie a poddruhy, k tomu niekoľko druhov mágie, nechýba motív putovania, dôležitými hráčmi sú osud a predurčenie a tak vôbec. Fantasy v jednej zo svojich čírych, esenciálnych podôb, ba čo viac, fantasy v jednom zo svojich vrcholov, čosi, čo sa v diváckom vedomí nedá redukovať na menej podstatný motív — ako sa to dialo pri prvkoch fantasy v *Game of Thrones*. Celkom jednoducho, Zaklínač je viac fantasy ako kedy bude *Game Of Thrones* aj v tých najodvážnejších interpretáciách a mainstream si na to prekvapivo ľahko zvykol.

Inak sformulované, ak vedľa seba postavíme dva globálne úspešné fantasy seriály, *Zaklínača* a *Game of Thrones*, môžeme ich síce vzájomne porovnávať a konfrontovať, k čomu permanentne dochádza aj kvôli tomu, že seriály zdieľajú časť výrobného štábu, ide však o porovnávanie veľmi nešťastné, súvisiace predovšetkým s tým, že ako *Game of Thrones*, tak *Zaklínač* sú televízne fantasy seriály inšpirované slávnymi literárnymi fantasy predlohami, ktoré však v čase prvého uvedenia ich televíznych adaptácií v mainstreame prakticky nikto nepoznal. Nie doslovne nikto, čítalo ich ale podstatne menej ľudí, ako sa dívalo, pričom fanúšikovia a znalci literárnych predlôh síce boli vo výhode, ale vo výsledku to nič neznamenalo.

Podme už ale konečne k veci, podme k tomu, prečo nás Zaklínač zaujíma podstatne viac ako akékoľvek iné fantasy, pričom „nás“ znamená nás, fanúšikov, programových divákov a čitateľov fantasy, ktorí do Zaklínačovho sveta vstúpili dramaticky skôr, ako začal jestvovať vo svojej dnešnej globalizovanej podobe.

To, čoho sme v prípade Zaklínača svedkami, totiž nie je ničím menším ako definitívnym zavŕšením premeny lokálneho na globálne, zavŕšením prechodu z periferie do toho najprudšieho mainstreamu. Z poľského Wiedźmína a česko-slovenského Zaklínača sa stal *The Witcher*, globálny popkultúrny fenomén. Rozmenené na drobné to znamená, že podľa fantasy ságy lokálneho autora vznikol v Hollywoode fakt veľký a fakt drahý seriál vyrobený a distribuovaný Netflixom, teda jedným z najväčších globálnych hráčov na poli streamingových služieb.

Zaklínač je pôvodne literárna fantasy postava poľského spisovateľa Andrzeja Sapkowskeho, ktorá sa po prvýkrát objavila v rovnomennej poviedke publikovanej v roku 1986, v dvanástom čísle poľského časopisu *Fantastyka*. Na pôde fantasy debutujúci Sapkowski v nej unikátnym spôsobom spojil motívy z hneď

troch zdanlivo nekompatibilných (sub)žánrov, aby predstavil hrdinu, akého, paradoxne, dovtedy fantasy nepoznalo. Do mestečka prichádza celkom westernovsky cudzinec, tajomný muž odnikiaľ, nevyberá si tú slušnejšiu krčmu, ale tú drsnú, aby v nej na miestnych lumpoch, ktorí budú do cudzina „skákať“, lebo „skáču“ vždy, predviedol, čoho všetkého je schopný. O tri odstavce a tri mŕtve telá ďalej už vieme, že si robil promo, predstavoval sa. Je zaklínač, potulný likvidátor príšer riadiaci sa cechovým kódexom. Zabíja za peniaze, likviduje škodnú, nepomáha prostému ľudu len tak, ale prevádzkuje živnosť. Nájomný zabijak príšer, síce s vlastným morálnym kódexom, ale takým, čo nekorešponduje s väčšinovou morálkou a morálkou davu už vôbec nie. Nezaujíma ho ani dobro ani zlo, neverí na ne. Kedysi býval človekom, ale už sa za neho neopovažuje, stojí akoby bokom, mimo a vo svojom remesle sa riadi jediným pravidlom. Nezabíja príšery disponujúce inteligenciou. Dej sa zauzluje, poviedka košatie a v momente, keď sa čitateľ dozvie, že zaklínačovou úlohou bude stráviť noc v krypte so strigou, pôvodne dcérou miestneho panovníka, a tak ju zbaviť jej prekliatia, čitateľovi dôjde, že ten príbeh predsa už pozná, že vlastne ide o ľudovú rozprávku, ale prerozprávajú tak, aby to pôsobilo zmyslupľnejšie.

Druhá poviedka o zaklínačovi toto čitateľské podozrenie len potvrdzuje a pri tretej už si je čitateľ celkom istý, že to, s čím Sapkowski experimentuje, je vlastne ľudová slovesnosť uchovaná v rozprávkach ako slabý derivát, odvar pôvodných udalostí. A tie akoby Sapkowski vo svojich poviedkach reštauroval, rekonštruoval z náznakov, čo sa nám uchovali v rozprávkach. Kdesi kedysi akosi žilo mladé dievča, dedička, ktorá sa mala stať obeťou následníckych hier, to dievča uväznili, ono zvlčilo, zvidlo svojho strážcu, ušlo do lesov, kde obcovalo s podobnými vyledencami, opantalo ich, ovládlo a začali páchať zlotu. Ona bola mladá a krásna, ich bolo sedem, žili spolu a ich príbeh, deformovaný nánosmi času poznáme ako rozprávku o Snehulienke a siedmich trpaslíkoch. Lenže tá Sapkovskeho verzia, akože pôvodná, je podstatne lepšia, uveriteľnejšia, dáva jednoducho väčší zmysel. A hra na vytváranie intertextuálnych metatextov z notoricky známych rozprávok pokračuje, pričom každá ďalšia poviedka je ešte lepšia, ešte zmyslupľnejšia, ešte objavnejšia.

Zaklínač v nich už nevystupuje ako čistý likvidátor, jeho funkcia v príbehoch sa mení, nezriedka dokonca akoby ťahal za kratší koniec, stáva sa z neho pozorovateľ vo svojom vlastnom príbehu odkrývajúci dosiaľ neznáme pozadia a kontexty. Hrdina redukovaný na tlmočníka medzi malou morskou vílou a jej ľudským nápadníkom, ona by mu rada „pustila ikry“, lenže on sa ani za ten svet nechce premeniť. Alebo v inom príbehu „vyšetrovateľ“, ktorý vnesie svetlo do toho, ako to naozaj bolo s kráskou a zvierat'om, respektíve s trojružou (neoprávnený vstup na cudzí pozemok, vandalizmus, kupliarstvo). Zároveň platí, že každá z desiatich autonómnych uzatvorených poviedok, ktoré Sapkowski napísal pred tým ako zaklínačov príbeh rozvinul do poctivej veľkej epickej ságy, výborne funguje aj pri opätovnom čítaní, keď už poznáme obsah i pointu a tešíme sa len

z literárneho majstrovstva, v ktorom dialógy fungujú aspoň tak dobre ako opisy a zvláštnu potechu spôsobuje Sapkowskeho až minuciózný popis choreografie akčných sekvencií.

Tie poviedky sú naozaj vynikajúce, nedostižné, to najlepšie, čo Sapkowski napísal, čo však neznamená, že následná sága je slabšia. Nie je, len už vieme, že jej autorom je ktosi, kto fantasy mimoriadne dobre rozumie a jeho síce spočiatku nedeklarovanou, avšak v samotnej realizácii písania fantasy permanentne prítomnou ambíciou je rehabilitovať tento žáner vo vzťahu k zdanlivo sofistikovanejšiemu sci-fi.

Ťažiskovou z tohto uhla pohľadu je Sapkowskeho esej *Kráľ Artuš¹* a angažovaná publicistika programovo venovaná *fantasy²*, v ktorej Sapkowski preukazuje mimoriadnu erudíciu a kompetencie nielen ako tvorca fantasy, ale predovšetkým ako čitateľ disponovaný zodpovedajúcim vzdelaním.

Fantasy je v jeho interpretácii eskapistickým literárnym žánrom vyrastajúcim z mýtopoetickej tradície veľkých mytologických rozprávání (grécko-helénska mytologická tradícia, anglosaská mytologická tradícia, židovsko-kresťanská mytologická tradícia), ľudovej slovesnosti a národných folklórov a beletristických paratextov, ktoré sú v nich síce kontextovo ukotvené, ale fungujú autonómne. V súlade s literárno-vednou tradíciou Sapkowski identifikuje dva základné veľké prototexty fantasy, už spomínaného Conana Roberta E. Howarda a cyklus z prostredia Stredozeme J.R.R. Tolkiena, teda diela a autorov, ktorí — podobne ako Jules Verne a Herbert G. Wells v prípade sesterského sci-fi — definujú dva základné prístupy k žánru, dve línie, dva modely. Tým prvým je tzv. *sword & sorcery*, fantasy meča a mágie, akčná, priamočiara heroic fantasy, hrdinská fantasy, v ktorej fantastické ozvláštnenie plní funkciu atraktívnych kulís v akčnom dobrodružstve neohrozeného hrdinu — héroso, ktorého prototypom je Howardov Conan. Druhým je tzv. *high fantasy*, „vysoká“ fantasy, ktorej ambíciou je prostredníctvom príbehu vypovedať čosi, čo samotný príbeh presahuje smerom k alegórii či podobenstvu, čosi dôležité, závažnejšie, akési poznanie, ktoré príbeh ako taký presahuje. A práve prototypom tohto *spôsobu* fantasy je Tolkienova Stredozem. Tiež jej síce nechýba ústredný hrdina, avšak je to hrdina ducha, často obeť predestinácie, niekto, kto je hrdinom viac existenciálnym ako heroickým, niekto ako Frodo.

Sapkowski oba tieto koncepty nielenže dôverne pozná, ale ako autor s nimi aj celkom vedome pracuje, pričom jeho ambíciou, jeho programom je poukázať na umelosť týchto konštrukcií, respektíve na to, že vo finále sa vzhľadom na autorský zámer stávajú bezpredmetnými. Fantasy podľa Sapkowskeho je rovnakou mierou *high fantasy* i *sword & sorcery* a Zaklínač predstavuje hlavného hrdinu, ktorý je

¹ Publikovaná v roku 1995, v českom preklade vyjdúvšia napríklad v knihe *Magické střípky*.

² Napr. V šedých horách zlato není aneb hrst úvah o literatuře fantasy — dostupná online na http://www.sapkowski.cz/v_sedych_horach_zlato_neni.asp (dostup: 1.07.2021), *Kánon fantasy* — dostupná online na <https://www.legie.info/temp/kanon-fantasy.htm> (dostup: 1.07.2021), či *Subžánry subžánru* — „Ikarie“ 12, 2001, s. 41–46.

rovnako Frodom ako Conanom. Gerald z Rivie je modelový akčný hrdina, vydedenec, mutant vládnuci nadprirodzenou silou a obratnosťou a zároveň magickými schopnosťami, ku ktorým má prístup vďaka špeciálnemu výcviku. Sprvu bezcieľne putuje krajinou a ako námezdný prevádzkovateľ svojrázneho remesla rieši problémy. Je niekým, koho si jednoducho možno najat' a zároveň zostáva žoldnierom, ktorý nemusí a nezdiera hodnotové rámce tých, pre ktorých pracuje. Gerald z Rivie je zároveň hrdinom, ktorý je determinovaný vlastnou existenčnou tiesňou prameniaca práve z jeho vykorenenosti, je kýmisi, kto je natoľko iný, že nie je a nemôže byť súčasťou spoločenstva a počas trvania ságy prechádza dramatickým vnútorným vývojom, prijíma predestináciu a navzdory svojej prvotnej prirodzenosti sa stáva nápomocným osudu v jeho vyššom pláne.

A naozaj, Zaklínač ako hrdina autonómnych na sebe nezávislých poviedok, ktoré predchádzajú ságe a do lineárneho naratívneho cyklu sú samotným autorom usporiadané až spätne pri opätovnom vydaní, má Gerald relatívne blízko ku Conanovi, ktorého primárnym domovským prostredím sú tiež poviedky a plastickým dramatickým hrdinom sa stáva až prostredníctvom vývoja v rámci ságy, čo vynikajúco ilustruje aj vzťah zdrojových literárnych textov o Zaklínačovi — tri zbierky poviedok a päťdielna sága — a jeho popkultúrnych adaptácií, ktoré v rámci celoplošnosti expandujú mimo pôvodný umelecký druh a sprítomňujú Zaklínača ako komiks, najprv v Poľsku, neskôr na globálnom trhu ako celovečerný hraný film a seriál s lokálnym dopadom³, ako videohernú trilógiu žánru RPG a napokon ako globálny veľko-rozpočtový seriál.

Zlomovým momentom, ktorý Zaklínačovi ako do roku 2007 primárne lokálnej literárnej fantasy ságe, otvoril cestu na globálny trh, bolo vydanie počítačovej hry *Wiedźmin*, vyvinutej poľským videoherným štúdiom CD Projekt Red na PC, neskôr na Mac OS, ktorú na globálny videoherný trh distribuovala spoločnosť Atari pod názvom *The Witcher*. Koncept hry samotnej sa síce literárnou ságou inšpiruje minimálne, preberá z nej však ťažiskový prvok, postavu neohrozeného lovca monštier, zaklínača, ktorý takmer identicky so svojim literárnym predobrazom hrdinu poviedok (nie ságy), funguje ako modelový heros, teda — vzhľadom na žáner videohry RPG — ako ideálna postava. Hranie v roliach, Role Playng Game, je totiž videoherným žánrom, ktorý preberá herné mechanizmy z tzv. hier na hrdinov, pričom základným herným prvkom je rozvoj postavy, vylepšovanie schopností a s nimi paralelne stúpajúca náročnosť. Hrať za zaklínača potom vlastne

³ Zaklínač sa už totiž jednej seriálovej adaptácie dočkal, v roku 2002 ju v domácej, poľskej produkcii realizoval režisér Jacek Brodzki, a hrali v ňom naozaj veľké poľské hviezdy (Michał Żebrowski, Olaf Lubaszenko, Anna Dymna), len to akosi celkom nevyšlo, lebo napriek na poľské pomery veľkorysému rozpočtu je na výslednom tvare vidieť, že tých peňazí jednoducho nebolo dosť. Platí však, že z hľadiska adaptovania literárnej látky do autonómneho televízneho tvaru seriálu veľmi niet čo vytknúť a ak sa na tých trinásť epizód pozrieme takto spätne, určite nejde len o takú malú, bezvýznamnú kuriozitu. Tou by skôr mohol byť film, ktorý vznikol zostrihom seriálu a do kín bol uvedený o rok skôr, oko fanúšika však poteší aj ten.

znamená túto postavu rozvíjať a vylepšovať, čo je presne motív, ktorý dokážeme identifikovať aj v literárnej predlohe. Zaklínač je vďaka tomu vlastne *prirodeným* videoherným hrdinom, hoci jeho domovským svetom sa videohry stali až sekundárne. A pokiaľ prvá videohra o Zaklínačovi naznačila aj jeho videoherný potenciál, jej prvé a druhé pokračovanie, vyvinuté už aj na špecifické videoherné zariadenia — na konzoly — urobili zo Zaklínača globálnu videohernú značku. Fenomén natoľko populárny, že začala byť možná jeho vysoko-rozpočtová mainstreamová seriálová adaptácia, ktorá sa však navracia k pôvodnému Sapkowskiho konceptu veľkého mytologického rozprávania, zrodilšieho sa z epizodických dobrodružstiev, ktoré ságe predchádzali.

Preto je veľmi dobré, že Sapkowski figuroval ako kreatívny poradca aj pri vzniku dosiaľ finálnej podoby tohto popkultúrneho artefaktu — netflixovského seriálu, ktorý hráčom videohier predstavuje ich hrdinu v jeho primárnej podobe. Tu je zaujímavé, že vôbec prvý preklad Zaklínača do anglického jazyka a jeho vydanie v USA a vo Veľkej Británii nasledovalo až po vydaní prvej videohry.

Prvá séria seriálu *The Witcher* predstavuje osem hodín trvajúci incipit, úvod do fantastického sveta, expozíciu, v ktorej predstavuje nielen hlavného hrdinu literárnej ságy, ale i ďalšie ťažiskové postavy, dieťa prekvapenia Ciri a čarodajníčku Yennefer, teda triumvirát postáv, ktorých veľkým epickým príbehom je všetko to, čo sme ešte síce v seriáli nevideli, avšak čo už poznáme v prípade, ak nie sme len divákmi seriálu, ale i hráčmi videohier a predovšetkým tretieho dielu, ktorý má k literárnej predlohe najbližšie a samozrejme, ak sme i čitateľmi Sapkowskiho ságy.

A tu dochádza k ďalšiemu dôležitému významovému posunu. Seriálový Zaklínač si totiž vytvára vlastnú naratívnu štruktúru, ktorá na rozdiel od literárnej predlohy nie je lineárna, sujet a fabula v nej netvorí chronologickú jednotu, ale sú vo vzájomnom vzťahu diachrónne, príbeh sa odohráva paralelne v troch základných časových rámcoch, pričom divák sám sa musí zorientovať v tom, čo je v rámci seriálu jeho „prítomnosť“, čo „minulosť“ a čo „budúcnosť“, ak prijmeme také časové rozvrhnutie, v ktorom „prítomnosť“ predstavuje dej prvej epizódy. Jednotiacim prvkom troch základných časových rovín je finále prvej série, stretnutie Geralda a Ciri. Seriálový Zaklínač sa tak stáva pôvodným dramatickým útvarom, ktorý nie je otrockým prepisom, ale je v pravom zmysle adaptáciou, teda dielom, ktoré nemá z hľadiska kvality zmysel porovnávať s predlohou. Osobitým prvkom hodným pozornosti je kreatívne využitie postavy Geraldovho sidekicka, spoločníka a sprievodcu Marigolda, igríca, truvéra, joglara, potulného barda a trubadúra, ktorý do Zaklínačovho seriálového rozprávania vnáša autotematický prvok. Marigold reinterpretuje zaklínačove dobrodružstvá, vytvára z nich príbehy, poetizuje a dramatizuje faktické udalosti, premieňa ich na balady a piesne a v rámci fikčného seriálového sveta vytvára zaklínačov idealizovaný obraz. V rámci príbehov mu tak vlastne vytvára čosi, čo by sme s trochou prípustného zveličenia mohli nazvať public relations, PR. Marigold je tak vedľajšia, ale dôležitá postava, ktorej funkciou je prerozprávať príbeh, nie tak, ako sa stal, nie tak, aby bol správou, ale tak, aby

niesol posolstvo, aby vytváral obraz. A to vo vzťahu k literárnej predlohe, k poviedkam, ktoré predznamenávajú ságu a mnohé z nich tvoria kosť seriálových epizód, tak ako keby Marigold spätne revidoval priamo Sapkowskeho, respektíve tú jeho autorskú stratégiu, v ktorej prostredníctvom poviedok demýtizoval rozprávky, prepisoval ich ako sa mu javilo pravdepodobnejšie, že by sa mohli udiat. A Marigold v seriáli robí opak, reinterpretuje Zaklínačove misie tak, aby vyzerali ako rozprávky. Pomyselne akoby sa takto uzatváral kruh, v rámci ktorého sa z udalosti stáva mýtus a z mýtu vyrastá udalosť, ktorá sa znova stáva mýtom.

Zaklínač vo všetkých svojich podobách, vo všetkých svojich inkarnáciách, vo všetkých svojich verziách — ako literárne dielo, komiks, televízny seriál a film, ako séria troch videohier a napokon opäť ako seriál — predstavuje významovú mohutnosť žánru fantasy, ba dokonca, je svojím spôsobom univerzálnym esenciálnym fantasy príbehom, ktorý, hoci smeruje k pointe, nie je pointou motivovaný. Žáner populárnej kultúry fantasy sa v Sapkowskeho interpretácii a následných reinterpretáciách, adaptáciách a verziách stáva modelovým príkladom budovania funkčného fikčného sveta, ktorý je natoľko významovo polyfunkčný, že sa stáva prístupný širokému mainstreamu bez toho, aby oslaboval svoj žánrový fundament.

Bibliografia

- Dědinová T. *Po divné krajině: charakteristika a vnitřní členění fantastické literatury*, Masarykova univerzita, Brno 2015.
- The Encyclopedia of Fantasy*, red. J. Clute, J. Grant, Orbit, London 1999.
- Maliček J., *Popkultúra: návod na použitie*, Filozofická fakulta, Univerzita Konštantína Filozofa v Nitre, Nitra 2012.
- Sapkowski A., *Čas opovržení*, Leonardo, Ostrava 1996.
- Sapkowski A., *Krev elfů*, Leonardo, Ostrava 1995.
- Sapkowski A., *Křest ohněm*, Leonardo, Ostrava 1997.
- Sapkowski A., *Magické střípky*, Leonardo, Ostrava 2009.
- Sapkowski A., *Maladie*, Leonardo, Ostrava 1996.
- Sapkowski A., *Paní jezera*, Leonardo, Ostrava 2000.
- Sapkowski A., *Subžánry subžánru*, „Ikarié“ 12, 2001, s. 41–46.
- Sapkowski A., *Tandaradei!*, Leonardo, Ostrava 1994.
- Sapkowski A., *Věž vlaštovky*, Leonardo, Ostrava 1998.
- Sapkowski A., *Yrrhedesovo oko*, R.S.G, Ostrava 1995.
- Sapkowski A., *Zaklínač — Bouřková sezóna*, Leonardo, Petřvald u Karviné 2014.
- Sapkowski A., *Zaklínač — Meč osudu*, Winston Smith, Praha 1993.
- Sapkowski A., *Zaklínač — Stříbrný meč*, Winston Smith, Praha 1992.
- Sapkowski A., *Zaklínač — Věčný oheň*, Winston Smith, Praha 1993.

Slavic fantasy as a global pop cultural phenomenon

Summary

The aim of the paper is to introduce or rather (re)present *The Witcher* as a model-like pop cultural phenomenon illustrating the mechanisms within the framework of which a local hero, the main character of fantasy narratives written by Andrzej Sapkowski, transforms into a global hero. The Witcher — the character as well as the trademark, or rather brand — represents popular culture *paris pro toto* and emblematically a pop cultural artefact, undergoing a transformation on an axis from short stories to a novel saga, becoming an object of local cinematic and television-based adaptation and also a thematic basis for a successful digital-game series distributed globally, as well as recently a source of a high-budget television series designed for a global television market.