

# Bajka u Vještcu Andrzeja Sapkowskog

---

Lončar, Ana

Master's thesis / Diplomski rad

2024

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University of Zagreb, Faculty of Humanities and Social Sciences / Sveučilište u Zagrebu, Filozofski fakultet**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:131:769595>

Rights / Prava: [In copyright](#) / [Zaštićeno autorskim pravom.](#)

Download date / Datum preuzimanja: **2024-12-13**



Sveučilište u Zagrebu  
Filozofski fakultet  
University of Zagreb  
Faculty of Humanities  
and Social Sciences

Repository / Repozitorij:

[ODRAZ - open repository of the University of Zagreb  
Faculty of Humanities and Social Sciences](#)



Odsjek za zapadnoslavenske jezike i književnosti

Katedra za poljski jezik i književnost

Filozofski fakultet

Sveučilište u Zagrebu

Ana Lončar

## **Bajka u *Vještcu* Andrzeja Sapkowskog**

Diplomski rad

Mentor: dr. sc. Filip Kozina, doc.

Zagreb, srpanj 2024.

<b>Sadržaj</b>	
<b>Sadržaj .....</b>	<b>2</b>
<b>Uvod .....</b>	<b>3</b>
<b>Bajke.....</b>	<b>5</b>
<b>Definicija, teorije i pristupi proučavanja .....</b>	<b>5</b>
<b>Povijest i razvoj bajki .....</b>	<b>7</b>
<b>Razlike između bajki i <i>fantasy</i> žanra.....</b>	<b>11</b>
<b>Bajke u <i>fantasy</i> književnim djelima .....</b>	<b>13</b>
<b>Andrzej Sapkowski.....</b>	<b>15</b>
<b>Serijal <i>Vještac</i>.....</b>	<b>16</b>
<b>Bajke u serijalu <i>Vještac</i> .....</b>	<b>20</b>
<b><i>Zrno istine</i>.....</b>	<b>23</b>
<b><i>Manje zlo</i>.....</b>	<b>26</b>
<b><i>Posljednja želja</i>.....</b>	<b>29</b>
<b><i>Malo žrtvovanja</i> .....</b>	<b>32</b>
<b>Zaključak.....</b>	<b>35</b>
<b>Literatura.....</b>	<b>36</b>
<b>Sažetak.....</b>	<b>39</b>
<b>Abstract.....</b>	<b>40</b>

## Uvod

„Zemlja je bajki široka, duboka, visoka i ispunjena najrazličitijim stvarima: u njoj se mogu pronaći zvijeri i ptice svih vrsta, mora bez obala i zvijezde bez broja, ljepota koja očarava i opasnost koja ne jenjava, i tuga i radost, britke poput oštrice mača.”<sup>1</sup>

Bajke su stoljećima vitalni dio ljudskog pripovijedanja i služe kao sredstvo za prenošenje moralnih lekcija, kulturnih vrijednosti i kolektivnih strahova kroz fantastične priče. Ove priče koje potječu iz usmene predaje često prikazuju arhetipske likove kao što su heroji, zlikovci i mitska bića, smještene u okviru svijeta u kojem se isprepliću magično i stvarno. Klasične bajke, poput onih koje su pisali braća Grimm ili Charles Perrault, sažimaju bezvremenske teme kao što su pobjeda dobra nad zlom, vrlina hrabrosti i nagrada za dobrotu. Međutim, osim površinske jednostavnosti, bajke često sadrže dublje psihološke i društvene komentare, odražavajući ljudska stanja i društvene norme. Služe kao ogledalo svijetu, nudeći uvid u vrijeme i kulturu iz kojih su ponikli.

Privlačnost bajki leži u njihovoj univerzalnoj sposobnosti prilagođavanja različitim kulturama i vremenima. Razna prepričavanja bajki donose nova tumačenja i nijanse, omogućujući tim pričama da ostanu relevantne i uvjerljive. Transformativno putovanje protagonista, prisutnost magičnih elemenata i konačno rješenje sukoba pružaju okvir unutar kojeg se mogu istraživati ljudska iskustva i emocije. U moderno doba bajke se nastavljaju razvijati, pronalazeći nove izraze u književnosti, filmu i drugim medijima, a često su reinterpetirane kako bi odgovorile na suvremena pitanja.

Serijal *Vještac* Andrzeja Sapkowskog primjer je moderne reinterpretacije bajki u kojem se spaja tradicionalni pučki folklor sa složenim likovima i zamršenim narativima. Smješten u bogat i moralno dvosmislen svijet, *Vještac* prati pustolovine Geralta iz Rivije, lovca na čudovišta s nadnaravnim sposobnostima. Sapkowski se uvelike oslanja na istočnoeuropski i uopće slavenski folklor, prožimajući svoje priče bićima poput štriga, kikimora i vampira, od kojih je svako duboko ukorijenjeno u mitološko nasljeđe regije. Međutim, Sapkowski se ne zadržava na pukom prepričavanju bajki, on ih reinterpetira, dodajući dubinu i suvremenu relevantnost.

---

<sup>1</sup> Tolkien, J. R. R. *On Fairy-Stories*, str. 1

U *Vještcu* elementi bajke koriste se za istraživanje tema sudbine, morala i ljudske prirode. Likovi su složeni i višedimenzionalni te često podrivaju tradicionalne uloge iz bajki. Na primjer, Yennefer iz Vengerberga utjelovljuje teme ženske moći, autonomije i transformacije. Slično tome, portretiranje čudovišta i mitskih stvorenja često služi za propitivanje naravi čovječanstva i monstroznosti, zamagljujući time oštre granice između toga dvoga. Ovaj iznijansirani pristup omogućuje Sapkowski da se pozabavi širim društvenim i političkim pitanjima, kritizirajući društvene strukture i norme kroz prizmu fantazije.

Cilj ovog rada je istražiti integraciju i transformaciju tradicionalnih bajki unutar serijala *Vještac* Andrzeja Sapkowskog, teorijski pristup bajki, kao i povijest žanra. Također, u ovom radu će se razmotriti opća obilježja i funkcije bajke kao književne vrste te će se pokušati prikazati jasna razlika između bajke i *fantasy* žanra. Usporedbom se želi proučiti kako Sapkowski reinterpreтира klasične priče, integrira ih u svoj svijet i kako onda te rekontekstualizacije utječu na teme i likove serijala.

## Bajke

### Definicija, teorije i pristupi proučavanja

Riječ bajka ima korijene iz praslavenske riječi bajati, što znači „vraćati” ili „gatati”. Prema definiciji Milivoja Solara iz *Teorije književnosti* bajka je:

„osobita književna vrsta u kojoj se čudesno i nadnaravno prepleće sa zbiljskim na takav način da između prirodnog i natprirodnog, stvarnog i izmišljenog, mogućeg i nemogućeg, nema pravih suprotnosti.“<sup>2</sup>

Ana Pintarić u svom djelu *Bajke: pregled i interpretacija* naglašava kako postoji puno definicija bajki. Primjerice, André Jolles ističe kako je u bajkama sve konstruirano tako da odgovara naivnom moralu. Vladimir Jakovljevič Propp se usredotočio na strukturu bajke i definira bajku u kontekstu stvarnog i čudnog koji su u međusobnom skladu. Milan Crnković je kod definiranja bajke odredio kao bitan pojam čudnost. Pintarić tvrdi da se definicije ne razlikuju mnogo te da se mogu svesti na ključne riječi: „čudesno, nadnaravno, zbiljsko, slika svijeta, ponavljanje, igra.“<sup>3</sup>

Moglo bi se reći da su bajke žanr folklora koji karakterizira korištenje fantastičnih elemenata, očaravajućih narativa i svezremenskih tema. Ove priče, koje se prenose generacijama, često prikazuju čarobna bića, izvanzemaljska okruženja i događaje koji prkose zakonima prirode. Za razliku od mitova, koji se obično bave bogovima, pričama o stvaranju te legendi, ukorijenjenima u povijesnim događajima, bajke postoje u području gdje neobično postaje uobičajeno, a moralno i magično se prožimaju kako bi poučile i zabavile.<sup>4</sup>

Iako su se bajke u okviru teorije i znanosti o književnosti proučavale iz različitih očišta, valja navesti četiri najzastupljenije teorije o postanku i širenju bajki: mitološku, migracijsku, kontaktnu i antropološku. Braća Grimm bili su zagovornici mitološke teorije, a evoluciju bajke sagledavali su kroz nekoliko stadija. Moguće je da su ju oblikovali pripovjedači kroz razne priče, primarno kroz usmenu predaju, no vremenom se ta ista bajka javlja u raznim epovima kroz tiskanu književnost. Tako, na primjer, ista

---

<sup>2</sup> Solar, M. *Teorija književnosti*. Školska knjiga, Zagreb, 1997., str. 209

<sup>3</sup> Pintarić, A. *Bajke: pregled i interpretacija*. Matica hrvatska Osijek, Osijek, 1999., str. 11-12

<sup>4</sup> Gabelica, M. *Bajke u književnosti i digitalnim medijima*. Filozofski fakultet u Zagrebu, Zagreb, 2014., str. 15-16

priča može biti inspiracija za Perraultovu *Trnoružicu*<sup>5</sup> i za jednu od inačica grčkih mitova o božici Seleni i smrtniku Endimionu.<sup>6</sup> Migracijska je teorija potekla od njemačkog indologa Theodora Benfeyja. On je smatrao da su bajke porijeklom iz Indije, a svoju je teoriju potkrijepio prijevodom *Panchatantra*, zbirke klasičnih indijskih priča.<sup>7</sup> Međutim, ova teorija ne može u potpunosti razjasniti kako su bajke nastale, budući da je velik broj priča sličnog sadržaja postojao i u drugim dijelovima svijeta. Time se zapravo bavi antropološka teorija koja se oslanja na tezu da su ljudi diljem svijeta živjeli u sličnim životnim uvjetima, stoga su nastale i slične priče. Kontaktna teorija tvrdi da ne postoji jedinstven izvor bajki, već da su narodi posuđivali motive jedni od drugih i prilagođavali ih.<sup>8</sup>

Uzimajući u obzir popularnost bajki, ne čudi da postoji više pristupa proučavanju tog žanra. Tako, primjerice, folkloristički pristup „podrazumijeva proučavanje bajke koja korijene vuče još iz razdoblja usmene kulture, a s vremenom se širi različitim prostorima i mijenja.”<sup>9</sup> Istaknuti zagovaratelj strukturalističkog pristupa je Propp. Strukturalisti istražuju bajke kako bi otkrili i analizirali temeljne obrasce i strukture koje su zajedničke različitim pričama. Propp se usredotočio na prepoznavanje ponavljajućih narativnih elemenata i tipova likova koji se pojavljuju u bajkama u različitim kulturama.<sup>10</sup> Psihoanalitički pristup najviše se koncentrirao na proučavanja simbolizma u bajkama. Povijesni, sociološki i ideološki pristupi smatraju da narodne priče odražavaju društvene i kulturne prilike specifičnog naroda i doba.<sup>11</sup>

„Već neko vrijeme socio-povjesničari i folkloristi tvrde da će svaka varijanta određene priče imati svoje značenje unutar određenog kulturnog konteksta. Važna implikacija ovog argumenta je ta da su tumačenja tekstova također određena kulturnim kontekstom u kojem su formulirani. Kao što Tatar ističe, 'svako prepisivanje priče je tumačenje, a svako tumačenje je prepisivanje'. Svaka priča prikupit će niz tumačenja i reinterpretacija. Mogućnost da se dođe do konačne tekstualno utemeljene interpretacije beskonačno se odgađa, dijelom zbog prirode folklorne

---

<sup>5</sup> Gabelica, M. *Bajke u književnosti i digitalnim medijima*. Filozofski fakultet u Zagrebu, Zagreb, 2014., str. 14

<sup>6</sup> Selene and Endymion. Pristupljeno: 22. 7. 2024. Dostupno na <https://commons.mtholyoke.edu/arth310lankiewicz/sweet-dreams/selene-and-endymion/>

<sup>7</sup> Ben-Amos, D. *Introduction: The European Fairy-Tale Tradition between Orality and Literacy*. The Journal of American Folklore, Illinois, 2010. Pristupljeno: 22. 7. 2024. Dostupno na <https://www.jstor.org/stable/10.5406/jamerfolk.123.490.0373>

<sup>8</sup> Gabelica, M. *Bajke u književnosti i digitalnim medijima*, str. 15

<sup>9</sup> Isto, str. 16

<sup>10</sup> Isto, str. 16

<sup>11</sup> Isto, str. 17

građe i nemogućnosti prikupljanja svih verzija i varijanti, a dijelom i zbog toga što je svaka interpretacija u nekom obimu proizvod kulture u kojoj je nastala. Otuda proizlazi da postoje različiti pristupi bajci i mnoga različita tumačenja, ali nema jedinstvenog 'ispravnog' tumačenja. S druge strane, progresivna kritička i kreativna tumačenja otkrivaju povijest ideologije, kao i povijest prilagodbe, interpretacije i recepcije.<sup>12</sup>

## **Povijest i razvoj bajki**

Književna bajka je relativno nova i moderna vrsta. Iako postoje mnogi povijesni dokazi da su priče nalik bajkama bile zapisivane u Indiji i Egiptu prije više tisuća godina, te da su narodni motivi magične preobrazbe postali sastavni dio nacionalnih epova i mitova širom svijeta, književna bajka nije se afirmirala kao žanr u Europi sve dok određeni materijalni i društveno-kulturni uvjeti nisu stvorili pogodnu podlogu za njezino oblikovanje. Najvažniji događaji u razdoblju od 1450. do 1700. godine uključuju: standardizaciju i kategorizaciju narodnih jezika koji su postupno postali službeni jezici nacionalnih država, izum tiskarskog stroja, porast čitateljske publike diljem Europe koja je počela razvijati interes za kratke priče različitih vrsta, te koncepciju novih književnih žanrova na narodnom jeziku i njihovo prihvaćanje od strane obrazovane elite.<sup>13</sup>

Bajka je bila prisutna u viteškim romanima, herojskim sagama i epovima, kronikama, propovijedima, pjesmama i priručnicima tijekom europskog srednjeg vijeka. Obično je prikazivala čudesne susrete, preobrazbe i inicijacije i služila kao ilustracija određenim didaktičkim porukama koje je autor želio prenijeti na zabavan način. Često je bila napisana na latinskom, srednjoengleskom ili starijim oblicima francuskog, španjolskog, talijanskog i njemačkog jezika. Ove rane bajke nisu bile namijenjene djeci, niti široj publici, jer većina ljudi nije znala čitati. Bajka je bila vezana uz društvenu klasu pisaca i čitatelja, a budući da su svećenici dominirali književnom produkcijom na latinskom jeziku sve do kasnog srednjeg vijeka, „svjetovna“ pa čak i hedonistička bajka nije bila potpuno prihvaćena na europskim dvorovima i u gradovima, a nikako nije bila priznata kao autonomna književna vrsta.<sup>14</sup>

Priče Francesca Straparole i Giambattiste Basilea ključne su za razumijevanje uspona žanra bajke. Straparola je pisao na jednostavnom toskanskom dijalektu ili standardnom talijanskom jeziku, dok je Basile koristio napuljski dijalekt obilježen

---

<sup>12</sup> Zipes, J. *The Oxford Companion to Fairy-Tales*, Oxford University Press, Oxford, 2000., str. 21

<sup>13</sup> Isto, str. 20

<sup>14</sup> Isto, str. 21



složenim baroknim stilom, upečatljivim metaforama i osebnim idiomima kao i referencama koje su danas teško razumljive. Iako njihove bajke sadrže moralne ili didaktičke pouke, one su malo povezane sa službenom kršćanskom doktrinom. Naprotiv, njihove su priče često lascivne, erotične, okrutne, iskrene i nepredvidive. Završeci nisu uvijek sretni, neki su čak tragični, a mnogi urnebesno smiješni. Neke su priče vrlo kratke, većina ih je dulja, no sve su usmjerene na predstavljanje običaja svog vremena i stanja svijesti talijanskog društva. Od samog početka bajke su bile simbolični komentari običaja i normi određenog društva i njegovih grupa, često prikazujući na koji način njihovi postupci i odnosi mogu dovesti do uspjeha i sreće.<sup>15</sup>

Tek 1690-ih bajka je u Francuskoj uspjela postati priznat žanr među obrazovanim slojevima. Tada su mnoge talentirane spisateljice počele uključivati bajke u književne salone i objavljivati djela. Njihove priče, zajedno s onima Charlesa Perraulta i Jeana de Maillyja, stekle su popularnost koja je omogućila ustanovljenje književne bajke kao žanra. Upravo su francuske spisateljice prve nazvale svoje priče *contes de fées*, odnosno bajke. Te bajke se nisu temeljile samo na prisutnosti vila (fra. *fées* – vile) u njima, već i na činjenici da magična moć, kao i u djelima Perraulta i drugih muških pisaca tog vremena, leži u rukama svemoćnih žena. Poput priča Straparole i Basilea, čija su djela bila donekle poznata Francuzima, ove su bajke bile svjetovne i odražavale su dvorske manire. Priče su varirale u duljini od 10 do 60 stranica i nisu bile namijenjene djeci. Ovisno o autoru, bile su kicene, didaktične, ironične i podrugljive. U razdoblju od 1690. do 1705. godine, priče su odražavale mnoge promjene koje su se događale na dvoru kralja Luja XIV, a Perrault je svjesno pisao priče kako bi pokazao vrijednost ovog „modernog“ žanra naspram klasičnih grčkih i rimskih mitova. Mnoge vrste bajki potječu iz usmene narodne tradicije, no posuđene su također iz talijanske književne bajke te brojnih drugih književnih i umjetničkih djela tog razdoblja.<sup>16</sup>

U 19. stoljeću funkcija bajke za odrasle doživjela je značajnu promjenu, postajući prikladno sredstvo za raspravu o društvenim i političkim pitanjima unutar buržajske javne sfere u cijeloj Europi i Sjevernoj Americi. Nasuprot tome, bajke za djecu bile su pažljivo nadzirane i cenzurirane sve do 1820-ih. Iako su postojale razne zbirke bajki za djecu iz viših slojeva te brojne knjižice s klasičnim bajkama krajem 18.

---

<sup>15</sup> Zipes, J. *The Oxford Companion to Fairy-Tales*, str. 21

<sup>16</sup> Isto, str. 22

i početkom 19. stoljeća, one se nisu smatrale glavnim i prikladnim štivom za djecu. Označene su bile kao nepovoljne za razvoj mladih umova. Izdavači, crkveni vođe i edukatori uglavnom su preferirali druge vrste priča, one realističnije, sentimentalnije i poučnije. Ipak, bajke su zadržale fantastične i čudesne elemente, što je isprva sprječavalo njihovo potpuno prihvaćanje od strane građanske publike. Tek tijekom 1820-ih i 1830-ih godina čitateljska publika širom Europe počela je mijenjati svoj stav prema bajkama.

Nekoliko je ključnih osoba imalo presudnu ulogu u prikupljanju, bilježenju i popularizaciji bajki. Jacob i Wilhelm Grimm, poznatiji kao braća Grimm, bili su među najutjecajnijim sakupljačima bajki. Rođeni u Njemačkoj u kasnom 18. stoljeću, braća su bili znanstvenici i lingvisti s dubokim interesom za njemački folklor i filologiju. Njihovo najpoznatije djelo, *Dječje i domaće priče*, prvi put objavljeno 1812. godine, zbirka je njemačkih narodnih priča koje su prikupili iz različitih izvora, uključujući seljake, ljude srednje društvene klase i kolege znanstvenike.<sup>17</sup>

Zbirka Grimmovih bajki uključuje mnoge opće poznate priče kao što su *Snjeguljica*, *Zlatokosa*, *Pepeljuga* i *Crvenkapica*. Njihov rad bio je motiviran željom za očuvanjem njemačkog kulturnog naslijeđa i pružanjem izvora za proučavanje njemačkog jezika i folkloru. Izvorne priče bile su daleko od prilagođenih verzija za djecu kakve danas poznajemo. Te priče, prikupljene iz germanskih usmenih predaja, često su bile mračne, nasilne i ispunjene sumornom realnošću koja je odražavala surovost srednjovjekovnog života. Za razliku od veselih adaptacija, originalne priče sadržavale su brutalne i sablasne elemente.<sup>18</sup> Razne bajke, na primjer *Ivica i Marica*, u kojoj vještica biva živa spaljena<sup>19</sup> bile su prepune okrutnosti, osvete i pravde koja se nasilno provodi na brutalan način, šaljući poruku kako je svijet opasno mjesto. U početku su zbirke bajki braće Grimm bile namijenjene odrasloj čitalačkoj publici. Autori su vjerovali da na taj način čuvaju vrijednu kulturnu baštinu i moralne pouke, unatoč tome što su njihove bajke bile pune brutalnih i jezivih prizora. Tijekom vremena, kako su njihova djela adaptirana i prepričavana, priče su doživjele značajne transformacije. No, unatoč tim izmjenama, Grimmove bajke zadržale su veći dio svog izvornog oblika, promičući vrijednosti društava iz kojega potječu.<sup>20</sup>

---

<sup>17</sup> Zipes, J. *The Oxford Companion to Fairy-Tales*, str. 25-26

<sup>18</sup> Isto, str. 26

<sup>19</sup> Isto, str. 227

<sup>20</sup> Isto, str. 26

Danski pisac Hans Christian Andersen jedan je od najslavnijih pisaca bajki u cjelokupnoj književnoj tradiciji. Značaj njegovog opusa je u stvaranju mnogih originalnih priča, a ne samo prikupljanju i prepričavanju postojeće priče iz narodne predaje. Njegova prva zbirka bajki objavljena je 1835. godine i uključivala je sada već klasične priče kao što su *Ružno pače*, *Princeza na zrnu graška* i *Mala sirena*. Andersenove bajke izuzetne su po maštovitom pripovijedanju, emocionalnoj dubini i dirljivim temama.<sup>21</sup> U izvornom su obliku ove priče također imale mračne završetke. U originalnoj *Maloj sireni* protagonistica doživljava nesnošljivi bol sa svakim korakom koji napravi na svojim novim ljudskim nogama, a na kraju bajke ne udaje se za princa, nego se rastapa u morsku pjenu kad se on oženi drugom.<sup>22</sup>

Andersen svoje priče često prožima osjećajem melankolije i moralne dvosmislenosti. Njegove bajke imaju za temu patnju, žrtvovanje i neuzvraćenu ljubav. Time autor prenosi na čitateljstvo vlastita iskustva i poglede na život. Andersenov jedinstveni stil i način pripovijedanja priskrbili su mu trajno mjesto u svijetu književnosti. Njegove su priče prevedene na brojne jezike i adaptirane u razne medije, uključujući kazalište, film i animaciju. Andersenovo djelo proširilo je granice žanra bajke, pokazujući da se te priče itekako mogu baviti dubokim i složenim ljudskim emocijama i iskustvima.<sup>23</sup>

U modernom dobu, bajke su reinterpretirane i reimaginirane na bezbroj načina. Autori poput J.R.R. Tolkiena i C.S. Lewisa oslanjali su se na tradiciju bajki kako bi stvorili nove priče koje su spojile *fantasy* žanr sa suvremenim temama. Filmska industrija, posebice kroz lik i djelo Walta Disneyja, odigrala je značajnu ulogu u popularizaciji bajki i upoznavanju novih generacija s njima. Disneyjeve animirane adaptacije bajki kao što su *Snjeguljica*, *Pepeljuga* i *Trnoružica* postale su kulturološki kamen temeljac za oblikovanje načina na koji se te priče percipiraju i razumiju diljem svijeta. Štoviše, bajke su se nastavile razvijati kao odgovor na promjene društvenog i kulturnog konteksta. Suvremena prepričavanja kroz nove, neistražene perspektive tradicionalnih narativa često istražuju teme kao što su rodne uloge i dinamika moći. Primjerice, jedna od adaptacija tog tipa je *Gospodarica zla* (izv. *Maleficent*, 2014.)

---

<sup>21</sup> Zipes, J. *The Oxford Companion to Fairy-Tales*, str. 14

<sup>22</sup> *The Original Little Mermaid*. Pristupljeno: 22. 7. 2024. Dostupno na <https://thecuriousworthy.com/2017/03/30/the-original-little-mermaid/>

<sup>23</sup> Zipes, J. *The Oxford Companion to Fairy-Tales*, str. 14

Disney produkcije u kojemu je klasična bajka *Trnoružica* prepričana iz perspektive kraljice, dakle antagonistkinje priče.

### Razlike između bajki i *fantasy* žanra

*Fantasy* žanr je jedan od najdiskutabilnijih pojmova u književnoj kritici i često se, posebno u kontekstu dječje književnosti, koristi za označavanje svega što nije čista realistična proza. Smatra se žanrom, stilom ili narativnom tehnikom. U mnogim priručnicima, bajke i *fantasy* priče svrstavaju se i istražuju zajedno, bez dovoljno preciznosti te ne postoji potpuno zadovoljavajuća i sveobuhvatna definicija *fantasy* književnosti. U Solarovoj *Teoriji književnost* ni ne postoji definicija *fantasy*, tek su poneki znanstvenici poput Zorana Kravara išli u smjeru pojašnjavanja i definiranja tog pojma. Kravar u svom djelu *Kad je svijet bio mlad* piše o *high fantasy* žanru, međutim svrstava cijeli žanr u sjenu Tolkienovog *Gospodara prstenova*.<sup>24</sup>

Možda najmanje bitna, ali najviše uočljiva razlika je ta što su bajke kratki tekstovi, dok *fantasy* obuhvaća cijele romane. Jack Zipes u svom djelu *The Oxford Companion to Fairy-Tales* piše kako tradicionalne bajke općenito imaju za cilj sačuvati priču što sličniju svojoj izvornoj verziji, čak ako pojedinačni pripovjedači dodaju osobne preinake. *Fantasy* književnost je, pak, žanr u kojem autori biraju oblik koji najbolje odgovara njihovim posebnim svrhama. Ove svrhe mogu biti poučne, vjerske, filozofske, društvene, satirične, parodične ili zabavne. *Fantasy* je također eklektičan žanr koji posuđuje značajke iz mitova, romana, znanstvene fantastike i drugih žanrova. Spaja naizgled nespojive elemente unutar jedne pripovjedne cjeline, poput poganskih i kršćanskih slika, čarobnih štapića i laserskih zraka. Zipes navodi kako je odnos između bajke i fantazije sličan onom između epa i romana u teoriji Mihaila Bahtina – bajka je potpuno razvijen i dovršen žanr, dok je *fantasy* žanr koji još evoluira.<sup>25</sup>

Većina *fantasy* romana dijeli mnoge sličnosti s bajkama. Oni su preuzeli bajkoviti sustav likova kako su ga opisali Vladimir Propp i njegovi istomišljenici: junak, princeza, pomagač, protivnik. Ključna razlika između bajkovitog junaka i *fantasy* protagonista je u tome što potonjeg često karakterizira nedostatak herojskih karakteristika, on može biti uplašen ili čak nevoljko izvršavati zadatak, ponekad može biti i neuspješan, u konačnici ni ne mora biti heroj. Konačni cilj *fantasy* likova rijetko je

---

<sup>24</sup> Kravar, Z. *Kad je svijet bio mlad*, str. 7

<sup>25</sup> Zipes, J. *The Oxford Companion to Fairy-Tales*, str. 151

brak ili krunidba – u suvremenoj filozofskoj i etičkoj fantastici često se radi tek o duhovnom sazrijevanju.<sup>26</sup>

Nadalje, *fantasy* je naslijedio mnoge attribute bajki: vještice, duhove, zmajeve, životinje koje govore, leteće konje, čarobne štapiće, mačeve i svjetiljke. Međutim, piščeva mašta dopušta transformaciju i modernizaciju ovih elemenata: duh može živjeti u limenci piva, leteći sagovi ustupaju mjesto letećim stolicama za ljuljanje, a likovi često nemaju bajkovito podrijetlo, na primjer animirane igračke. Ipak, njihova je funkcija u priči u biti ista. *Fantasy* je također naslijedio osnovni zaplet bajke: junak odlazi od kuće, susreće se s pomagačima i protivnicima, prolazi kroz iskušenja i vraća se kući stekavši neki oblik bogatstva. Također, naslijedio je neke temeljne sukobe i obrasce, poput potrage za srećom i uspjehom i uvijek popularne borbe između dobra i zla.<sup>27</sup>

U bajci su zadatci junaka obično potpuno neostvarivi običnom čovjeku i uvijek predstavljaju nešto simbolično ili alegorijsko. Nasuprot tome, likovi u *fantasy* djelima su često obični ljudi, a autori ih kreiraju tako da se čitatelji lako mogu poistovjetiti s njima. U većini *fantasy* romana moguće su barem dvije različite interpretacije događaja, često i više njih. Mogu se prihvatiti kao „stvarni” događaji koji su se doista dogodili, što znači da čitatelji prihvaćaju magiju kao dio svijeta koji je autor stvorio. Međutim, čarobne avanture također se mogu objasniti na „racionalan” način, kao što su snovi, vizije, halucinacije ili imaginacije protagonista izazvane, na primjer, groznicom ili psihološkim ili emocionalnim poremećajem.<sup>28</sup>

Ipak, najvažnija razlika između *fantasyja* i bajke leži u ulozi čitatelja i vjerovanju tekstu. U tradicionalnim bajkama, koje se odvijaju u jasno definiranom vremenskom i prostornom dispozitivu, od čitatelja se ne očekuje da vjeruje u priču. Čitatelj bajke ostaje izvan teksta, a komunikacija se temelji na razumijevanju između autora i čitatelja. Prema Proppu, kako tvrdi Zipes, čitatelj bajke svjestan je da priča nije stvarna. Ta svijest objašnjava ponavljajuće arhetipove u mnogim pričama, kao što je primjer: bili su na zabavi i jeli su cijelu noć, ali se nikad nisu prejeli. Tvrdnja da je priča „istinita” podsjeća čitatelja na njezinu temeljnu izmišljenost.<sup>29</sup>

---

<sup>26</sup> Zipes, J. *The Oxford Companion to Fairy-Tales*, str. 151

<sup>27</sup> Isto, str. 151

<sup>28</sup> Isto, str. 153

<sup>29</sup> Isto, str. 153

Bajke često narušavaju vlastitu uvjerljivost, bilo na početku ili na kraju priče poput: jednom davno kada su svinje letjele. Protagonist bajke ne izražava čuđenje kad se susretne s čarobnim događajima ili bićima – takvi događaji se podrazumijevaju kao normalni. Likovi *fantasy* romana, koji žive u stvarnom svijetu, ne očekuju da će zec nositi sat i prsluk, niti vjeruju da postoji čarobno kraljevstvo iza ogledala ili u ormaru. Bit *fantasy* književnosti je u opreci između svakodnevnog i bajkovitog svijeta.<sup>30</sup>

J. R. R. Tolkien bio je jedan od prvih pisaca koji su doveli u pitanje legitimnost racionalnih objašnjenja. U svom eseju *O bajkama*, on odbacuje *Alisu u zemlji čudesa* zbog toga što se junakinja na kraju budi, a njezine avanture zapravo su bile samo san. Tolkienov koncept *fantasy* književnosti temelji se na prihvaćanju nemogućeg čitatelji doživljavaju događaje unutar *fantasyja* kao stvarne, unutar tog djela. Za Tolkiena, istinski i vješto napisan *fantasy* stavlja čitatelja u privremeno stanje očaranosti. Čim se apriorno prihvaćanje nemogućeg poremeti, čarolija se prekida i pisac postaje neuspješan u svom naumu.<sup>31</sup> O istome piše Tatjana Peruško u knjizi *U labirintu teorija*. Ona se poziva na književnu teoriju Tzvetana Todorova koji tvrdi da djelo mora zadovoljiti tri formalna uvjeta kako bi se smatralo *fantasyjem*: čitatelj opisani svijet mora doživjeti kao moguć i stvaran, njegovo kolebanje podudara se s oklijevanjem lika u tekstu i čitatelj odbacuje lirska ili alegorijska tumačenja koja isključuju *fantasy*.<sup>32</sup>

### **Bajke u *fantasy* književnim djelima**

Gotovo su se svi važniji pisci fantastike u 19. st. često oslanjali na tradicionalne bajke (npr. Lewis Carroll, Jules Verne, Mary Shelley). Isto čine i autori *fantasyja* 20. stoljeća. Kada suvremeni autori govore o bajkama, to čine s dubokim uvažavanjem i težnjom da oponašaju njihovu jednostavnost forme.<sup>33</sup>

„Tolkien oba djela (*Gospodar prstenova*, *Hobit*) strukturira kao narodne priče, a zatim ih upotpunjuje likovima, scenama i drugim elementima posuđenim ili modeliranim prema tradicionalnim tekstovima koje je proučavao cijeli život – zapadnoeuropskoj prozi i poeziji napisanoj u srednjem vijeku ili ranije. Zbog uspješnog spajanja tradicionalnih materijala i modernih elemenata Tolkienovi romani su standard po kojem se ocjenjuju svi ostali.”<sup>34</sup>

<sup>30</sup> Zipes, J. *The Oxford Companion to Fairy-Tales*, str. 154

<sup>31</sup> Tolkien, J. R. R. *On Fairy-Stories*, str. 7

<sup>32</sup> Peruško, T. *U labirintu teorija. O fantastici i fantastičnom*. Hrvatska sveučilišna naklada, Zagreb, 2018., str. 35

<sup>33</sup> Manlove, C. N. *The Impulse of Fantasy Literature*. Resource Publications, Arkansas, 2020., str. 4

<sup>34</sup> Sullivan, C. W. *Folklore and Fantastic Literature*. Western States Folklore Society, 2001., str. 287

U *fantasyju* se, za razliku od tradicionalne bajke gdje se junak često uspinje i mijenja svijet, javlja se ideja povratka na početnu točku, dakle protagonist se vraća na mjesto s kojega je krenuo. Ovaj motiv cirkularnosti simbolizira očuvanje stvari onakvima kakve jesu, što je izraz fantazijskog zadovoljstva u kontinuitetu postojanja. Primjerice, Tolkienovi likovi Bilbo i Frodo, nakon svojih dalekih putovanja, vraćaju se u Shire nakon svojih dalekih pustolovina, što se vidi na kraju romana *Hobit* i serijala *Gospodar prstenova*.<sup>35</sup>

Tolkien često preuzima bajkovite elemente, ali ih modificira. Primjerice *Gospodaru prstenova* tematizira koncept etike herojskog poduhvata. U središtu radnje je Frodo, nosilac Prstena, suprotstavljen Sauronu i njegovoj ogromnoj moći. Umjesto konvencionalnog heroja poput Eneje, koji ima nevjerojatnu moć i hrabrost, Tolkien je odabrao hobita, pripadnika rase niskog rasta koja bi najradije jela i spavala, a po svojim karakteristikama i opisu više podsjeća na Jacka, protagonista bajke *Jack i stabljika graha*, nego na tipične heroje *fantasy* svjetova.<sup>36</sup> Mnogi drugi autori koji se smatraju pionirima *fantasy* žanra također uvrštavaju elemente bajki u svoja *fantasy* djela. Primjerice, C. S. Lewis u svojem serijalu *Kronike iz Narnije* koristi pojavnost *Snježne kraljice* iz istoimene Andersenove bajke.<sup>37</sup>

Koncept preuzimanja, preciznije rečeno, posuđivanja i preoblikovanja elemenata iz bajki ili pisanja cijelih djela inspiriranih određenim klasičnim bajkama je prisutan i u modernoj književnosti. Primjerice autorica Naomi Novik u svojem romanu *Ledeno carstvo srebra* koristi mnoštvo elemenata iz bajki. Glavna radnja inspirirana je bajkom *Cvildreta*, no u romanu se pojavljuju i drugi elementi poput *Snježne kraljice*, koja je u ovom slučaju – kralj.<sup>38</sup> Američka autorica Marissa Meyer napisala je serijal knjiga *Mjesečeve kronike* u kojem je svaka knjiga inspirirana određenom bajkom. Prva knjiga, *Pepeo*, temelji se na *Pepeljugi*, ali ovdje je protagonistica mehaničarka koja se našla u središtu međugalaktičke borbe.<sup>39</sup>

---

<sup>35</sup> Manlove, C. N. *The Impulse of Fantasy Literature*, str. 70

<sup>36</sup> Manlove, C. N. *Modern Fantasy: Five Studies*. Resource Publications, Arkansas, 2020., str. 174-175

<sup>37</sup> Zipes, J. *The Oxford Companion to Fairy-Tales*, str. 297

<sup>38</sup> Purdue University. Pristupljeno: 22. 7. 2024. Dostupno na <https://cla.purdue.edu/academic/english/blog/bookreviews/rumpelstiltskin.html>

<sup>39</sup> Marissa Meyer. Pristupljeno: 22. 7. 2024. Dostupno na <https://www.marissameyer.com/the-lunar-chronicles-books/>

Mnoštvo autora *fantasy* žanra ne prepričavaju klasične bajke, već crpe inspiraciju iz njih. Tako recimo Neil Gaiman u romanu *Zvezdana prašina* ne prepričava jednu određenu klasičnu bajku, već koristi različite bajkovite elemente poput magične zemlje, vještica koje zauvijek žele biti mlade, velikog putovanja protagonista, a na kraju i herojskog pothvata.<sup>40</sup> Ovakvi elementi javljaju se i u mnogo drugih *fantasy* romana, poput *Princeze nevjeste*, gdje je prikazana prekrasna princeza, odvažni heroj i potraga ispunjena magičnim elementima.<sup>41</sup> Trilogija *Zimska noć* autorice Katherine Arden oslanja se na ruski folklor i bajke kako bi ispričala priču o mladoj djevojci koja može vidjeti kućne duhove i komunicirati s njima te se uputila u avanturu koja ima herojski cilj.<sup>42</sup>

### **Andrzej Sapkowski**

Andrzej Sapkowski rođen je 21. lipnja 1948. godine u Łódžu, a njegovo ime postalo je sinonim za *fantasy* žanr u Poljskoj, ponajviše zbog kritički hvaljenog serijala *Vještac*. Ulazak Sapkowskog u književni svijet bio je pomalo slučajan. Godine 1986. godine odlučio je sudjelovati u natječaju za kratku priču koji je organizirala *Fantastyka*, poljski časopis za znanstvenu fantastiku i *fantasy*. Na natječaj se prijavio s kratkom pričom o *Vještcu*, i čitatelje upoznao s Geraltom iz Rivije, lovcem na čudovišta nadnaravnih sposobnosti i sa složenim moralnim kompasom. Priča je osvojila treće mjesto, ali je, što je važnije, očarala čitatelje i Sapkowskom stvorila temelj za budući uspjeh.

*Vještac* se razvio u cijeli serijal, koji se sastoji od tri zbirke kratkih priča i pet romana, a počinje kratkim pričama uključenim u zbirke *Posljednja želja* i *Mač sudbine*. U većini njih strukturno rješenje bilo je transformirati obrasce radnje iz bajki koje su uvijek bile mračnije i brutalnije od originala. Djela Sapkowskog karakteriziraju zamršeni zapleti, slojeviti likovi i moralna višeznačnost. Pripovjedački stil autora, često je nelinearan i protkan folklorom i povijesnim referencama, a njegovi su radovi hvaljeni zbog svoje dubine, složenosti i nijansiranog prikaza svijeta u kojemu dobro i zlo nisu crno-bijeli.<sup>43</sup>

---

<sup>40</sup> Zipes, J. *The Oxford Companion to Fairy-Tales*, str. 192

<sup>41</sup> Isto, str. 402

<sup>42</sup> Kirkus Reviews. Pristupljeno: 22. 7. 2024. Dostupno na <https://www.kirkusreviews.com/book-reviews/katherine-arden/the-winter-of-the-witch/>

<sup>43</sup> Culture.pl. Pristupljeno: 22. 7. 2024. Dostupno na <https://culture.pl/pl/tworca/andrzej-sapkowski>



Serijal *Vještac* je postao toliko popularan da se razvio u multimedijalnu franšizu. Njegova popularnost naglo je porasla kada je CD Projekt Red, poljski studio za izradu video igara, objavio adaptaciju. Prvu igru, *The Witcher*, objavljenu 2007. godine, naslijedili su *The Witcher 2: Assassins of Kings* i *The Witcher 3: Wild Hunt*. S više od 75 milijuna prodanih primjeraka, *The Witcher* je službeno jedan od najuspješnijih serijala video igara svih vremena.<sup>44</sup> CD Projekt Red trenutno razvija i četvrtu video igru.<sup>45</sup> Osim video igara, svijet Geralta iz Rivije nekoliko puta je ekraniziran. Marek Brodzki, poljski režiser, napravio je film (*Wiedźmin*, 2001.) i seriju (*Wiedźmin*, 2002.) o vještcu, koji su za tadašnju poljsku produkciju imali skromne budžete.<sup>46</sup> Danas je najpopularnija Netflixova igrana serija premijerno prikazana u prosincu 2019. godine, a do sada je snimljeno tri sezone.<sup>47</sup> U 2023. godini Sapkowski je obradovao čitatelje i obožavatelje *Vještca* jer je najavio kako će 2024. godine objaviti novu knjigu ovog serijala.<sup>48</sup>

Tijekom svoje karijere Andrzej Sapkowski dobio je brojne nagrade i priznanja, kako u Poljskoj tako i u inozemstvu. Za svoju kratku priču *Vještac*, a kasnije i druge svoje romane, osvojio je nagradu Janusz A. Zajdel, prestižnu poljsku nagradu za znanstvenu fantastiku i *fantasy*, više puta.<sup>49</sup> Također, 2009. godine za roman *Vilenjačka krv* osvojio je nagradu David Gemmell Legend, kojom se odaje priznanje za izvanredna postignuća u *fantasy* fikciji.<sup>50</sup> Sapkowski je 2016. godine dobio Svjetsku nagradu za životno djelo u *fantasy* žanru.<sup>51</sup>

## Serijal *Vještac*

Serijal *Vještac* Andrzeja Sapkovskog kamen je temeljac suvremene *fantasy* književnosti te spaja kreativno pripovijedanje, zanimljive likove i jedinstvenu kulturnu

---

<sup>44</sup> The Verge. Pristupljeno: 22. 7. 2024. Dostupno na <https://www.theverge.com/2023/5/29/23741471/the-witcher-cd-projekt-red-cdpr-gaming-franchises>

<sup>45</sup> PC Gamer. Pristupljeno: 22. 7. 2024. Dostupno na <https://www.pcgamer.com/games/rpg/the-witcher-4-is-in-the-most-advanced-state-of-development-among-all-the-games-currently-underway-at-cd-projekt-ahead-of-the-witcher-remake-and-cyberpunk-2/>

<sup>46</sup> Culture.pl. Pristupljeno: 22. 7. 2024. Dostupno na <https://culture.pl/pl/tworca/andrzej-sapkowski>

<sup>47</sup> Variety. Pristupljeno: 22. 7. 2024. Dostupno na <https://variety.com/2020/digital/news/the-witcher-netflix-biggest-tv-show-premiere-1203474724/>

<sup>48</sup> IGN. Pristupljeno: 22. 7. 2024. Dostupno na <https://pl.ign.com/ksiazki/58823/news/nowa-ksiazka-z-wiedzminem-na-horyzoncie-andrzej-sapkowski-zdradza-termin-premiery>

<sup>49</sup> Culture.pl. Pristupljeno: 22. 7. 2024. Dostupno na <https://culture.pl/pl/tworca/andrzej-sapkowski>

<sup>50</sup> The Guardian. Pristupljeno: 22. 7. 2024. Dostupno na <https://www.theguardian.com/books/2009/jun/19/1>

<sup>51</sup> Culture.pl. Pristupljeno: 22. 7. 2024. Dostupno na <https://culture.pl/pl/artykul/nagroda-lifetime-achievement-award-dla-andrzeja-sapkowskiego>

perspektivu. Serijal je stekao međunarodno priznanje i zaokupio maštu čitatelja diljem svijeta, a smješten je u svijet prepun političkih intriga, magičnih stvorenja i neobičnih situacija. U središtu tog svijeta je Geralt iz Rivije, plaćeni lovac na čudovišta. Mutiran kroz alkemijske eksperimente i rigoroznu obuku, Geralt posjeduje poboljšane sposobnosti koje ga čine jedinstvenim u borbi protiv nadnaravnih prijetnji koje haraju zemljom. Međutim, serijal nadilazi puki lov na čudovišta i istražuje puno dublje i kompleksnije teme.

Geralt iz Rivije poznat je po svojoj bijeloj kosi, rezultatu mutacija kroz koje je prošao tijekom obuke, i prodornim žutim očima koje mu poboljšavaju vid. Karolina Różycka u svom radu *Marzenie, tęsknota i czarowne opowieści. Wybrane zagadnienia opowiadań o wiedźminie Geralcie Andrzeja Sapkowskiego* piše o Geraltu kao vrlo usamljenoj osobi te ističe kako njegova pojava izaziva sumnju i strah kod ljudi koji ga ne poznaju:

„Glavni lik u grad stiže kasno poslijepodne, sam, kao lualica. Pozornost privlači svojim izgledom – odjeća neprimjerena temperaturi, boja kose neprikladna njegovim godinama, neobičan način nošenja oružja – ukratko – upadljivo je drugačiji, osebujan, što se naglašava i odabirom mjesta boravka (izbjegava popularnu gostionicu u korist ozloglašene i prazne gostionice 'Kod lisca'). Očigledno, znatiželjne oči ne samo da ga nisu prestrašile, nego su ga čak potaknule na to da se pravi važan – bez ikakvog povoda, samo iz želje da izazove divljenje okupljenih i omogući moćan ulaz, ušao je u sukob s lokalnim nasilnicima koji je završio krvavo.”<sup>52</sup>

Miłosz Markocki u radu *Geralt z Rivii – antybohater w roli bohatera fantasy* postavlja tezu da ono što Geralta najviše razlikuje od klasičnih *fantasy* junaka je njegovo zanimanje. Kako Geralt nije u potpunosti čovjek, sam propitkuje koliko je zapravo bliži zvijerima koje lovi, nego ljudima. Ovo ontološko pitanje je u konačnici glavna motivacija Geraltovog djelovanja te postaje temeljni cilj njegove cijele avanture.<sup>53</sup>

Usprkos teškoj profesiji, mržnji na koju nailazi na putu i moralnim dilemama s kojima se bori, Geralt se pokušava držati i vlastitog, gotovo viteškog kodeksa, koji

---

<sup>52</sup> Różycka, K. *Marzenie, tęsknota i czarowne opowieści. Wybrane zagadnienia opowiadań o wiedźminie Geralcie Andrzeja Sapkowskiego*. Uniwersytet Jagielloński, Wydział Polonistyki, Kraków, 2015., str. 11

<sup>53</sup> Markocki, M. *Geralt z Rivii – antybohater w roli bohatera fantasy. Wiedźmin, polski fenomen popkultury*. red. R. Dudziński i in., Wrocław, 2016., str. 35

povremeno nema veze s kodeksom kojim se vode ostali vještci. Geraltova dvojakost stavlja ga na granicu između junaka i antijunaka. Iako je na prvi pogled hladan i proračunat, on staje u obranu slabih i povrijeđenih, bez obzira na to radi li se o čudovištima ili ljudima. Također je iznimno odan osobama koje se uspiju probiti kroz njegov obrambeni štit, tretiraju ga kao prijatelja, iskreni su, poznaju ga, vide ga kao ravnog sebi, a ne samo kao vještca – bezdušnog ubojicu čudovišta. U toj ulozi se prednjači Geraltov prijatelj Maslačak, putujući bard s kojim ima specifičan, ambivalentan, ali u konačnici vrlo prislan odnos.<sup>54</sup>

„Poznajem te.’

‘Samo ti se čini da me poznaješ. Ne zaboravi da sam složene naravi.’

‘Maslačku’, uzdahnuo je vještac, postajući doista pospan. ‘Ti si cinik, prostak, kurvar i lažov. I u tome, vjeruj mi, nema ništa složenog. Laku noć.’

‘Laku noć, Geralte.’<sup>55</sup>

Geraltova se priča razvija tijekom nekoliko godina, na nekoliko lokacija i obuhvaća različite političke entitete i frakcije, od kojih svaka ima svoje ciljeve i sukobe. Središnja radnja vrti se oko njegovog odnosa s Ciri, mladom djevojkom s kojom ga je povezala sudbina, i Yennefer, moćnom čarobnicom i njegovom povremenom ljubavnicom. Kako fabula napreduje, Geralt se upliće u sve veće političke i magijske sukobe, a istovremeno pokušava zaštititi one do kojih mu je stalo. Njegova profesija dovodi ga u kontakt sa širokim spektrom nadnaravnih bića i ljudi, kroz koje Sapkowski oslikava različite aspekte njegova karaktera. Serijal ispituje teme identiteta, predrasuda i borbe za očuvanje ljudskosti u svijetu koji je često surov i okrutan. Geraltov odnosi sa Ciri i Yennefer daju dodatnu dimenziju njegovom karakteru, otkrivaju ranjivu stranu, kao i otvorenost za istinsku ljubav i privrženost.<sup>56</sup>

Yennefer iz Vengerberga moćna je i zagonetna čarobnica te jedna od središnjih figura Geraltova života. Sa svojim upečatljivim ljubičastim očima i kosom crnom poput gavrana, Yennefer je jednako zadivljujuća koliko i zastrašujuća. Różycka opisuje njezin odnos s Geraltom kao složen i buran, a karakterizira ga duboka privrženost i

---

<sup>54</sup> Markocki, M. *Geralt z Rivii – antybohater w roli bohatera fantasy. Wiedźmin, polski fenomen popkultury*. red. R. Dudziński i in., Wrocław, 2016., str. 39

<sup>55</sup> Sapkowski, A. *Mać sudbine*. Egmont, Zagreb, 2019., str. 212

<sup>56</sup> Różycka, K. *Marzenie, tęsknota i czarowne opowieści. Wybrane zagadnienia opowiadań o wiedźminie Geralcie Andrzeja Sapkowskiego*, str. 27

česti sukobi. Unatoč njihovim razlikama i brojnim preprekama s kojima se suočavaju, njihova je veza duboka i postojana. Yenneferina pozadinska priča je priča o teškoćama i transformaciji.<sup>57</sup> Geralt je u *Posljednoj želji* pretpostavio da je rođena s grbom te proživjela teško djetinjstvo prije nego što je otkrila svoje magične sposobnosti i prošla bolan i transformirajući ritual kako bi postala čarobnica. Dorota Ucherek u radu *Czarodziejki (i czarodzieje) w świecie wiedźmina* postavlja tezu o fizičkom i duhovnom razvoju Yennefer iz Vengerberga. Napominje da je taj put obilježen neumoljivom težnjom za moći i kontrolom, kako nad vlastitom sudbinom, tako i unutar svijeta magije kojim dominiraju muškarci. Drugim riječima, Yenneferin lik istražuje teme moći, žrtve i cijene osobnih ambicija.<sup>58</sup>

Ciri, ili Cirilla Fiona Elen Riannon, središnji je lik čija je sudbina isprepletana s Geraltovom. Ona je princeza Cintre, kraljevstva opustošenog ratom, i posjeduje latentne magične sposobnosti. Ciri je energična i snažne volje, a njezina transformacija iz uplašenog djeteta u moćnu i odlučnu mladu ženu jedan je od ključnih elemenata serijala. Cirina veza s Geraltom u početku je ona između skrbnika i štíćenika, ali se razvija u nešto nalik odnosu oca i kćeri. Dok raste i suočava se s brojnim kušnjama, Ciri se bori sa svojim identitetom i golemim očekivanjima koja se pred nju postavljaju. Njezin lik utjelovljuje teme sudbine, otpornosti i potrage za vlastitim identitetom: „Ljudi u pričama Sapkowskog usamljeni su otoci, rijetki su trenutci u kojima si dopuštaju da skinu masku.”<sup>59</sup>

Jedna od najizrazitijih značajki serijala *Vještac* njezina je duboka ukorijenjenost u slavenski folklor i mitologiju. Sapkowski se uvelike oslanjao na istočnoeuropske legende i bajke kako bi stvorio svijet *Vještca*. Ova kulturološka podloga izdvaja serijal od mnogih drugih fantastičnih djela koja se često oslanjaju na zapadnoeuropske mitologije. Primjerice svijet *Vještca* nastanjen je stvorenjima kao što su štrige, rusalke i kikimore, no to nisu jedini entiteti koji ovaj serijal smještaju u specifičan kulturni kontekst i udahnuju mu jedinstven duh. Autorova upotreba ovih elemenata nije samo

---

<sup>57</sup> Ucherek, D. *Czarodziejki (i czarodzieje) w świecie wiedźmina. Wiedźmin, polski fenomen popkultury*, str. 45

<sup>58</sup> Sapkowski, A. *Posljednja želja*. Egmont, Zagreb, 2018., str. 268

<sup>59</sup> Różycka, K. *Marzenie, tęsknota i czarowne opowieści. Wybrane zagadnienia opowiadań o wiedźminie Geralcie Andrzeja Sapkowskiego*, str. 60

površna, on ih je utkao u tkivo pripovijesti i iskoristio za istraživanje dubljih tema i bolje dočaravanje atmosfere svog svijeta.<sup>60</sup>

Pejzaži *Vještca* također odražavaju slavenski utjecaj. Paweł Zaborowski u članku *Mitologia słowiańska w cyklu o wiedźminie* spominje guste šume, prostrane ravnice i drevne dvorce koji evociraju geografiju i arhitekturu istočne Europe. Ova topografska obilježja dodatno su ojačana običajima, tradicijom i društvenim strukturama prikazanim u serijalu. Sve to odražava srednjovjekovnu i ranomodernu Poljsku i njene susjedne regije. Štoviše, *Vještac* zadire u kulturne i povijesne napetosti slavenskog društva, sukob između poganskih tradicija i sve većeg utjecaja organizirane religije.<sup>61</sup>

Geralt iz Rivije, Yennefer iz Vengerberga i Cirilla iz Cintre nezaboravni su likovi čija putovanja po svijetu, koji neodoljivo podsjećaju na slavenski, odjekuju kod čitatelja na više razina. Njihove su priče isprepletene sa širim narativom o svijetu koji balansira na rubu kaosa, gdje se granice između dobra i zla neprestano pomiču. Serijal *Vještac* nije samo zbirka *fantasy* romana, on pruža uvid u ljudsku prirodu, društvena i politička previranja, preispituje muško-ženske odnose i neutaživu želju za moći. Sapkowski majstorski spaja mit s maštom, stoga će *Vještac* zasigurno nastaviti osvajati čitatelje u generacijama koje dolaze.

## Bajke u serijalu *Vještac*

„Prepričavanje u *fantasyju* sadrži dva elementa. Prvi govori o tome 'kako je stvarno bilo', jer je autorova ambicija da čitatelj - u okviru prihvaćene konvencije - prihvati datu verziju mita ili bajke kao istinitu, ili barem književno istinitu. Drugi element je euhemerizacija, postupak eliminacije elemenata bajke. U slučaju fantazije, euhemerizacija poprima poseban oblik - eliminira bajkovitost, ostavljajući magiju. To je naizgled samo kontradikcija. Ne treba zaboraviti da je u (dobroj) fantaziji magija zakon prirode (često znanstveno definiran), a ne neki bajkoviti *deus ex machina*.”<sup>62</sup>

Sam Sapkowski svoje priče ne naziva bajkama, pa ni antibajkama. Ono što on preuzima iz izvornog teksta neke bajke nalazi se izvan sfere doslovnog prijenosa. To

---

<sup>60</sup> Zaborowski, P. *Mitologia słowiańska w cyklu o wiedźminie. Wiedźmin, bohater masowej wyobraźni*. red. R. Dudziński i in., Wrocław, 2015., str. 24-25

<sup>61</sup> Isto, str. 31

<sup>62</sup> Sapkowski, A. *Rękopis znaleziony w smoczej jaskini. Kompendium wiedzy o literaturze fantasy*. SuperNowa, Warszawa, 2001., str. 39

nisu simboli poput kristalnog lijesa ili ruže izuzetne ljepote, dakle elementi koji su u bajkama savršeno jasni služe književnoj zabavi i pomažu čitatelju da ispravno identificira dobro i zlo. U *fantasyju* autor koristi elemente koji su uvjerljivi, uznemirujući, ali i vjerojatni u određenoj priči.<sup>63</sup>

Korištenje bajki u serijalu *Vještac* nadilazi puke aluzije. Sapkowski u potpunosti reinterpreтира klasične priče, daje im novo značenje te relevantnost i time stvara narativni krajolik koji je i poznat i originalan. Moglo bi se reći da bajke djeluju kao most između stvarnog i fantastičnog. Osim toga, ove priče pružaju okvir za istraživanje složenih tema kao što su moral, sudbina i ljudska priroda. Prepričavanjem bajki, pisac je u stanju preispitivati konvencionalne predodžbe o dobru i zlu, herojstvu i zloći. Naime, u njegovom svijetu, likovi su rijetko samo dobri ili zli, umjesto toga, vođeni su mješavinom plemenitih i sebičnih motivacija. Ova moralna dvoznačnost vidljiva je u načinu na koji Sapkowski reinterpreтира klasične elemente bajki.

Tradicionalne priče često sadrže jasne razlike između heroja i zlikovaca, međutim u serijalu su te uloge često zamagljene. Geralt iz Rivije susreće se sa stvorenjima koja se tradicionalno smatraju zlima, ali autor otkriva njihove pozadinske priče i navodi čitatelja da preispita banalnost takvih binarnih opreka.

U tradicionalnim bajkama čudovišta su često prikazivana kao bezumni antagonisti koje junak mora ubiti. Nasuprot tome, čudovišta Sapkovskog su složena bića sa svojim motivima i poviješću. Navedeno se može primijetiti već u drugom poglavlju *Posljednje želje*, u kojem se Geralt susreće s ukletom kraljevnom, odnosno štrigom. Umjesto da ju ubije, on odlučuje skinuti kletvu s nje, pa čak i po cijenu velike vlastite boli. Iako u ovoj priči autor ne prepričava klasičnu bajku, koristi element bajki – kletvu – koja se može skinuti na specifičan i kreativan način. Ovakav nijansirani prikaz motivira čitatelja na preispitivanje svojih unaprijed stvorenih predodžbi o tome što znači biti heroj ili negativac.<sup>64</sup>

Istraživači napominju da transformaciji nisu podložni samo elementi koji su preuzeti iz bajki, već i oni iz legendi, folkloru i *fantasyja*. Tolkienovi vilenjaci, koji su – u slučaju engleskog pisca prikazani kao dobri, plemeniti i lijepi – kod Sapkovskog postaju zlikovci usporedivi s tipičnim antagonistima.<sup>65</sup> Kroz preinačavanja bajki i

---

<sup>63</sup> Różycka, K. *Marzenie, tęsknota i czarowne opowieści. Wybrane zagadnienia opowiadań o wiedźminie Geralcie Andrzeja Sapkowskiego*, str. 29-30

<sup>64</sup> Sapkowski, A. *Posljednja želja*, str. 9-40

<sup>65</sup> Różycka, K. *Marzenie, tęsknota i czarowne opowieści. Wybrane zagadnienia opowiadań o wiedźminie Geralcie Andrzeja Sapkowskiego*, str. 17

legendi, uvijek se može prepoznati piščeva duhovitost, kreativnost i dosjetljivost. U jednoj od priča iz zbirke *Mača sudbine*, autor prepričava legendu koja je inspirirana Vavelskim zmajem, ali priču stilski obogaćuje sa svojim specifičnim humorom:

„Lokalni postolar, neki Kozojed, izmislio je rješenje za zmijurinu. Ubili su ovcu, dobro je napunili kukurijekom, velebiljem, divljim peršinom, sumporom i zrnatom kamenikom. Za svaku je sigurnost mjesni ljekarnik u sve ulio još i dvije kante svoje miksture protiv čireva, a svećenik iz svetišta Kreve izmolio molitvu nad strvinom. Potom su smjestili prepariranu ovčicu posred stada, poduprijevi je kolcem. Nitko uistinu nije vjerovao da će se zmajčina dati navući na to govno koje je smrdjelo na milju, ali je stvarnost nadišla naša očekivanja. Zanimajući žive i blejave ovčice, gad je progutao mamac skupa s kolcem.”<sup>66</sup>

Uz to, Sapkowski u svojim djelima ponekad uopće ne prepričava bajke, nego koristi elemente iz njih. Može se povući paralela s između čarobnice Yennefer i motiva preobrazbe iz Andersenove bajke *Ružno pače*. Iako rođena deformirana, uspjela se izboriti za uspjeh i ljepotu koja je očekivana u njezinoj profesiji. Nadalje, u priči *Manje zlo* spominje se kako su mladići počeli oslobađati „zasužnjene ljepotice” iz tornjeva, što je očita aluzija na bajku *Zlatokosa*. Jedna je od zarobljenih djevojaka pobjegla iz kule tako što je isplela konopac od kose. Ove djevojke su navodno bile proklete i dio su veće pripovijesti koja je bazirana na *Snjeguljici i sedam patuljaka*.<sup>67</sup>

Također, Cirillin otac, Duny, odnosno Jež iz Erlenwalda, imao je na sebi urok te bi se od zore do ponoći preobražavao u ježoliko biće, što podsjeća na Grimmovu bajku *Hans moj jež*.<sup>68</sup> Bajka prati događaje polu-ježa, polu-čovjeka po imenu Hans, koji na kraju priče skida svoju životinjsku kožu i postaje čovjek nakon što je osvojio princezu. Na isti se način Duny zaručio za princezu, usud se ispunio, a urok je skinut.<sup>69</sup>

U *Posljednjoj želji* Geralt priča priču „o babarogi koja se skriva negdje u ovim šumama u kućici na kokošjoj nozi”.<sup>70</sup> Ova babaroga se može povezati s Babom Jagom, vješticom u raznim slavenskim bajkama, koja također ima kolibu na kokošjim nogama.<sup>71</sup> U istom razgovoru kraljica Calanthe Geraltu priča dogodovštinu o knezu koji ju je pokušao unajmiti da pronađe djevojku. Djevojka je, sita njegovog udvaranja,

<sup>66</sup> Sapkowski, A, *Mač sudbine*, str. 22-23

<sup>67</sup> Sapkowski, A, *Posljednja želja*, str. 100

<sup>68</sup> Grimm's Fairy Tales. Pristupljeno: 22. 7. 2024. Dostupno na [https://www.grimmstories.com/en/grimm\\_fairy-tales/hans\\_the\\_hedgehog](https://www.grimmstories.com/en/grimm_fairy-tales/hans_the_hedgehog)

<sup>69</sup> Sapkowski, A, *Posljednja želja*, str. 139-181

<sup>70</sup> Isto, str. 146

<sup>71</sup> Zipes, J. *The Oxford Companion to Fairy-Tales*, str. 33

pri bijegu s plesa izgubila cipelicu. Ovdje se sama od sebe nameće paralela s bajkom *Pepeljuga*, gdje je cipelica na jednak način izgubljena, iako zbog različitih razloga. Tu se ponovno prepoznaje umijeće Sapkowskog da suptilno iskrivi klasičnu priču i učini ju drugačijom i zanimljivom.

U istoj zbirci aludira se na bajku o *Cvilidreti*, izvorno *Rumplestiltskin*. Originalna priča govori o vragu koji prede slamu u zlato, a zauzvrat mu je protagonistica obećala svoje prvorodeno dijete<sup>72</sup>:

„Prisjetite se također i Zivelene, koja je postala kraljicom Metinne zaslugom gnoma Rumplestelta, a zauzvrat mu je obećala svoje prvorodeno dijete. Zivelena nije održala obećanje, kada je Rumplestelt došao po nagradu, prisilila ga je čarolijom na bijeg. Ubrzo nakon toga i ona i dijete su umrli od kuge.”<sup>73</sup>

U *Maču sudbine* Yennefer Geraltu prepričava takozvanu legendu o Kraljici Zimi „koja za mećava prelijeće zemlje sanjkama u koje su upregnuti bijeli konji.”<sup>74</sup> Ova priča ima sličnosti s Andersenovom bajkom *Snježna kraljica*.<sup>75</sup> U istoj knjizi pojavljuje se priča koja govori kako je barun Freixenet svojedobno pao pod kletvu vrlo sličnu onoj iz Grimmove bajke *Šest labudova* – bio je začaran u labuda.<sup>76</sup> Geralt čak spominje kako se priča promijenila kroz prepričavanje da bi postala još sličnija izvornoj bajci.<sup>77</sup>

Ovo su samo neki od motiva koje je Sapkowski suptilno i vješto utkao u svoju pripovijest. Sve ove bajke u okviru *fantasyja* navode na drugačije čitanje teksta jer ih autor nije samo prepričao, već ih je vješto integrirao i nerijetko učinio mračnijima, kako bi se bolje uklopile u komplicirani i moralno složeni svijet *Vještca*.

## **Zrno istine**

Priča *Zrno istine* u zbirci *Posljednja želja* upečatljiva je reimaginacija klasične bajke *Ljepotica i Zvijer*. Autor je uzeo elemente iz izvorne priče i transformirao ju u moralno dvosmisleniju pripovijest te doveo u pitanje konvencionalne predodžbe o ljepoti, monstroznosti i transformativnoj moći ljubavi. *Ljepotica i Zvijer* zbiva se u

---

<sup>72</sup> Zipes, J. *The Oxford Companion to Fairy-Tales*, str. 429

<sup>73</sup> Sapkowski, A. *Posljednja želja*, str. 163

<sup>74</sup> Sapkowski, A. *Mač sudbine*, str. 96

<sup>75</sup> Zipes, J. *The Oxford Companion to Fairy-Tales*, str. 478

<sup>76</sup> Grimm's Fairy Tales. Pristupljeno: 22. 7. 2024. Dostupno na [https://www.grimmstories.com/en/grimm\\_fairy-tales/the\\_six\\_swans](https://www.grimmstories.com/en/grimm_fairy-tales/the_six_swans)

<sup>77</sup> Sapkowski, A. *Mač sudbine*, str. 280-282



svijetu čuda i čarolije, često smještenom u bujna i fantastična kraljevstva. Dvorac Zvijeri, iako u početku sumoran i mističan, pretvara se u dojmljivo mjesto prepuno magije te odražava temeljnu poruku priče o iskupljenju i unutarnjoj ljepoti.<sup>78</sup>

Nasuprot tome, *Zrno istine* smješteno je u svijetu u kojem magija postoji, ali je često mračna i opasna. Okruženje Nivellenove vile, skrivene duboko u šumi, zadržava izolaciju i tajanstvenost dvorca Zvijeri. Dvorac, prekriven trnovitom lozom i ispunjen uznemirujućom magijom, izaziva osjećaj zarobljenosti i tuge, a ne čarolije i nade. Uz očekivane elemente, javljaju se i oni u kojima autor odstupa od izvornog oblika bajke. Iako ruža u *Zrnu istine* ne igraju nikakvu značajnu ulogu, svejedno se spominje grm ruža, ali ovaj je boje indiga. U raznim verzijama *Ljepotice i Zvijeri* namještaj je često personificiran, dok u *Zrnu istine* cijela kuća može izvršavati zapovijedi svog vlasnika: „... kuća ispunjava sve što poželim. Ništa veliko, umijem iščarati jelo, piće, odjeću, čistu posteljinu, vruću vodu, sapun. Svaka baba to može i bez čarolija. Otvaram i zatvaram prozore i vrata. Palim vatru. Ništa veliko.”<sup>79</sup>

I Nivellen i Zvijer su tragične figure osuđene na život u čudovišnom obličju. Međutim, njihovi se putevi do takve sudbine značajno razlikuju. Zvijer je često prikazana kao princ proklet zbog svoje taštine, sebičnosti i nedostatka suosjećanja. Njegov monstruozi oblik izravna je kazna za počinjene moralne propuste, a njegovo iskupljenje ovisi o tome može li naučiti voljeti, kako bi bio voljen zauzvrat. Nivellen je, s druge strane, proklet kao rezultat nasilnog i razbojničkog čina. On i njegova družina napali su hram, a zbog zločina koji je počinio, svećenica ga je uklela: „... svećenica mi je pljunula u njušku i nešto je povikala. Da sam čudovište u ljudskoj koži, da ću biti čudovište u čudovišnoj, nešto o ljubavi, o krvi, ne sjećam se.”<sup>80</sup>

Za razliku od Zvijeri, čija je transformacija povezana s osobnim sazrijevanjem i iskupljenjem, Nivellenovo preobražaj temelji se na spoznaji i prihvaćanju vlastitih grijeha iz prošlosti. Njegov monstruozi oblik stalni je podsjetnik na vlastite zločine, a njegovo postupno humaniziranje događa se kroz introspekciju i utjecaj ljubavi, ali pisac nam to nije predstavio kao jednostavan proces. Njegovo putovanje nije samo borba s prokletstvom kako bi se otkrilo čisto unutarnje „ja“, radi se o borbi s vlastitom naravi i manama, no i nadi u možebitnu promjenu na bolje. Sapkowski osporava pojednostavljeni pojam unutarnje ljepote koja pobjeđuje vanjsku monstruoznost te

---

<sup>78</sup> Zipes, J. *The Oxford Companion to Fairy-Tales*, str. 45-47

<sup>79</sup> Sapkowski, A. *Posljednja želja*, str. 59

<sup>80</sup> Isto, str. 63-64

tankoćutno istražuje ljudsku prirodu. Jedna od upečatljivih razlika je ta što je Zvijer oduvijek bio naočit u ljudskoj formi, a Nivellen je to postao tek kad je slomio kletvu.

Nivellen je u tijekom vremena odustao od skidanja kletve, čak nije ni tražio od Geralta da mu u tome pomogne. Iako je u početku to pokušavao na razne načine i postupno shvaćao je da je za to potrebna prava ljubav, nije nikada dokučio na koji način. Na kraju, kako ističe Różycka, za Nivellena je sama veza s Vereenom već bila dovoljna nagrada, nije mu trebala promjena tjelesnog izgleda da bi spoznao da njihov odnos ima smisla.<sup>81</sup>

Ženski protagonisti u obje priče igraju ključne uloge, kako u transformaciji Zvijeri, tako i u Nivellena. Ipak, njihove osobnosti i dinamika njihovih odnosa s ukletim muškarcima otkrivaju ključne razlike u temama i porukama djela. Ljepotica je utjelovljenje dobrote, strpljenja i ljubavi. Njezin odnos sa Zvijeri karakterizira postupnu izgradnju povjerenja i privrženosti, što kulminirala razbijanjem prokletstva kroz uzajamnu ljubav. Ta dobrotu i sposobnost da vidi dalje od vanjštine naglašava moralnu poruku bajke o transformativnoj moći ljubavi i unutarnjoj ljepoti. Vereena je, međutim, složeniji lik. Njezin odnos s Nivellenom obojen je dvosmislenošću – iako mu ona pomaže da se pomiri s prokletstvom, njihov odnos nije vođen isključivo čestitim motivima. Vereenina prisutnost u Nivellenovom životu donosi i utjehu i napetost, odražava istraživanje mana i višedimenzionalnih ljudskih odnosa. Za razliku od Ljepotice, Vereena nije izravna spasiteljica, ona je iznijansirani lik čiji je utjecaj na Nivellena jednako pozitivan koliko i zabrinjavajuć. Różycka ističe da je Vereena žena koja zaista želi pretvoriti Nivellena u čudovište, a ne u „muškarca pod čudovišnom maskom“, kako u priči kaže Geralt. U svijetu Sapkowskog čudovište nije stvorenje monstroznog izgleda, već biće koje aktivno djeluje protiv ljudi.<sup>82</sup>

U konačnici je i Geralt otkrio da je Vereena zapravo čudovište, točnije bruxa, odnosno vrsta vampira, pa priča Sapkowskog nema sretan kraj kao u bajci. Geralt se nalazi licem u lice s bruxom te dolazi do fizičkog sukoba. Nivellen uskače pripomoći vještcu i na kraju biva prisiljen ubiti Vereenu. Kao i u originalnoj priči, Nivellenov se urok može skinuti samo uz pomoć prave ljubavi. Može se pretpostaviti da je svećenica dodatno izobličila svoje prokletstvo te je Nivellen opet postaje čovjek tek kad ubije voljenu osobu.

---

<sup>81</sup> Różycka, K. *Marzenie, tęsknota i czarowne opowieści. Wybrane zagadnienia opowiadań o wiedźminie Geralcie Andrzeja Sapkowskiego*, str. 44

<sup>82</sup> Isto, str. 41

„Nevjerojatno, Geralte. Nakon toliko godina? Kako je to moguće?”

‘U svakoj bajci postoji zrno istine’, tiho je izustio vještac. ‘Ljubav i krv. Obje imaju silnu moć. Čarobnjaci i učenjaci nad tim razbijaju glave, ali nisu došli ni do čega, osim toga da...’

‘Da što, Geralte?’

‘Ljubav mora biti prava.’<sup>83</sup>

Kroz lik Nivellena, autor istražuje zamršenu suigru krivnje, pokore i mogućnosti preobrazbe, a čitateljima ostavlja bogatije i nejednoznačno razumijevanje onoga što uopće znači biti čovjek. Ovakva reimaginacija bajke ne samo da odaje počast bezvremenskoj priči o *Ljepotici i Zvijeri*, već izaziva i proširuje njezine moralne i tematske granice, pokazujući trajnu snagu i svestranost modificiranja bajki.

### **Manje zlo**

Kratka priča *Manje zlo* koja je dio zbirke *Posljednja želja*, krije preinaku klasične bajke *Snjeguljica i sedam patuljaka*. Dok obje priče dijele tematske i strukturne elemente, verzija Sapkowskog je znatno drugačija i čitatelj možda na prvi pogled ne bi rekao da je ova priča inspirirana *Snjeguljicom*. Różycka tvrdi je kostur priče o Renfri gotovo identičan bajci: omražena od maćehe, progonjena, nalazi utočište kod "neljudi" koji je spašavaju od sigurne smrti, začarana u komad gorskog kristala (referenca na kristalni lijes), iz kojega ju spašava princ – protučarolijom.<sup>84</sup>

U središtu obje priče je mlada žena koju progoni zlobna sila. U *Snjeguljici* princezu progoni njezina zla maćeha, kraljica, zavidna Snjeguljičinoj ljepoti. Slično tome, *Manje zlo* prikazuje princezu Renfri koja je na meti maćehe vođene strahom od mračnog proročanstva. Snjeguljica pronalazi utočište među sedam patuljaka koji joj pružaju zaštitu u svojoj kućici na osami. U ovoj priči Renfri utočište ne nalazi kod patuljaka, već u skupini odmetnika koju čini sedam gnomova.

Snjeguljica se tradicionalno prikazuje kao čista, dobrodušna, pomalo pasivna i ideal je čestite ženstvenosti. Renfri je, međutim tome, daleko složeniji lik. Njezinu djevojačku nevinost razbili su traumatični događaji iz mladosti, uključujući silovanje i zlostavljanje. Ova grozna iskustva od nje stvaraju okorjelu, osvetoljubivu ženu, jednako sposobnu i za okrutnost i za suosjećanje. To sve čini Renfri puno složenijim

---

<sup>83</sup> Sapkowski, A. *Posljednja želja*, str. 81

<sup>84</sup> Różycka, K. *Marzenie, tęsknota i czarowne opowieści. Wybrane zagadnienia opowiadań o wiedźminie Geralcie Andrzeja Sapkowskiego*, str. 37

lik, koji se zbog svoje tragične priče daleko bolje se uklapa u kontekst grubog svijeta Sapkowskog.

„Krala sam da ne krepam od gladi. Ubijala sam da ne budem ubijena. Ležala sam u zapišanim ćelijama, ne znajući hoće li me sutra objesiti ili samo išibati i protjerati. A kroz cijelo to vrijeme, moja maćeha i tvoj čarobnjak bili su mi za petama, slali ubojice, pokušavali me otrovati. Bacali uroke. Pokazati velikodušnost? Oprostiti mu kraljevski? Ja ću mu kraljevski odsjeći glavu, a možda prije toga i obje noge, vidjet ćemo.”<sup>85</sup>

Antagonisti u obje priče također se značajno razlikuju. Zla kraljica u *Snjeguljici* vođena je taštinom i ljubomorom. Ona se koristi mračnom magijom i prijevarom u svojim pokušajima da eliminira svoju pastorku. Antagonist kod Sapkowskog je čarobnjak Stregobor, koji tvrdi da je Renfri prokleta i da predstavlja prorokovanu prijetnju. Time opravdava svoje pokušaje da eliminira Renfri. Stregoborovi postupci prikazani su kao „manje zlo“, koncept koji izaziva čitatelja da preispita moralnost svojih izbora. Za razliku od nedvosmislenog kraljičinog zla, Stregoborove motivacije i etičke implikacije njegovih postupaka dvosmislenije su i odražavaju dublje istraživanje moralnog relativizma u priči. Također, Różycka ističe da se samom Stregoboru ne može vjerovati, što je simbolički prikazano kroz njegov dom prepun iluzija. Sebe predstavlja kao branitelja ljudi od čudovišnih zvijeri, a zapravo se cijelo vrijeme skriva od ljudi u svom tornju.<sup>86</sup>

*Manje zlo* nadilazi binarni moral tradicionalnih bajki te se bavi temama sudbine, slobodne volje i prirode zla. U *Snjeguljici* kraljičino je zlo apsolutno, njezini motivi plitki i ukorijenjeni u taštini. Priča kulminira jasnom pobjedom dobra nad zlom uskrsnućem Snjeguljice i kraljičinim padom. Pisac, međutim, komplicira ovu banalnu moralnu dihotomiju. Renfri se želi osvetiti zbog nepravde koja ju je snašla, dok Stregoborove manipulacije predstavljaju svijet u kojem se brišu granice između dobra i zla. Dilema „manjeg zla” sugerira da ponekad izbor nije onaj između dobrog i lošeg, već između lošeg i goreg. Gertalova konačna odluka da ubije Renfri, unatoč nevoljkosti da se uključi u sukob, tematizira upravo tu dilemu. Njegov izbor nije pobjeda dobra nad zlom, već tragična nužnost proizašla iz moralno iskrivljenog svijeta.

---

<sup>85</sup> Sapkowski, A. *Posljednja želja*, str. 116

<sup>86</sup> Różycka, K. *Marzenie, tęsknota i czarowne opowieści. Wybrane zagadnienia opowiadań o wiedźminie Geralcie Andrzeja Sapkowskiego*, str. 32-33

Obje priče koriste bogatu simboliku, ali Sapkowski rastače mnoge tradicionalne elemente bajki. Otrovnja jabuka, središnji motiv u *Snjeguljici*, simbolizira prijevaru i kraljičinu zlobu. U *Manjem zlu* jabuka se pojavljuje u metaforičkom smislu – ovdje jabuku zamjenjuju namješteni izbori i moralna korupcija. Ogledalo, još jedan simbol, odražava kraljičinu opsesiju ljepotom i njezinu nesigurnost. Nasuprot tome, ogledala u svijetu Sapkowskog često odražavaju dublje istine o prirodi likova i svijetu u kojem žive.

„...Aridea se dosta često obraćala Zrcalu...’

‘S uobičajenim pitanjem, pretpostavljam’, prekinuo ga je Geralt. ‘»Tko je najljepši na svijetu?«  
Koliko znam, Nehalenina se zrcala dijele se na dobrohotna i na razbijena.’

‘Varaš se. Arideu je više zanimala sudbina zemlje.’<sup>87</sup>

Stregoborova kula sa svojim zrcalnim zidovima služi kao doslovni i preneseni odraz njegove oholosti i moralnog propadanja skrivenog lažnom težnjom za „općim dobrom“. Różycka ističe kako Geralt vrlo lako prepoznaje Stregoborove manipulacije. Zbog svog odnosa s Yennefer on zna čarobnjački svijet iznutra i potpuno je svjestan svih spletki, zavjera i manipulacija.<sup>88</sup>

„‘Besmislica’, rekao je vještac. ‘A usto se i ne rimuje. Sva su prava pretkazanja rimovana. Svima je poznato što su tada htjeli Eltibald i Vijeće čarobnjaka. Iskorištavali ste bulažnjenja luđaka da učvrstite svoju vlast. Da razbijete saveze, poremetite srodstva, potresete dinastije, riječju, zategnete konopčice pričvršćene za lutke s krunama. A ti mi tu raspredaš o pretkazanjima kojih bi se postidio prosjak na sajmu.’<sup>89</sup>

Geralt zapravo služi kao kritička leća koja baca drugačije svjetlo na samu temu priče. Za razliku od pasivnih patuljaka u *Snjeguljici* koji nude utočište junakinji bez izravnog sukoba s njenom protivnicom, Geralt je aktivni sudionik prisiljen upravljati moralnom složenošću situacije. Njegova profesija lovca na čudovišta ga stavlja u jedinstvenu poziciju outsajdera i suca ljudskog morala. Ono što Geraltu otežava dilemu oko „manjeg zla“ i odluke kako postupiti u slučaju Renfri je to što prepoznaje sebe u njezinoj životnoj priči. Oboje su gurnuti izvan društva i žive na marginama, u

---

<sup>87</sup> Sapkowski, A. *Posljednja želja*, str. 101

<sup>88</sup> Różycka, K. *Marzenie, tęsknota i czarowne opowieści. Wybrane zagadnienia opowiadań o wiedźminie Geralcie Andrzeja Sapkowskiego*, str. 33

<sup>89</sup> Sapkowski, A. *Posljednja želja*, str. 98

stalnom pokretu i akciji, pod stalnom osudom drugih. Oboje traže svoje mjesto u svijetu, dok ih izbori koje su drugi napravili umjesto njih u djetinjstvu ili mladosti pritišću poput okrutnog prokletstva. Geralt u djevojci ne vidi čudovište kakvom ju drugi smatraju, već žrtvu. Stoga je njihov sukob na trgu još dramatičniji. *Manje zlo* kulminira Geraltovom odlukom da se suoči s vlastitim uvjerenjima i surovom realnošću svijeta u kojem živi, što naposljetku dovodi do potvrde njegove ranije, kultne izjave:

"Zlo je zlo, Stregobore', rekao je ozbiljno vještac ustajući. 'Manje, veće, srednje, svejedno, veličina je stvar dogovora, a granice nejasne. Nisam svetac, nisam u životu činio samo dobro. Ali ako moram birati između jednog zla i drugog, radije uopće ne biram.'"<sup>90</sup>

No, Geralt je na kraju ipak bio prisiljen odabrati jedno zlo. U ovoj preinaci bajke nema sretnog završetka. Sapkowski, međutim, uzdiže bajku u bogatu, višeslojnu pripovijest koja odjekuje suvremenim senzibilitetom, istovremeno poštujući bezvremensku temu izvornika.

### ***Posljednja želja***

U zbirci *Posljednja želja* istoimena pripovijest ulazi u bogatu suigru mita, folkloru i tradicije bajki. U svojoj srži *Posljednja želja* integrira elemente iz klasične arapske bajke o džinu – *Aladinu*<sup>91</sup>, dok ih ugrađuje u širi univerzum *Vještca*, iako priča ponajviše istražuje element posljedica magičnih ispunjavanja želja. Pripovijest počinje kada Geralt slučajno pusti džina iz zatvorene boce. Ovaj džin uzrok je niza destruktivnih događaja koji dovode do Geraltovog intimnijeg upoznavanja s čarobnicom Yennefer. Ona nastoji uhvatiti džina i prisvojiti njegovu moć, ali njezini pokušaji pođu po zlu, što rezultira potpunim kaosom. Naposljetku ih Geraltovo pametno korištenje posljednje želje spašava oboje i zauvijek povezuje njihove sudbine.

Tradicionalne bajke često prikazuju junaka, koji susreće čarobna bića i svladava razne kušnje. U *Posljednjoj želji* Geralt utjelovljuje ovaj arhetip, ali uz značajna odstupanja tipična za njegov lik. Kao i uvijek, ovu potragu ne pokreću slava ili tradicionalna hrabrost, već opstanak i osobni kodeksi časti.

---

<sup>90</sup> Sapkowski, A. *Posljednja želja*, str. 105

<sup>91</sup> Zipes, J. *The Oxford Companion to Fairy-Tales*, str. 7

Lik Yennefer proizlazi iz arhetipa moćne čarobnice koja je protagonist mnogih bajki, poput zle kraljice u *Snjeguljici* ili vještrice u *Ivici i Marici* te se na prvi pogled ona zaista doima zlom:

„Nemoj se otimati, vješćicu’, nasmiješila se otrovno. ‘Uzalud ti je. Imaš snažnu volju i puno otpornosti na magiju, ali se sa mnom i mojim činima ne možeš mjeriti. I nemoj igrati preda mnom komediju. Ne pokušavaj me zadiviti svojom tvrdom i gordom muškošću. Ti si gord i tvrd samo u svojim predodžbama. Da bi spasio prijatelja, učinio bi sve i bez čarolija, platio bi svaku cijenu, lizao mi cipele.’”<sup>92</sup>

Međutim, Sapkowski reinterpreтира ovaj arhetip i čitatelji upoznaju Yennefer kao višeslojnu osobnost s ranjivostima, dilemama i željama. Njezina potraga za moći preko džina odražava duboku čežnju za kontrolom nad svojom sudbinom, komplicirajući tradicionalni prikaz čarobnice kao jednodimenzionalnog zlikovca. Ovakav iznijansirani prikaz obrazlaže motive postupanja čarobnice Yennefer.

Džin u *Posljednoj želji* sličan je magičnim entitetima u bajkama, kao što je duh u Aladinu koji također ispunjava želje.<sup>93</sup> U tradicionalnim pričama ta bića često služe kao katalizatori junakovih putovanja ili prepreke koje treba svladati. Piščev džin, međutim, nije samo sredstvo zapleta, već lik koji utjelovljuje nekontrolirane prirodne sile i nepredvidljivu magiju. Takav prikaz usložnjava narativ, naglašavajući kaotičnu i često opasnu prirodu nadnaravnog u svijetu *Vještca*. Tako je Geralt i ne sluteći iskoristio jednu od želja na potpuno neočekivan način:

„I što? Nemaš želja?’

‘Jednu’, procijedio je vještac, s mukom podižući glavu. ‘Da pukneš, kurvin sine.’

[...] Stražar je iznenada začurlikao poput purana, pocrvenio, uhvatio se objema rukama za trbuh, zaderao se, zaurao od boli.

I pukao.”<sup>94</sup>

Bajke često istražuju teme moći i kontrole, osobito u kontekstu želja i magičnih intervencija. *Posljednja želja* propituje ove teme i prikazuje opasnost pokušaja dominacije nad magičnim silama. Yenneferina želja da kontrolira džina dovodi do

---

<sup>92</sup> Sapkowski, A. *Posljednja želja*, str. 273

<sup>93</sup> Zipes, J. *The Oxford Companion to Fairy-Tales*, str. 7

<sup>94</sup> Sapkowski, A. *Posljednja želja*, str. 281

katastrofalnih posljedica, što ilustrira opasnost koja je svojstvena pretjeranoj ambiciji. Ova priča zadire i u napetost između sudbine i slobodne volje. Elementi su to koji se ponavljaju u bajkama, gdje se likovi često bore s raznim usudima i kletvama.

Želje u bajkama često služe kao sredstva zapleta koja pokreću priču, ali također nose moralne lekcije o posljedicama tih želja.<sup>95</sup> Unutar priče želja je prikazana kao dvosjekli mač i može donijeti i ispunjenje i propast. Geraltova posljednja želja povezuje njegovu sudbinu s Yenneferinom. Za razliku od determinističkih završetaka tradicionalnih priča, Sapkowski ostavlja prirodu njihove veze dvosmislenom, a čitatelje potiče na razmišljanje o ravnoteži između sudbine i vlastite autonomije. Osim toga, kroz cijeli serijal se provlači tema odnosa Geralta i Yennefer, odnosno jesu li u vezi zbog toga što to oni žele ili zato što je Geralt svojom posljednjom željom zauvijek povezoao njihove sudbine: „‘Tvoja želja’, šapnula je s usnama tik uz njegovo uho. ‘Ne znam može li se takva želja uopće ispuniti. Ali, ako može, osudio si se. Osudio si se na mene.’”<sup>96</sup>

Prava priroda njihove ljubavi stavljena je, dakle, pod upitnik. Różycka govori kako ishodište njihove ljubavi nije u potrebi da budu zajedno, već u izboru koji su donijeli unatoč okolnostima.<sup>97</sup> Kroz razne avanture možda baš zahvaljujući Ciri, Yennefer dodatno razvija svoju humanost, kao i ljubav prema Geraltu, usprkos sudbini koja im je nametnuta kroz posljednju želju:

„U konačnici, Yenneferina transformacija – njezino humaniziranje – pojačano je osjećajima prema Ciri i Geraltu, koji se razvijaju protiv svih izgleda. Kao što se može vidjeti, Sapkowski – tvorac antibajki – na kraju priče o Vještcu vraća se istini koja je konstitutivna klasičnim bajkama: ljubav pobjeđuje svako zlo.”<sup>98</sup>

Ova pripovijest majstorski spaja elemente klasičnih bajki sa zrelim, složenim svijetom *Vještca*. Reimaginirajući arhetipske likove i teme, može se reći da je Sapkowski revitalizirao tradicionalni folklor za modernu publiku. *Posljednja želja* je priča koja se referira samo na jednu klasičnu bajku, odnosno Aladina, a autor je tome

---

<sup>95</sup> Zipes, J. *The Oxford Companion to Fairy-Tales*, str. 170-171

<sup>96</sup> Sapkowski, A. *Posljednja želja*, str. 302

<sup>97</sup> Różycka, K. *Marzenie, tęsknota i czarowne opowieści. Wybrane zagadnienia opowiadań o wiedźminie Geralcie Andrzeja Sapkowskiego*, str. 67

<sup>98</sup> Ucherek, D. *Czarodziejki (i czarodzieje) w świecie wiedźmina. Wiedźmin, polski fenomen popkultury*, str. 69



dodao druge česte motive bajki i kroz pažljivo pripovijedanje dao staroj priči moderno ruho.

### ***Malo žrtvovanja***

Priča *Malo žrtvovanja* dio je zbirke *Mač sudbine* i prati još jednu Geraltovu avanturu, također prepričanu bajku. Protagonist je upleten u sukob koji uključuje sirenu po imenu Sh'eenaz i princa Aglovala. Princ je zaljubljen u sirenu, ali je njihov odnos složen zbog različitih naravi i žrtvi potrebnih da premoste ograničenost svojih svjetova. U tradicionalnim bajkama, priče često prikazuju romansu između različitih vrsta, gdje jedna strana mora žrtvovati temeljni aspekt svog bića kako bi postigla ljubav. Andersenova *Mala sirena* pravi je primjer toga jer sirena žrtvuje svoj glas, a na kraju svoj život za princa kojega voli. *Malo žrtvovanja* Sapkowskog ponavlja ovu temu, ali ima daleko pragmatičniji i manje idealiziran pristup.

U *Maloj sireni* žrtva je prikazana kao plemenita i tragična te utjelovljuje krajnju nesebičnost i čistoću ljubavi. Sirenina je smrt prožeta osjećajem neizbježnosti i romantičnog fatalizma, naglašavajući ideju da prava ljubav često plaća najvišu cijenu.<sup>99</sup> Suprotno tome, narativ Sapkowskog preoblikuje koncept žrtve u ciničniji kontekst. Sh'eenaz i Agloval suočavaju se sa stvarnim, opipljivim poteškoćama u svom odnosu. Umjesto da romantizira njihovu ljubav, priča podcrtava apsurdnost i nepraktičnost njihove veze. Likovi autora vođeni su realnim brigama i željama, što dovodi do međusobnog kompromisa, a ne jednostranog žrtvovanja.

Igre riječi, kreativno korištenje jezika i frazeologija igraju važnu ulogu u pričama i često radnju čine dinamičnijom. Ovo je imanentno bajkama, ali i Sapkowskom, koji se također poigrava sa sličnim praksama, što se pogotovo vidi u humoru kojim je protkan cijeli serijal. Różycka ističe kako poigravanje riječima i njihovim značenjima otkriva dublja značenja u komunikaciji koja se može prekinuti ako bića koja žele komunicirati pripadaju potpuno različitim svjetovima. Primjer koji potkrepljuje tu tvrdnju je scena u kojoj princ Agloval, preko Geralta, pokušava nagovoriti sirenu da se uda za njega.<sup>100</sup>

---

<sup>99</sup> Zipes, J. *The Oxford Companion to Fairy-Tales*, str. 301

<sup>100</sup> Różycka, K. *Marzenie, tęsknota i czarowne opowieści. Wybrane zagadnienia opowiadań o wiedźminie Geralcie Andrzeja Sapkowskiego*, str. 60

„Jesi li joj preveo da je volim? Da ne mogu zamisliti život bez nje? Da je hoću ženiti? Da samo ona i nijedna druga?’

‘Preveo sam.’

‘I što?’

‘I ništa.’

‘Onda ponovi.’

[...] Sirena ga je, liježući na vodu poleđuške, prekinula.

‘Nemoj prevoditi, ne muči se’, zapjevala je. ‘Razumjela sam. Dok govori da me voli, lice mu uvijek ima glup izraz. Je li rekao nešto konkretno?’”<sup>101</sup>

Geralt nije samo pokretač radnje, već je i komentator događaja jer pruža perspektivu koja propituje motive i odluke drugih likova. Njegov skepticizam i duhovitost obogaćuju pripovijedanje i potiču čitatelje da preispitaju pojednostavljeni moral koji se često susreće u bajkama. Motivi postupaka Sh'eenaz i Agloval također su složeni. Njezino oklijevanje da se odrekne svog života u moru i njegova tvrdoglavost više upućuju na sukob u kojem ljubav nije uzvišeni ideal, nego nešto o čemu se mora pregovarati. Geraltova interakcija s likovima nije samo dobronamjerna ili izravna. Vlastite vrijednosti i iskustva daju težinu njegovim savjetima i djelima, dok on istovremeno služi kao zrcalo koje odražava mane i vrline onih oko njega. Ovo dodatno produbljuje pripovijesti i pokazuje da pomagač nije nepogrešiva, već složena osoba s vlastitim nizom uvjerenja i ograničenja.

„Besramna djevojčural!’ proderao se. ‘Mrzla skuša! Neka si nađe bakalara!’

‘Što je on to rekao?’ zainteresirala se Sh'eenaz, doplivavši.

‘Da ne želi imati rep!’

‘Onda mu reci... Reci mu neka se osuši!’

‘Što je rekla?’

‘Rekla je’, preveo je vještac, ‘da se utopiš.’”<sup>102</sup>

Ova bajkovita pripovijest prikazuje potragu koja je više unutarnja i manje grandiozna od tipičnih Geraltovih avantura. Putovanje likova nije obilježeno dramatičnim kušnjama, već tišim, upornijim izazovima razumijevanja i prihvaćanja međusobnih razlika. Priča završava osjećajem nelagode, a ne konačnim rješenjem, što odražava nesavršenu i kompleksnu prirodu odnosa koje srećemo u stvarnom

---

<sup>101</sup> Sapkowski, A. *Mač sudbine*, str. 187

<sup>102</sup> Isto, str. 190

životu. Čitatelji se s ovakvim završetcima vrlo često lakše povezuju, nego sa „zauvijek sretnim“ završetkom.

## Zaključak

Tolkien u svom eseju *O bajkama* spominje da poneki istraživači književnosti, pogotovo bajki i *fantasy* žanra, često tvrde da su sve bajke iste. Primjera radi, neki od njih govore da je *Ljepotica i Zvijer* zapravo samo prepričani grčki mit o Erosu i Psihi, a da takva prepričavanja ne donose ništa novo književnosti. Međutim, sam Tolkien navodi kako to nije istina o bajkama, kao ni o umjetnosti i literaturi. Upravo je način na koji je bajka prepričana, atmosfera, pojedinačni detalji priče koji se ne mogu klasificirati, a iznad svega opći smisao i funkcija priče unutar djela, ono što valja uzeti u obzir.<sup>103</sup>

Upravo to, između ostalog, čini Sapkowski sa svojim serijalom. Uzima bajkovite elemente ili prepričava klasične bajke na osebujan, uvrnut, mračan način, koji je zapravo možda unutar tih tradicionalnih bajki već bio jednim dijelom prisutan, ali ih nitko prije nije istražio na način kao autor *Vještca*. Kao vještac, Geralt je lovac na čudovišta koji djeluje u svijetu punom fantastičnih stvorenja i mračne magije. Međutim, za razliku od tradicionalnih heroja, Geralt nije ni potpuno plemenit ni isključivo sebičan.

Kroz analizu raznih primjera u radu je prikazano kako autor oduzima bajkama one elemente koje ih čine „bajkovitima“ i preinačava ih u smjeru stvarnijih odnosa. Tako *Ljepotica i Zvijer* u preinaci obrađuje složenije teme grijeha, pokajanja i kompleksnih ljudskih odnosa, te se ne zadržava samo na poruci kako nije sve u vanjskom izgledu. Svijet Sapkovskog je puno kompliciraniji. U reinterpretaciji *Snjeguljice*, dobro neće uvijek pobijediti zlo, a dobro neće nužno biti isključivo dobro. Zbog toga sirena i čovjek u prepričanoj verziji, ne mogu izgraditi zajednički život, a ljubav ne može uvijek premostiti sve prepreke.

Te klasične priče u svijetu Sapkovskog duboko odražavaju stvarni svijet, baveći se pitanjima kao što su diskriminacija, dinamika moći i osobno djelovanje, dok su likovi višedimenzionalni. Reinterpretirajući tradicionalne bajke i integrirajući ih u tkivo svoje pripovijesti, Sapkowski stvara uvjerljiv svijet koji potiče na razmišljanje i odjekuje kod suvremene publike istovremeno poštivajući bogatu tradiciju folkloru. *Vještac* tako stoji kao dokaz trajne snage i prilagodljivosti bajki, pokazujući njihovu stalnu relevantnost u modernom pripovijedanju.

---

<sup>103</sup> Tolkien, J. R. R. *On Fairy-Stories*, str. 9

## Literatura

Amos, D. *Introduction: The European Fairy-Tale Tradition between Orality and Literacy*. Pristupljeno: 22. 7. 2024. Dostupno na

<https://www.jstor.org/stable/10.5406/jamerfolk.123.490.0373>

Culture.pl. Pristupljeno: 22. 7. 2024. Dostupno na

<https://culture.pl/pl/tworca/andrzej-sapkowski>

Enciklopedija.hr. Pristupljeno: 22. 7. 2024. Dostupno na

<https://www.enciklopedija.hr/clanak/bajka>

Gabelica, M. *Bajke u književnosti i digitalnim medijima*. Filozofski fakultet u Zagrebu, Zagreb, 2014.

Grimm's Fairy Tales. Pristupljeno: 22. 7. 2024. Dostupno na

[https://www.grimmstories.com/en/grimm\\_fairy-tales/the\\_six\\_swans](https://www.grimmstories.com/en/grimm_fairy-tales/the_six_swans)

Grimm's Fairy Tales. Pristupljeno: 22. 7. 2024. Dostupno na

[https://www.grimmstories.com/en/grimm\\_fairy-tales/hans\\_the\\_hedgehog](https://www.grimmstories.com/en/grimm_fairy-tales/hans_the_hedgehog)

IGN Pristupljeno: 22. 7. 2024. Dostupno na

<https://pl.ign.com/ksiazki/58823/news/nowa-ksiazka-z-wiedzminem-na-horyzoncie-andrzej-sapkowski-zdradza-termin-premiery>

Kirkus Reviews. Pristupljeno: 22. 7. 2024. Dostupno na

<https://www.kirkusreviews.com/book-reviews/katherine-arden/the-winter-of-the-witch/>

Kravar, Z. *Kad je svijet bio mlad. Visoka fantastika i doktrinarni antimodernizam*. Biblioteka Uniq, Zagreb, 2010.

Manlove, C. N. *Modern Fantasy: Five Studies*. Resource Publications, Arkansas, 2000.

Manlove, C. N. *The Impulse of Fantasy Literature*. Resource Publications, Arkansas, 2020.

Marissa Meyer. Pristupljeno: 22. 7. 2024. Dostupno na

<https://www.marissameyer.com/the-lunar-chronicles-books/>

Markocki, M. *Geralt z Rivii – antybohater w roli bohatera fantasy. Wiedźmin, polski fenomen popkultury*. red. R. Dudziński i in., Wrocław, 2016.

PC Gamer. Pristupljeno: 22. 7. 2024. Dostupno na

<https://www.pcgamer.com/games/rpg/the-witcher-4-is-in-the-most-advanced->

[state-of-development-among-all-the-games-currently-underway-at-cd-projekt-ahead-of-the-witcher-remake-and-cyberpunk-2/](#)

Peruško, T. *U labirintu teorija. O fantastici i fantastičnom*. Hrvatska sveučilišna naklada, Zagreb, 2018.

Różycka, K. *Marzenie, tęsknota i czarowne opowieści. Wybrane zagadnienia opowiadań o wiedźminie Geralcie Andrzeja Sapkowskiego*. Uniwersytet Jagielloński, Wydział Polonistyki, Kraków, 2015.

Sapkowski, A. *Mać sudbine*. Egmont, Zagreb, 2019.

Sapkowski, A. *Posljednja želja*. Egmont, Zagreb, 2018.

Sapkowski, A. *Rękopis znaleziony w smoczej jaskini. Kompendium wiedzy o literaturze fantasy*, SuperNowa, Warszawa, 2001.

*Selene and Endymion*. Pristupljeno: 22. 7. 2024. Dostupno na

<https://commons.mtholyoke.edu/arth310lankiewicz/sweet-dreams/selene-and-endymion/>

Sullivan, C. W. *Folklore and Fantastic Literature*. Western States Folklore Society, 2001. Pristupljeno: 22. 7. 2024. Dostupno na

<https://www.jstor.org/stable/1500409>

The Guardian. Pristupljeno: 22. 7. 2024. Dostupno na

<https://www.theguardian.com/books/2009/jun/19/1>

The Original Little Mermaid. Dostupno na

<https://thecuriousworthy.com/2017/03/30/the-original-little-mermaid/>

The Verge. Pristupljeno: 22. 7. 2024. Dostupno na

<https://www.theverge.com/2023/5/29/23741471/the-witcher-cd-projekt-red-cdpr-gaming-franchises>

Tolkien, J. R. R. *On Fairy-Stories*. Pristupljeno: 22. 7. 2024. Dostupno na

<https://coolcalvary.com/wp-content/uploads/2018/10/on-fairy-stories1.pdf>

Ucherek, D. *Czarodziejki (i czarodzieje) w świecie wiedźmina. Wiedźmin, polski fenomen popkultury*, red. R. Dudziński i in., Wrocław, 2016.

Variety. Pristupljeno: 22. 7. 2024. Dostupno na

<https://variety.com/2020/digital/news/the-witcher-netflix-biggest-tv-show-premiere-1203474724/>

Zaborowski, P. *Mitologia słowiańska w cyklu o wiedźminie. Wiedźmin, bohater masowej wyobraźni*. red. R. Dudziński i in., Wrocław, 2015

Zipes, J. *The Oxford Companion to Fairy-Tales*. Oxford University Press, Oxford, 2000.

## Sažetak

Rad istražuje transformaciju tradicionalnih bajki unutar serijala *Vještac* Andrzeja Sapkowskog. Prvi dio rada proučava teorijski pristup bajkama, kao i povijest žanra. Također, razmotrila su se opća obilježja i funkcije bajke kao književne vrste te se prikazala jasna razlika između bajke i *fantasy* žanra. Drugi dio rada usredotočio se na serijal *Vještac*, posebice na analizu klasičnih bajki koje je Sapkowski reinterpretirao i integrirao kroz razne pripovijesti unutar serijala. Najviše su se proučavale pripovijesti iz zbirki *Posljednja želja* i *Mač sudbine*. U zaključku se ponudila teza da je autor preinačio klasične bajke i stvorio svijet koji potiče na razmišljanje i odjekuje kod suvremene publike.



## **Abstract**

The thesis focuses on the transformation of traditional fairy tales in the Witcher series by Andrzej Sapkowski. In the first part of the thesis different theoretical approaches to fairy tales are presented, as well as the history of the genre. Furthermore, general characteristics and functions of fairy tales are described, as well as the clear distinction between fairy tales and fantasy fiction. The second part of the thesis focuses on the Witcher series with an emphasis on the analysis of classic fairy tales which were reinterpreted by Sapkowski in various novels within the aforementioned series. Short stories from the collections *The Last Wish* and *Sword of Destiny* were analysed in more detail. In the conclusion, the thesis was offered that the author transformed classic fairy tales and created a world that stimulates thinking and resonates with the contemporary audience.