

UNIVERZITA KARLOVA V PRAZE
Přírodovědecká fakulta

Katedra aplikované geoinformatiky a kartografie

Studijní program: Geografie (bakalářské studium)

Studijní obor: Geografie a kartografie



Josef Růžička

**Návrh postupu tvorby mapy fiktivního světa
podle literární předlohy Andrzeje Sapkowského**

*Fantasy map design by the literary works
of A. Sapkowski*

Bakalářská práce

Praha 2018

Vedoucí bakalářské práce: Ing. Miroslav Čábelka

UNIVERZITA KARLOVA
Přírodovědecká fakulta
Katedra aplikované geoinformatiky a kartografie

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

Jméno a příjmení: **Josef Růžička**

Studijní obor: **Geografie a kartografie**

Garant studijního programu/oboru vám schválil přidělení této bakalářské práce:

Název práce:

Návrh postupu tvorby mapy fiktivního světa podle literární předlohy Andrzeje Sapkowského

Předběžná náplň práce

Cílem této práce je vytvořit návrh pro tvorbu mapy fiktivního světa na základě analýzy podkladů, na kterých je fiktivní svět založen, a následné porovnání s tvorbou mapy světa skutečného. V jejím průběhu budou charakterizovány jeho fyzickogeografické i sociálněgeografické složky, jejich porovnání s jinými fiktivními světy a připodobnění k realitě. Bude zhodnocen pokus o umístění známé části vybraného světa do funkčního systému celé fiktivní planety na základě vybraných faktorů. Na závěr bude navrhnout postup pro tvorbu takovéto mapy a jejího znakového klíče.

Rozsah průvodní zprávy: 40–60 stran.

Rozsah grafických prací: 5–10 stran.

Seznam odborné literatury:

- 1) BLANDO, J. (2017): Naučte se kreslit fantasy a RPG mapy, Zoner Press, ISBN 978-80-7413-339-8.
- 2) VOŽENÍLEK, V. (2004): Aplikovaná kartografie I.: Tematické mapy, Univerzita Palackého v Olomouci, ISBN: 80-244-0270-X.
- 3) VOŽENÍLEK, V., KAŇOK, J. (2011): Metody tematické kartografie: vizualizace prostorových jevů. Olomouc: Univerzita Palackého.
- 4) COOK, K. S. (2018): Drawn for the Mind's Eye: Map Metaphors in Early Modern English Literature, *The Cartographic Journal*, 55, 2, 170-177.
- 5) VEVERKA, B. (2001): Topografická a tematická kartografie 10. 1. vyd. Praha: ČVUT, 220 s. ISBN 80-01-02381-8.

Vedoucí bakalářské práce: **Ing. Miroslav Čábelka**

Datum zadání bakalářské práce: 15. 1. 2019

Termín odevzdání bakalářské práce: červenec 2019

V Praze dne 15. 1. 2019

.....
Vedoucí katedry

.....
Vedoucí práce

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem závěrečnou práci zpracoval samostatně a že jsem uvedl všechny použité informační zdroje a literaturu. Tato práce ani její podstatná část nebyla předložena k získání jiného nebo stejného akademického titulu.

V Praze, 10.5.2019

.....
Josef Růžička

Poděkování

Tímto bych chtěl poděkovat především vedoucímu práce Ing. Miroslavu Čábelkovi za cenné rady, trpělivost a ochotu, kterou mi prokázal při výběru tématu i v průběhu práce. Dále mé poděkování patří všem členům rodiny a přátelům, kteří mi věnovali čas při pomoci s úpravou textu, předně mému otci Pavlu Růžičkovi. V neposlední řadě bych chtěl alespoň nepřímo poděkovat panu Andrzejowi Sapkowskému, autoru knižní série o Zaklínači, a panu Stanislavu Komárkovi, jako hlavnímu překladateli autorových děl do českého jazyka, bez jejichž odvedené práce by nemohla vzniknout tato.

Abstrakt

Práce se věnuje návrhu postupu pro tvorbu mapy fiktivního světa. Předně je zaměřena na tvorbu fantasy světa Zaklínače od polského autora Andrzeje Sapkowského. Je diskutován význam mapy pro literární dílo. Svět, založený na vybrané autorově tvorbě, je také porovnáván s fiktivními světy, které jsou založeny na literární tvorbě jiných autorů.

Práce se dále zaměřuje na různé možnosti tvorby takovéto mapy. Jako inspirace jsou využity také mapy světa Zaklínače od jiných autorů, jejichž kvalita je v práci hodnocena. Následně je navrhnout a využít jeden vybraný postup, na kterém je tvorba fantasy mapy demonstrována. Součástí je také porovnání vybraného světa se světem skutečným a hledání podobností mezi nimi.

Klíčová slova: Fantasy mapa, fiktivní svět, Zaklínač, Andrzej Sapkowski.

Abstract

The work focuses on the design of the process of creating map of the fictional world. In particular focuses on the creation of the fantasy world of the Witcher by Polish author Andrzej Sapkowski. The importance of the map for a literary work is discussed. The world, based on selected author's work, is also compared to fictional worlds based on the literary work of other authors.

The work also focuses on various possibilities of map creation. Maps of the Witcher world by another authors are also used as inspiration. Then one procedure is designed and used to create a fantasy map. It also includes comparing the selected world with the real world and finding similarities between them.

Keywords: Fantasy map, fictional world, The Witcher, Andrzej Sapkowski.

Obsah

Seznam použitých obrázků	9
1. Úvod	10
2. Úvod do problematiky	12
2.1. Kartografie a umění	12
2.2. Význam kartografie pro literární tvorbu	12
2.3. Literární světy v různých dílech	15
2.3.1. Fiktivní území zasazené do reálného světa	15
2.3.2. Fiktivní neměnný svět podobný skutečnosti	17
2.3.3. Fiktivní neměnný svět s odlišnou funkcí systémů	18
2.3.4. Fiktivní proměnlivý svět	20
3. Charakteristika světa Zaklínače od Andrzeje Sapkowského	21
3.1. Andrzej Sapkowski	21
3.2. Fyzická geografie a biogeografie	22
3.3. Sociální a politická geografie	24
3.3.1. Historie humanoidních ras	24
3.3.2. Státní útvary známého světa	26
4. Existující mapy světa Zaklínače	29
5. Možnosti tvorby fantasy mapy	33
5.1. Ruční tvorba	33
5.2. Grafický software	33
5.3. Kartografický software	34
6. Metodika	34
6.1. Získání a zpracování dat	35
6.2. Použitý software	36
7. Postup tvorby	38
7.1. Obrys světadílu a tvar pobřeží	38
7.2. Fyzická geografie – pohoří, lesy, vodstvo	41
7.3. Sídla a významná místa	45
7.4. Typografie	47
7.5. Politická situace	47

7.6. Měřítko mapy	48
7.7. Doplnky mapy	49
8. Podobnost s reálným světem	50
9. Diskuse a zhodnocení výstupu	52
9.1. Možnosti využití	53
10. Závěr	54
Zdroje	55

Seznam použitých obrázků

Obrázek 1: Mapa se zakreslením fiktivních ostrovů z knihy a filmů Jurský park	16
Obrázek 2: Mapa Středozeemě	18
Obrázek 3: Mapa Zeměplochy	19
Obrázek 4: Andrzej Sapkowski	22
Obrázek 5: Základní tvar severní části světadílu	38
Obrázek 6: Základní tvar a rozmístění Skelligských ostrovů	39
Obrázek 7: Herní mapa Skellige – upravená	39
Obrázek 8: Přidání členitosti pobřeží	40
Obrázek 9: Zvýraznění pobřeží	41
Obrázek 10: Odlišné symboly při znázornění výškopisu	43
Obrázek 11: Znázornění vodstva	44
Obrázek 12: Znázornění lesa	45
Obrázek 13: Symboly bodových prvků	46
Obrázek 14: Politické rozdělení sídel	48
Obrázek 15: Měření vzdálenosti mezi městy v aplikaci ArcMap	51

1. Úvod

Kartografická díla mají téměř vždy za úkol nějakým vybraným způsobem charakterizovat realitu. Ukázat rozmístění italských restaurací v centru Prahy, porovnat počty ekonomicky aktivních zaměstnaných v průmyslu mezi zeměmi EU, či vyobrazit vnitřní geologické členění Afrického kontinentu. Všechna tato i jiná mapová díla zobrazují informace získané bádáním v terénu, či na nějaké podobné dílo navazují a jeho obsah rozšiřují a aktualizují. Po svém vytvoření předávají tyto informace, přetvořené do vizuální podoby jejich čtenářům, kteří si nad jejich obsahem rozšiřují své znalosti, plánují své budoucí počínání, nebo na jeho základě mohou docházet mnohdy i k důležitým rozhodnutím. Tedy vše, co se nachází v tomto světě, ať už na naší planetě, jiném tělese nebo i v mezihvězdném prostoru, na povrchu, pod ním i nad ním, vše to, co bylo, je a do jisté míry i to co bude, lze znázornit v mapě. Kartografie však ve spojení s dalšími činnostmi člověka může zajít ještě dále. Těmito činnostmi jsou myšleny činnosti umělecké spojené s fantazií, které na rozdíl od vědeckých směrů lidského snažení, posunujících poznání lidstva mílovými kroky vpřed, dávají možnost jedincům i celým komunitám se na okamžik oprostít od všedních a často stresujících jevů a poskytnout lidské mysli tolik potřebného oddechu.

Součástí umělecké tvorby je dozajista i tvorba literární, ve které už své nezpochybnitelné místo zaujímají i žánry jako fantasy a sci-fi, tedy směry, které se nezaměřují na příběhy a postavy zasazené do reálného světa. Ústřední svět, do kterého je takové dílo zasazeno je více či méně upravený, nebo úplně smyšlený a skutečným světem pouze inspirován. Takovýchto světů bylo v hlavách autorů dosud vytvořeno velmi mnoho a každý z nich má svá specifika a zákonitosti. Některé jsou pojaty velmi volně a jejich podoba závisí především na čtenářově představivosti, jiné jsou popsány do podrobností, avšak v každém z těchto světů zaujímá své jisté místo i geografie a prostorové aspekty dané reality. A tyto prostorové aspekty mohou být rovněž kartograficky zpracovány a znázorněny pomocí mapy.

Jedním z dnes již klasických autorů je i Andrzej Sapkowski, polský spisovatel, který v roce 1986 publikoval fantasy povídku Zaklínač a tím položil základy fiktivního světa, který se stal velmi rychle populárním a následně byl rozvinut jeho další tvorbou a v pozdější době i počítačovými hrami (Wikipedie, 2019). Sapkowskiho svět Zaklínače je geograficky velmi rozlehlý, autor do něho zasadil mnoho humanoidních ras, které jsou neustále ve vzájemné interakci a zároveň se v něm nachází i mnoho

odlišných dobře popsanych oblastí, od vysokých hor, přes urbanizovaná údolí až po rozsáhlou poušť. Podoba světa je přitom spíše stálá a neměnná. Fyzikální a prostorové vlastnosti tohoto fiktivního světa nejsou příliš vzdáleny od fungování světa skutečného. Vytvoření kartografického díla je zde tedy vhodnou metodou, jak vybraný svět vizualizovat.

Cílem této práce je uvedení a představení možností využití kartografie při tvorbě mapy fiktivního světa, a je konkrétně zaměřena právě na svět Zaklínače vytvořený Andrzejem Sapkowským. V průběhu bude posuzována vhodnost jednotlivých aspektů tohoto světa k jeho kartografickému zpracování a porovnávána s fiktivními světy, vytvořenými jinými autory. K tomu patří také analýza již vytvořených map světa Zaklínače a jejich zhodnocení. Hlavním cílem poté bude samotný návrh funkčního postupu pro tvorbu takovéto mapy a jeho zhodnocení.

2. Úvod do problematiky

Kartografie je již dlouhou dobu samostatným vědním oborem, avšak jako každá věda je provázána s ostatními odvětvími lidské činnosti. V této kapitole budou tyto vybrané vztahy popisovány.

2.1. Kartografie a umění

Kartografická tvorba jde od počátku ruku v ruce se svou uměleckou složkou. Právě ta přetváří surové informace do formy, která je již pro čtenáře lépe interpretovatelná. Ze tří složek mapy (vědecká, technická a umělecká) je právě umělecká složka zodpovědná za to, jakým způsobem mapa na čtenáře působí (Cartwright, 2010). Zvolení světlých či tmavých barev, míra jejich kontrastu, umístění prvků mapy, volba vhodných doplňků mapy, to vše má vliv na konečného spotřebitele. Příkladně, pokud je mapa vhodně doplněna ilustracemi či fotografiemi, ve čtenáři to může ihned vyvolávat další spojitosti a vybrané mapové dílo ho v tom případě může zaujmout a obohatit daleko více.

2.2. Význam kartografie pro literární tvorbu

Umění může být tedy obohacením pro kartografickou tvorbu. Může být ale také kartografická tvorba obohacením pro umění? Vhodným přínosem je vizuální znázornění prostorových aspektů děl v uměleckých směrech, vytvářejících příběh zasazený do reálného či smyšleného světa. Jedním z takových směrů je samozřejmě také literatura.

Karen S. Cooková, která se zabývá literární tvorbou anglického spisovatele Daniela Defoea, předně jeho dílem *The Consolidator*, což je fantastický román, satiricky porovnávající evropskou společnost s utopickými obyvateli Měsíce, se pokouší analyzovat slovní tematické mapy, které se zde vyskytují. Mapy interpretují např. rozložení víry, vztahy a konflikty mezi zeměmi, nebo stav státních politik. Autorka ve svém článku uvádí, že po přečtení této části knihy výrazně vzrostla její zvědavost po významu kartografie v literárních dílech. Provedla tedy průzkum digitálních databází literatury EEBO a ECCO (Chadwyck-Healey, 2017; Gale, 2017), kde vyhledává různé kontexty ve spojení se slovem „mapa“. Výsledkem je nalezení mnoha mapových metafor, ale i popisy map s tematickým obsahem a u několika případů i jejich vizuální zobrazení. V popisu map bylo dostatečně naznačeno také měřítko či expozice. K. S. Cooková v závěru tvrdí, že historické analýzy mapových definic naznačují, že mapové

metafory v anglické literatuře 17. st. předurčily vzestup reálných tematických map, např. znázornění magnetických jevů, oceánských proudů, náboženství nebo negramotnosti (Andrews, 1996, Robinson, 1982).

Mapy v literárních dílech můžeme ovšem dělit podle mnoha parametrů, v závislosti na tom, o jaké konkrétní dílo se jedná. Pokud jde o knihu interpretující nějakou historickou událost, může být jeho doplňkem „obyčejná“ mapa zachycující dané území s příhodně zvoleným obsahem, zasazená do popisovaného období. Takové mapy mají samozřejmě možnost opírat se o reálné základy a data. Takovou mapu může tedy vytvořit téměř každý a její vnímání by mělo být pevně dáno. V jiných literárních směrech ale může být realita v různé míře ohýbána, upravována, nebo dokonce nahrazována jinou. Děj knihy nás může uvrhnout do alternativních realit, ve kterých došlo v určitém bodě našich dějin k oddělení se od sledu událostí, které jsou nám běžně známé a od této chvíle se historie nové reality utvářela jinak. Další dílo může využívat stávající rozložení světa a pouze do něho přidat nová fiktivní místa (např. ostrovy), která jsou pro jeho děj důležitá a jiná díla mohou dokonce zajít tak daleko, že se jejich děj odehrává na velmi vzdálené planetě, v daleké budoucnosti. U takovýchto děl již závisí prostorové rozdělení daného světa na přesnosti jeho popisu autorem, protože každý čtenář si tuto pro něho dříve neznámou lokalitu může představovat jinak. V takových případech může většinou nejsprávněji zachytit prostorové aspekty vytvořené reality pouze autor sám.

Ne vždy je však zapojení kartografického prvku do díla vhodné, či žádané. Ohledně důležitosti map fiktivních světů si musíme zodpovědět několik otázek (Doležal, 2015):

- **Jsou nutné?**

Tato otázka souvisí s rozsahem literárního díla. Pokud jde o jednu povídku, nezávislou na další tvorbě a její hlavní hrdina zde například prochází 3 blízké lokace (děj začíná ve vesnickém hostinci, poté jej hlavní hrdina opouští a vyráží na cestu přes les do blízkého města, kde ho očekává jeho milovaná), je prvek mapy pro dílo naprosto zbytečný a ve čtenáři zanechá pouze minimální dojem. Na druhou stranu, pokud se jedná o rozsáhlou ságu několika románů, odehrávajících se ve stejném světě, jehož prostředí je zde dostatečně představeno a hlavní postavy

nás zavedli do většiny jeho zákoutí a zbytek míst je v dílech alespoň zmíněn, může být mapa, která je v díle obsažena vítaným pomocníkem při usnadnění orientace pro čtenáře. Každý autor má však vlastní a jedinečný styl psaní, s čímž souvisí i míra a kvalita popisů prostoru v díle. Charakteristika lokality může být v samostatném románu daleko podrobnější než v celém cyklu knih sepsaných jiným autorem. Pevnou hranici mezi tím, kdy je mapa v díle zbytečná a kdy může být přínosem, tudíž stanovit nelze.

- **Je přiložená mapa určena čtenáři nebo postavě v knize?**

Zde záleží na tom, do jakého období a místa autor děj knihy zasadí. Pokud je jako doplněk textu zvolena přesná mapa, velmi podobná mapám současným, avšak děj napsané knihy se odehrává v době, ve které postupy a technologie pro vytvoření takovéto mapy neexistovali, jsou dvě možnosti odůvodnění toho, proč se mapa v díle nachází. Buď je to mapa autorova, kterou poskytuje čtenářům pro usnadnění orientace v ději a na svět uvnitř knihy nemá žádný vliv, nebo je to mapa, u níž je zmiňováno že je přímo používaná postavami v knize. V takovém případě je ale na místě odůvodnit, jak je možné že se hrdinové příběhu mohou s mapou takové kvality setkat. Věrohodnost tohoto odůvodnění samozřejmě již záleží na autorově fantazii. Pokud však autor skutečně hodlá mapě v díle přiložit takovou důležitost i pro jeho průběh, pravděpodobně je vhodnější variantou vytvořit mapu takovou, která by po vizuální i technické stránce odpovídala spíše možnostem zvolené doby (např. v případě fantasy inspirovaného středověkem využít pouze plán či schéma se zakreslenými městy, cestami, vodními toky a náznaky pohoří). Samozřejmě u literárních děl probíhajících v době podobné té dnešní, nebo v blízké či vzdálené budoucnosti, tento problém odpadá a mapy pro oba různé účely mohou být totožné.

- **Dává přiložená mapa smysl?**

Kdokoli by mohl namítnout, že některé literární žánry, jako jsou sci-fi nebo fantasy popisují smyšlená místa a události, tudíž jejich prostorové aspekty dané reality nemusí dávat smysl. V takových případech je ale

více než vhodné v daném díle řádně osvětlit „proč“ je jeho prostor popsán tak jak je a za běžných podmínek nedává smysl. Například pokud hrdina putuje pěšky přes ledovou pustinu a náhle se ocitne v prostředí žhavé pouště bez žádného smysluplného vysvětlení, má to významný dopad na kvalitu čtenářova chápání. Samozřejmě záleží, za jakým účelem autor dílo publikuje. Zda je to za účelem vážné tvorby, či jen jako parodie a humor. Pokud se tedy hodlá autor pustit do tvorby série románů, který chce zasadit do spíše stálého a smysluplného prostředí, je vhodné si nejprve osvětlit fungování systémů, které prostor ve světě utvářejí, jako jsou geomorfologie a klima.

Tyto otázky mohou pomoci autorovi v rozhodnutí, zda do svého literárního díla zakomponovat i mapu či ne. Spolu s nimi však musí brát v potaz i jiné faktory, jako například čas. Například pokud nyní pracuje na trilogii knih, rozvíjející jednu vytvořenou realitu, a rozhodne se do ní přidat i mapu, nebude pro něho do budoucna spíše omezujícím prvkem? Pokud by se rozhodl na příběh navázat další tvorbou, kterou neměl dříve naplánovanou, bude se muset opět přidržit již vytvořených reálií zachycených v mapě, protože výrazné a nelogické změny v prostorovém rozložení této fiktivní reality by mohli způsobit zmatení čtenáře.

2.3. Literární světy v různých dílech

Jak bylo již naznačeno, podoba fiktivních literárních světů může být velmi různorodá. Proto je vhodné rozdělit je do několika kategorií. Dělení proběhlo na základě toho, jak moc se podoby jednotlivých světů vzdalují od podoby světa skutečného, takového, jaký známe.

2.3.1. Fiktivní území zasazené do reálného světa

Nejvíce se skutečnosti podobá svět, ve kterém žijí stejné lidské bytosti a fungují v něm stejné nebo podobné fyzikální a přírodní zákony. Často tedy dochází k tomu, že autoři knih nemají potřebu ani vymýšlet vlastní fantastické světy, ale pouze upravují ten náš známý. Nejjednodušším způsobem je přidání fiktivního ostrova či souostroví. Tento krok nejméně ovlivní chod světa tak, jak ho známe. Typickým příkladem v této kategorii je sci-fi román *Jurský park* od Američana Michaela Crichtona (1990). Autor hlavní část děje zasadil na fiktivní ostrov Isla Nublar, který leží přibližně 120 mil západně od pobřeží Kostariky (Wikipedie, 2018). Ostrov je v knize relativně podrobně

popsán, jak jeho tvar, tak i rozmístění jednotlivých objektů na něm. Lze tedy bez větších obtíží vytvořit jeho mapu a popsat i podmínky na něm panující, vzhledem k tomu že známe i jeho polohu vzhledem k okolnímu světu a víme například to, v jaké klimatické oblasti se nachází (viz Obrázek 1).

Trochu jiným příkladem může být například fiktivní africké království Wakanda, vytvořené společností Marvel Comics. Podle komiksů jde o zemi, která se nalézá na severním okraji jezera Turkana ve východní Africe (Wikipedie, 2019). Jedná se také o nereálné území přidané do skutečného světa, avšak již přímo jako součást pevniny. Tato skutečnost už samozřejmě vyvolává územní změny v okolí tohoto území, protože se zákonitě okolní území musí zmenšit a tím se nově vytvořená realita vzdálí od skutečnosti více než při pouhém přidání nového souostroví do oceánu. V tomto případě územní ztráty postihnou Jižní Súdán, Ugandu, Etiopii a Keňu. Avšak smíříme-li se s touto významnější změnou, opět je snadné zanést prostorové reálie do mapy a popsat přírodní podmínky, které zde panují.



Obrázek 1: Mapa se zakreslením fiktivních ostrovů z knihy a filmů Jurský park (zdroj: Joel Meine, 2011)

2.3.2. Fiktivní neměnný svět podobný skutečnosti

Do další kategorie spadají fiktivní světy, které již neupravují současnou podobu našeho světa, ale přetváří ho od základu nebo se odehrávají na zcela jiné fiktivní planetě. Mohou se však podobou a fungováním současné reality inspirovat tak, že přírodní a fyzikální podmínky jsou zde většinou velmi podobné jako na Zemi. Prostor se zde orientuje podle shodných světových stran, délky se měří ve stejných, námi používaných jednotkách (současných či historických), čas v nich ubíhá velmi podobně, střídá se den a noc, většinou je také popisováno pouze jedno Slunce a jeden Měsíc a také například funguje stejná šířková pásmovitost či výšková stupňovitost. Celý svět je dlouhodobě stálý, a proto lze snadno vytvořit jeho mapu.

Asi nejznámějším zástupcem této kategorie je svět Arda se svým nejznámějším světadílem Středozemí, vytvořený anglickým autorem J. R. R. Tolkienem. Tento svět má představovat podobu Země přibližně před 6 tisíci lety (doba odpovídá konci knihy Pán prstenů: Návrat krále) (Carpenter, 2006). Celý svět vytvořil již dávno předtím, než napsal první knihu, jejíž příběh byl do něho zasazen, avšak pro autora při jeho tvorbě nebyl nijak omezující. Je neuvěřitelně rozlehlý a komplikovaný, obydlený spoustou předem promyšlených bytostí, nejen lidmi ale i elfy, trpaslíky a mnohými dalšími (viz Obrázek 2). Všechny vytvořené rasy zde utváří národy, obývají svá území a používají vlastní funkční jazyky, taktéž vytvořené autorem. Navíc svému světu vymyslel i vlastní obsáhlou historii a mytologii. Jde zkrátka o fenomén, který položil základy nového literárního žánru fantasy, a který se i dnes těší pravděpodobně největší popularitě mezi podobnými světy. Je však zřejmé, že i přes velký důraz na výskyt magie a nadpřirozena napříč celou touto realitou, výše zmíněné systémy, jako podnebí či orientace zde fungují velmi podobně nebo shodně s těmi, jaké známe ve skutečnosti.



Obrázek 2: Mapa Středozemě (zdroj: Christopher Tolkien, 1980)

Do této kategorie fiktivních světů můžeme zařadit právě i již mnohokrát zmiňovaný svět zaklínače od Andrzeje Sapkowského, kterému bude věnován větší prostor v dalším průběhu práce.

2.3.3. Fiktivní neměnný svět s odlišnou funkcí systémů

Mnohdy autor jde ve tvorbě vlastního světa ještě dále a stvoří svět, který se podobá našemu současnému pouze vzdáleně. Nechce se podobou reálného světa omezovat a dá vzniknout novému. V novém světě platí zcela jiné přírodní zákony a jeho celková podoba se velmi liší od toho, co známe, tudíž musí autor čtenáře s jeho odlišným fungováním v průběhu děje seznámit. Podoba takových světů však může být napříč literární tvorbou tak široká, že ji obecně popsat nelze.

Pravděpodobně nejznámějším zástupcem této kategorie je svět nazvaný Zeměplocha, vytvořený britským spisovatelem Terry Pratchettem. Tento autor proslul především jako autor, zaměřený na tvorbu humornou až parodující a tomu také odpovídá podoba samotné Zeměplochy. Jedná se o plochý svět, rozkládající se na zádech 4 obrovských slonů (v minulosti možná 5), kteří stojí na krunýři ještě větší

želvě, a ta jako základní pilíř celého světa pluje volně vesmírem (Wikipedie, 2019). Přesto že takto smyšlený svět vyvolává dojem, že je naprosto nesmyslný, nutno dodat, že jeho geografie a celé přírodní fungování je velmi podrobně popsáno a autor kladl důraz na to, aby byl sestaven racionálně (Doležal, 2015). Například je zřejmé, že takovýto svět nemůže mít nám známé světové strany, ovšem má své vlastní v závislosti na rotaci disku kolem své osy. Jsou to: posměr, protisměr, střed a okraj. Z toho tedy vyplývá, že prostorová orientace na této ploše dává smysl. Vyskytují se i další odlišnosti. Zvuk se na Zeměploše šíří skoro stejně jako světlo, týden má 8 dní a rok rovných 800 dní. Celá realita je opět prostoupena magií, která zde hraje důležitou roli.

Také geografie je v průběhu všech literárních děl spadajících do tohoto světa popsána velmi podrobně, proto opět není velký problém vytvořit jeho mapu (viz Obrázek 3).



Obrázek 3: Mapa Zeměplochy (zdroj: Stephen Briggs, Terry Pratchett, 2006)

2.3.4. Fiktivní proměnlivý svět

Poslední kategorií fiktivních světů je svět nestálý, který se na rozdíl od předešlých kategorií skoro neustále mění a jeho podoba není z dlouhodobého hlediska jednotná. Tento fakt sám o sobě je rozhodující v tom, že obecnou mapu takového světa vytvořit nelze.

Jako příklad může být uvedeno dílo německého spisovatele Michaela Endeho (1979) *Nekonečný příběh*. Svět, ve kterém se hlavní část děje jeho knihy odehrává, nazval *Fantázie*. Jak jeho název napovídá, jedná se o svět lidské fantazie, jehož podoba je závislá na rozdílnosti jednotlivých čtenářů. V díle je přímo popisováno mnoho oblastí, jako jsou *Močály smutku*, *Mrtvé hory* nebo *Slonovinová věž*. Jsou zde však také popisovány proměny prostorového uspořádání celého světa. Například v části příběhu figuruje *Stařec z Putujících hor*, u které je přímo popsáno, že se její poloha v prostoru nepravidelně mění. Dále je přímo zmíněno, že samotná říše *Fantázie* nemá žádné fyzické hranice, tedy je nekonečná. V pozdější fázi příběhu je také popisováno, jak čtenář může sám celý svět utvářet podle sebe. Je tedy zřejmé, že za těchto okolností je prakticky nemožné tuto realitu kartograficky zpracovat.

3. Charakteristika světa Zaklínače od Andrzeje Sapkowského

Jak bylo již dříve zmíněno, literární svět zaklínače od Andrzeje Sapkowského spadá do kategorie fiktivních světů, jejichž podoba je relativně stálá, a přesto že není zasazen na Zemi, platí v něm fyzikální a přírodní zákony velmi podobně jako zde. Je velmi rozmanitý, jak po stránce fyzické, tak i sociální. Není tak dokonale popsán jako svět Ardy od J. R. R. Tolkiena, avšak právě tato skutečnost, kdy je v dílech uváděno, že všechna zákoutí světa nejsou společností ve „známém světě“ ještě dokonale prozkoumána a zmapována, vytváří příjemně tajemnou atmosféru při četbě.

3.1. Andrzej Sapkowski

Na začátku této kapitoly je vhodné zmínit pár informací o samotném autorovi, bez kterého by nic z níže uvedených metod, postupů a názorů nemohlo vzniknout. O člověku, v jehož hlavě se celý tento fantastický svět zrodil a od té doby se od něho může rozvíjet. Andrzej Sapkowski (viz Obrázek 4), narozen 21.6.1948 v Polské Lodži (Legie, 2019), je autor žánru fantasy. Jeho tvorba je známá a slavná především ve střední a východní Evropě. S příchodem série počítačových her navazujících na jeho tvorbu se však jeho jméno dostává i na západ. Je absolventem vysoké školy a má velké jazykové nadání, proto se hodnou řadu let živil v zahraničním obchodu.

V roce 1986 vydal svou první fantasy povídku Zaklínač. Jeho styl psaní se stal velmi oblíbený a zanedlouho se k jeho získaným fanouškům dostala i další tvorba. V současném novém uspořádání čítá jeho bibliografie 2 knihy povídek o Zaklínači, na ně navazujících 5 dílů ságy a navíc 1 samostatný román. Mimo tvorbu o Zaklínači je mimo jiné autorem takzvané Husitské trilogie nebo povídkové sbírky Magické střípky. Žánr fantasy on sám označuje jako „literaturu snů“ (Sapkowski, 1993), která dává svým čtenářům možnost úniku z dnešní doby.



Obrázek 4: Andrzej Sapkowski (zdroj: Profimedia, 2014)

3.2. Fyzická geografie a biogeografie

Celý známý svět zaklínače se nachází na bezejmenném světadílu, jehož pobřeží není příliš členité (CD Project Red, 2015). Na západě je ohraničen Velkým mořem, přičemž je z něho vyčleňováno ještě Severní moře. Na severu a východě je známý svět ohraničen horskými masivy. Nejsevernějším regionem jsou Dračí hory, směřující západovýchodním směrem. Získali svůj název podle skutečnosti, že na jejich území žijí pravděpodobně poslední draci. Na jejich východním okraji pokračují Modré hory, které vodou severovýchodním směrem. Zde pramení největší veletoky severu. Jihovýchodním směrem od Modrých hor se nalézá další oddělené horské pásmo, Ohnivé hory, za kterým se nalézají zatím blíže neprozkoumané země Zerrikánie a Haakland. Dále na jih navazuje na Modré hory pohoří Tir Tochair. Znamé je také, že na východ od Tir Tochair se nachází rozlehlá poušť Korath nazývaná též Plotna. Dále na jih nejsou hranice známého světa blíže určeny.

Horské masivy se nalézají také uvnitř známého území. Jsou to například Poštolčí hory, které se oddělují od Dračích hor a stáčí se k jihu. Dále pohoří Mahakam, které je známo tím, že se zde nachází autonomní území trpaslíků, nebo pohoří Amell, které dělí známý svět na dvě základní politické jednotky.

Jak bylo již řečeno, největší veletoky severu pramení právě v Modrých horách. Jsou to severněji položený Pontar a jižněji položená Jaruga. Obě tyto řeky směřují na západ a vlévají se do Velkého moře. Cestou samozřejmě přibírají mnoho přítoků. Mezi významné přítoky Pontaru patří Dyfne, Ismena (levostranné) a Lixela (pravostranný)

(Fandom, 2019). Přítokem Jaruky je například řeka Ina (pravostranný). Severněji od Pontaru se nacházejí další významné řeky, jako jsou Buina a Braa.

Západní pobřeží světadílu je spíše málo členité. Ve Velkém moři se nenachází mnoho známých ostrovů a souostroví. Významné je snad jen souostroví Skellige. Toto souostroví se skládá z 5 hlavních ostrovů (Ard Skellig, An Skellig, Spikeroog, Faroe, Hindarsfjal a Undvik).

Neopomenutelným fyzickogeografickým prvkem je také Brokilonský les. Jedná se o největší lesní komplex ve známém světě. Nachází se na západní straně světadílu mezi řekami Pontar a Jaruga. Jeho rozloha je ale kvůli těžbě dřeva postupně zmenšována.

Klima se zde mění s podobnou závislostí jako v našem reálném světě. Na severu dochází v zimě k pravidelnému zamrznání pevniny a oceánu, dokonce je popisováno i jeho stupňování s tím, že každý rok zamrzne moře o něco jižněji a za nějakou dobu nastane období takzvané „Velké zimy“, určitá doba doby ledové. Tyto periodické změny podnebí na severu mají mimo jiné za následek také to, že některé země zde mají dvě hlavní města, zimní a letní, které je položené jižněji. Směrem na jih se podnebí stává mírným a na vzdáleném jihu i tropickým. Jsou například popisovány vzdálené jižní země s hustými pralesy, vyprahlými pouštěmi nebo země kde se prohánějí „pruhovaní koně“, což by mohlo naznačovat i období savan.

Celý známý svět je domovem pro mnoho živých organismů. Místní flóru mohou utvářet rostliny, jako je bílá myrta, čemeřice, nebo balissa, které jsou popisovány a využívány především v počítačových hrách navazujících na literární tvorbu. Samozřejmě se zde vyskytují také obyčejné či vzácné druhy dřevin, které se většinou nacházejí právě v Brokilonském lese. Svět je bohatý také na faunu. Můžeme se zde setkat s mnoha druhy nám známých domácích i divokých zvířat, jako jsou vlci, medvědi, psy, prasata, koně apod. Zvláštní kategorii zde však zauímají takzvaná monstra, nazývané také nestvůry či příšery. Existuje jich mnoho druhů a poddruhů, ale všechny mají společné to, že jejich původ se nepojí s tímto světem, ale byly sem zavlečeny v dávné historii při události známé jako Konjunkce sfér. Šlo o záhadnou událost, při které došlo k dočasnému propojení tohoto světa s mnoha dalšími realitami a tvorové se mohli volně pohybovat mezi nimi. Uvádí se, že Konjunkce sfér zapříčinila i vznik magie v tomto světě. Monstra jsou tedy invazivními druhy a nemají zde

přirozené nepřátele. Proto jsou druhy, kterým se podařilo přizpůsobit místním podmínkám, velmi nebezpečnými tvory ohrožující místní společnost.

3.3. Sociální a politická geografie

Vybraný svět není rozmanitý pouze po fyzické stránce, ale také po sociální. Je osídlen mnoha inteligentními tvory, od nám známých a povědomých až k zcela novým vytvořených autorem. Některé rasy vytvářejí jednotlivé národy i státní celky, jiné se drží spíše v ústraní.

3.3.1. Historie humanoidních ras

- **Gnómové**

Jedinou původní rasou známého světadílu, která se v hojné míře zachovala do současnosti, jsou gnómové. Jde o rasu nižšího vzrůstu, jejichž největší charakteristickým znakem jsou dlouhé nosy. Sice se pravděpodobně současně s nimi vyskytovali v dřívějších dobách i další humanoidní rasy, jako vranové (vzhledově spojení člověka a ještěra) nebo bobolakové (bytosti nevelkého vzrůstu pokryté hustou srstí), avšak byly buď zcela vyhubeny, nebo se nezachovaly ve významných počtech. Přesto že se populace gnómů také početně snížila, velký význam této rase zůstal.

Původně gnómové vytvářeli malé kolonie v oblasti Mahakamu a pohoří Tir Tochair, kde těžili nerostné suroviny a věnovali se převážně metalurgii, zlatotepectví a zbrojířství. V těchto a podobných řemeslech jsou považováni za nejpokročilejší rasu i v současnosti. Později se začali věnovat i obchodu.

- **Trpaslíci**

Trpaslíci se stali druhou z předních ras, která se ve známém světě objevila. Pravděpodobně se do těchto končin dostali přirozenou cestou a jsou tedy původními obyvateli této reality, ale s určitostí to říci nelze, vzhledem k tomu, že hlubší historie této rasy není nikde popsána.

Tradičním centrem trpasličí kultury je pohoří Mahakam, kde po svém příchodu začali povětšinou mírumilovně koexistovat s gnómy, vzhledem k mnoha společným znakům i zájmům. Trpaslíci taktéž vynikají v umění těžby a zpracování kovů a dalších nerostů, na rozdíl od gnómů jsou však také velmi zdatní v umění boje. Po

příchodu lidí začalo mnoho trpaslíků žít po jejich boku v ghettech lidských měst, kde se věnují obchodu, řemeslům a bankovníctví.

- **Elfové**

Rasa Elfů se do tohoto světa již dostala z jiné reality, pomocí magických bran neznámého původu a jde tedy o nepůvodní rasu vybraného světa. Jejich charakteristickými rysy jsou dlouhé, štíhlé postavy a protáhlé obličejy. Vyznačují se také svou dlouhověkostí. Životním stylem se již značně odlišují od předchozích ras. Nejvíce uznávají soulad s přírodou a její rovnováhu.

Stali se první rozšířenější rasou na tomto území a do příchodu lidí také rasou dominantní. Jejich expanze se však už neobešla bez občasných konfliktů s příslušníky jiných ras, avšak nikdy tyto konflikty nepřerostli v dlouhodobou válku či pokusy o vyhlazení. Po příchodu lidí však o své místo na výsluní přišli a byly nuceni začlenit se do lidské společnosti, což jim kvůli jejich povaze nikdy nešlo tak dobře jako ostatním rasám, nebo se museli stáhnout mimo lidskou společnost. Většina z těchto elfů našlo útočiště na úpatí Modrých hor, kam se část jejich populace, která se odmítala začlenit do společnosti ovládané lidmi, začala koncentrovat.

- **Lidé**

Lidská rasa se dostala do tohoto světa jako poslední, a to během již zmíněné Konjunkce sfér. V knihách se uvádí že by to mělo být přibližně před 1 500 lety. Avšak na území známého světa se objevila teprve před 500 lety, kdy se začali lidé usazovat v ústích řek Pontar a Jaruga. Při postupné expanzi docházelo k četným konfliktům s již dříve usazenými rasami, převážně s elfy. Ti byly nově příchozími lidmi zatlačeni do pozadí a roli dominantní rasy přebrali právě lidé.

Poté, co se lidé rozšířili téměř po celém známém světě a stali se majoritní společností, začali vyvolávat spory a boje o moc i mezi sebou. Tak se začala vytvářet Severní království. Lidská společnost na jihu známého světadílu se pravděpodobně utvářela zcela nezávisle na severu. Vypovídá o tom naprosto odlišný jazyk, kultura i náboženství. Není však jisté, jestli příchod těchto lidí, kteří osídlili jih nastal ještě před tím, než se první lidé usadili na severu, nebo zda oba tyto příchody probíhaly současně. Na jihu však pomalu vznikala království, která

byla následně sjednocována do jednoho velkého impéria, jehož společná hranice postupovala stále více k severu.

Ve známém světě spolu s výše popsanými rasami žijí i další, jako jsou půlčící (tvorové malého vzrůstu), rybolidé (rasa humanoidů, žijících převážně pod vodou) a mnohé další. Žádná z těchto ras však nemá výrazný vliv na chod společnosti. Za zmínku ale stojí rasa dryád, lidmi též nazývaná jako divoženky. Jedná se o starší rasu s blíže neurčenou minulostí, která v současnosti obývá poslední velký lesní komplex, les Brokilon. Tento les je pro ně domovským územím, a proto ho také urputně brání před zásahy lidí. Proto má jejich počínání vliv i na mapu celé oblasti, protože celý les vytváří autonomní území.

3.3.2. Státní útvary známého světa

Jak již bylo naznačeno, v průběhu dějin světa se formovalo a vznikalo mnoho státních útvarů, povětšinou tedy ve správě lidí. Tyto správní celky se zde vyskytují v různých podobách. Jde o malé městské autonomní státy, malá knížectví, které většinou zahrnují území hlavního sídla a jeho přilehlého okolí, nebo může jít i o velká království s vnitřní strukturou a mnoha významnými sídly. Je samozřejmé, že podoba světa a jeho uspořádání se v čase proměňovalo. Přidržíme se tedy popisu světa v té podobě, která odpovídá konci ságy o Zaklínači (román Paní jezera), tedy ukončení Velké války Cintránským mírem v roce 1268 po Obrození (událost známá jako Obrození je v této realitě počátkem letopočtu) (Sapkowski, 2014). Ve všech dílech, která se tohoto světa týkají, se objevuje stejné základní politické dělení, a sice na Severní království a Nilfgaardské císařství.

- **Severní království**

Území Severních království, či zkráceně Severu se rozkládá od hranice známého světa na severu (Dračích hor) až k pohoří Amell na jihu. Toto pohoří se nachází jižně od řeky Jarugy a táhne se východo-západním směrem od Modrých hor až k Velkému moři. Tato fyzická hranice však není stálá, protože během ozbrojených konfliktů s agresorem z jihu jí byla na některých místech překročena a území na sever od pohoří dobyta. To se týká i výše zmíněného roku 1268, kdy je již území mezi Jarugou a Amellským pohořím rozděleno mezi vlády Nilfgaardu a Severu. Největšími královstvími Severu a hlavními aktéry v boji o moc jsou království Temerie, Redanie,

Kaedwen, Aedirn a spojené království Lyrie a Rivie. Tyto největší státy byly hlavními aktéry v boji proti Nilfgaardskému císařství ve Velké válce, přičemž nejvíce se dotkla těch nejjižněji položených, Temerie a Lyrie a Rivie, které s Nilfgaardem přímo sousedí.

Dále jsou zde menší státní útvary na severu: království Kovir a Povis a také takzvaná Hengforská liga, což je aliance menších knížectví (Caingorn, Malleore a Holopole) sjednocených pod jedním králem. Oba tyto státní útvary v době Velké války vyhlásili neutralitu. Menší lidská království se nacházejí také jižněji, mezi Brokilonským lesem a mořem. Patří mezi ně námořní velmoc Cidaris sousedící na východě s Temerií, dále na jih se v ústí řeky Adallate pramenící v Brokilonu leží ještě menší království Kerack, jehož území zabírá jen o málo více než stejnojmenné hlavní město a zároveň přístav. Od Keracku až k Jaruze se rozkládá království Verden, který je však politicky nestabilní a v jedné z válek proti Nilfgaardu se dokonce na nějaký čas přidal na jeho stranu. V neposlední řadě je nutné zmínit i pravděpodobně nejmenší stát Severu a pravděpodobně celého světa, ale zároveň možná největší město známého světa Novigrad. Toto velkoměsto se nachází na území Redanie, avšak má plnou autonomii a samosprávu. Jde o nejvýznamnější přístav Severu, nacházející se v deltě řeky Pontar. Jedná se o velice výhodnou polohu, protože má přímé říční spojení se čtyřmi největšími státy. Díky tomu velmi rychle bohatne a mnoho významných a mocných osob z jiných států si zde například zakládá bankovní konta. Žádná strana tedy nemá zájem na tom, aby toto území ztratilo svou neutralitu.

Nelze však opomíjet i některá z posledních území, která jsou ovládány jinou rasou než lidmi. Je jím například samotný les Brokilon, který lze také považovat za státní útvar. Zde jsou stále vládoucí rasou dryády a lidem v okolí to také dávají náležitě najevo. Mají také svojí vládkyni a vytvářejí uvnitř lesa svá sídla. Dalším a nově znovu uznaným státem je také autonomní území elfů Dol Blathanna. Nachází se uvnitř Aedirnu v podhůří Modrých hor, jižně od řeky Dyfne. Vznikl jako jedna z podmínek Nilfgaardu k uzavření Cintránského míru. Samozřejmě vznik tohoto nového státu znamenal pro Aedirn významnou územní ztrátu, přesto že byl ve válce na vítězné straně. Posledním severním územím ovládaným nelidmi, konkrétně trpaslíky (společně s gnómy), je pohoří Mahakam, které celé vytváří v jistém smyslu autonomní oblast. Oficiálně je vazalským regionem Temerie, avšak královský vliv v tomto území je spíše symbolický a Mahakam má vlastní správní hierarchii.

Jedním z významných severních království bylo i království Cintra, které se nacházelo na jižním břehu Jarugy na pobřeží Velkého moře a sahalo až k Amellskému pohoří. Přes jeho politickou i vojenskou sílu však bylo obsazeno Nilfgaardskými vojsky při jeho náhlém vpádu na sever bez předchozího vyhlášení války. Od té chvíle bylo Nilfgaardským protektorátem a po uzavření Cintránského míru, který byl po skončení druhé války s Nilfgaardem podepsán symbolicky právě zde, se Cintra stala oficiálně vazalem Nilfgaardského císařství.

Kromě kontinentálních států však lze mezi Severní království také zařadit Skelligské ostrovy, které jakožto souostroví fungují jako státní celek. Nachází se na východ od pevniny ve Velkém moři, přibližně na stejné zeměpisné šířce jako Amellské pohoří. I když jeho zařazení do území Severu může být po stránce jeho polohy diskutabilní, po stránce politické je to více než zřejmé. Skellige se samo profiluje jako odvěký nepřítel Nilfgaardu a je významným spojencem Severních království, především Cintry. Právě Nilfgaardská anexe Cintry ještě více posílila spojenectví Skellige a pevninského Severu.

- **Nilfgaardské císařství**

Jižně od pohoří Amell se rozkládá Nilfgaardské císařství (nebo jen zkráceně Nilfgaard). V současné době je rozlohou několikanásobně větší než území celého Severu a jeho jižní hranice nebyli nikdy v žádném díle popsány. Měli by se za ní však nacházet další země, např. Basra nebo Ofir). Původně se jednalo jen o jedno malé království Nilfgaard daleko na jihu, které však neustále dobývalo své slabší sousedy a připojovalo je ke svému impériu. Poté, co rostoucí říše pohlcovala více a více severněji položená území (zmíněny jsou například provincie Etolie, Nazair, Gesso či Vicovalo), nevyhnutelně došlo k tomu, že se severní hranicí celého císařství stalo již známé Amellské pohoří. Nilfgaardská nenasytlost po dalších územích pak tedy způsobila mnoho, v knihách popisovaných, konfliktů se Severními královstvími. Nilfgaardské obyvatelstvo se od severního velmi liší, a to kulturně, jazykově i názorově. Nordlingové (jak jsou obyvateli císařství označováni obyvatelé Severu) jsou podle nich daleko zaostalejší.

4. Existující mapy světa zaklínače

Map zobrazujících tento svět již vzniklo několik, a to od různých autorů z různých zemí. Sám autor knižní předlohy však nikdy žádnou oficiální mapu nezveřejnil a dříve se dokonce bránil přijmout fakt, že by měl ke svému dílu vytvořit i mapu (Komárek, 1999). Avšak poté co mu český překladatel Stanislav Komárek, který překládal právě jeho díla, poslal svou mapu (viz Příloha 1), vytvořenou na základě jeho knih, nemohl ji Andrzej Sapkowski již ignorovat.

Jedná se o mapu vytvořenou ručně. Celý obrys světadílu je podobný jako u pozdějších map, z čehož se dá usuzovat, že mohla být významnou inspirací pro další tvorbu. Chybí zde politické hranice, k čemuž se autor mapy vyjadřuje takto: „Autor si výslovně přál, aby se na mapě nevyskytovaly přesně zakreslené hranice. Podle pravítka vytýčené lajny, jak je známe např. z mapy Afriky v koloniálních dobách, do zaklínačova světa nepatří. Pomezí různých států a království zhruba určují řeky, horské řetězy a hluboké hvozdy.“ (Komárek, 1999). Mapa však byla vytvořena v době, kdy ještě nebyla vydána kompletní sága, má tedy několik nepřesností, které vznikly dodatečným přidáním některých informací autorem v další tvorbě, která se tohoto světa týká. Přesto se o ní autor vyjadřoval jako o nejvěrnější. Vyskytuje se na ní několik bílých, nevyplněných míst, především na severu, který je dle mého názoru přesný nejméně. Příkladně jsou zde zaměněny některé regiony. Nachází se zde kombinace kopečkové a stromečkové metody, místy však její použití způsobuje nepřehlednost. Pro vyjádření bodových prvků jsou použity symbolické znaky, avšak pro plné porozumění chybí legenda.

Komárkova mapa však nebyla první mapou. Ještě dříve byla vytvořena polská mapa fanoušky, publikovaná na webové stránce www.wiezdmin.art.pl. Ta již v současné době není v provozu, ale jejich mapa zůstala k dispozici (viz Příloha 2).

Základní tvar světadílu je zde především v severní části odlišný od pozdějších verzí. Například chybí Mořský oblouk. Chybné je i rozmístění ostrovů Skellige. Všechny tyto faktické nedostatky jsou však způsobeny pozdější úpravou světa v dalších Sapkovského dílech. Státní hranice jsou v této mapě naznačeny avšak, nejsou nijak odlišeny od hranic regionálních. Výškopis je zde znázorněn kopečkovou metodou, avšak zvláště v převrácené formě. Původně se jednalo také o ruční práci,

následně však byla převedena do digitální podoby a dostupná je také kolorovaná verze.

Nelze opomenout i mapy světa vytvořené pro počítačovou herní trilogii Zaklínač. Vývojářská firma CD Project Red vytvořila ke hře Zaklínač kromě několika menších map používaných přímo ve hře i mapu zobrazující Severní království, která byla dodávána se sběratelskou edicí hry (viz Příloha 3).

Jde o ručně vytvořenou mapu s dodatečnou počítačovou úpravou (Fandom, 2019). Jde o obecně geografickou mapu, zobrazující jak fyzickogeografické prvky, tak i umístění politických útvarů. Nevyskytují se zde však přesné hranice států, kromě těch závislých na fyzickogeografických prvcích. Nacházejí se zde však hlavní cesty mezi sídli. Většina z nich ale nemusí být nijak podložena informacemi z knih. Pohoří jsou opět znázorněna kopečkovou metodou. Na rozdíl od předchozích map se zde vyskytuje i legenda, tudíž je symbolika sídel objasněna.

Přesto že byla tato mapa stvořena už v době, kdy existovaly všechny knihy, i zde se vyskytují místopisné omyly. Například město Aedd Gynwael, ve kterém se přímo odehrává děj jedné z povídek knihy Meč osudu (Střípek ledu) i s řekou Toinou, v jejímž údolí se nachází, spadá pod správu většího centra Rakverelinu, které zde chybí. Navíc není jisté kde se nachází, ale pravděpodobně to není v severním Kaedwenu, ale v knížectví Narok, pod správou Koviru a Povissu, jak uvádí Komárkova mapa, se kterou Sapkowski nejvíce souhlasil. To znamená dál na západ.

Mapa (viz Příloha 4) pro pokračování této hry, Zaklínač 2: Vrahové králů, vychází z předchozí mapy (viz Příloha 3). Tvar pobřeží je téměř shodný, stejně tak rozmístění pohoří i vodních toků. Je zde však kladen větší důraz na politickou geografii. Je to pravděpodobně z důvodu územních změn ve světě, ke kterým v průběhu hry dochází. Jsou zde již zobrazeny administrativní hranice a jednotlivé státní útvary jsou barevně odlišeny. Navíc se zde vyskytují umělecké doplňky, jako jsou erby a podobenky vládců čtyř největších Severních království.

Avšak ani zde se není místopis bezchybný. K chybám z předchozí mapy se přidávají ještě další nepřesnosti týkající se politického charakteru. Například jako severní hranice Nilfgaardu je zobrazena řeka Jaruga, avšak region Zaříčí (v mapě jako Riverdell), nacházející se jižně od Jarugy a Soden, rozkládající se na obou březích, by měly v této době patřit stále pod Temerskou správu, na základě Cintránského míru od

té doby zatím k žádným územním změnám nedošlo, nebo nejsou v předchozí hře dostatečně zmíněny. Dále na severu v Koviru a Povissu a Hengforské lize jsou všechny jejich vazalské regiony zobrazeny jako samostatné jednotky, zatímco v případě Temerie jsou její vazalové odlišeny. Koncový uživatel by si tedy mohl myslet, že se jednotlivé regiony nejsevernějších států mezi koncem knižní ságy a začátkem herní série opět osamostatnily. Tato možnost je však vyvrácena v encyklopedické knize Zaklínač a jeho svět, která byla vydána společně se třetí hrou. Zde jsou všechny tyto regiony stále popisovány jako součásti nadřazenějších celků.

Mapa k třetímu a zatím poslednímu pokračování úspěšné herní série, Zaklínač 3: Divoký hon, je už zcela jiným dílem (viz Příloha 5). Po umělecké stránce jde samozřejmě o skvělé dílo, avšak z kartografického hlediska mapa o mnohé přišla. Jde v podstatě pouze o náhledový obraz pouze herních lokací, u kterých jsou však velmi zkráceny plochy i délky a umístění v prostoru je u většiny prvků taktéž chybné. Například Skelligské ostrovy jsou takto příliš velké, příliš blízko pevnině a daleko severněji, než by mělo být. Samozřejmě tedy nejde o příliš kartografické dílo, jako spíše o dekoraci.

Další významnou mapou, zobrazující tento svět je takzvaná Orteliova mapa (viz Příloha 6). Jde o poslední ze známějších a rozšířenějších map. Byla vytvořena polskými fanoušky přes jejich oficiální Zaklínačské fórum. Svými tvůrci byla takto pojmenována po slavném vlámském kartografovi Abrahamu Orteliovi, jehož fiktivní stejnojmenný protějšek umístili do světa Zaklínače, jakožto univerzitního profesora geografie a kartografie v Oxenfurtu, původem z Vicovara. Vytvořili mapě obsáhlou legendu, která ve zkratce popisuje, že zmíněný fiktivní autor vytvořil obsáhlou a podrobnou mapu známého světa, ze které se však dochovaly pouze fragmenty, na kterých je tedy podle legendy tato moderní mapa postavena.

Jde pravděpodobně o nejpodrobnější mapu ze všech zmíněných, ve které je podrobně zobrazeno také rozsáhlé území Nilfgaardského císařství. Státní hranice zde opět zobrazeny nejsou, jednotlivé země jsou pouze naznačeny popisky. Nachází se zde však velké množství jednotlivých sídel. Bohužel není k mapě připojená legenda, a tak není z mapy zřejmé o jaké druhy sídel se jedná. Dalším problémem s místopisem je ten že zde nacházejí sídla, o kterých je buď velice málo informací, například jsou v knihách či hrách pouze zmíněny, nebo dokonce nikdy zmíněny nebyly a autoři mapy

si je vymysleli. Toto se týká především vzdáleného jihu, kde se zásadní část děje předloh neodehrává.

Jako poslední zajímavá mapa v této práci je vybrána mapa autora Jamie Bon Joviho, který mapu publikoval na sociální síti Twitter (viz Příloha 7). Stejně jako v případě Komárkovy mapy jde o ruční práci, v tomto případě navíc kolorovanou (v podobném stylu jako v případě mapy ke hře Zaklínač – viz Příloha 3). Zobrazeny jsou vodní toky a některé plochy, pohoří (znázorněna opět kopečkovou metodou) a také nejvýznamnější sídla. Popis je však výrazně ochuzen, protože zahrnuje pouze názvy státních celků, sídel a některých pohoří, tedy není popsáno zdaleka vše, co se v mapě nachází. Na druhou stranu se jedná přesně o ten druh mapy, který by mohl být použit hrdinou přímo v knize. Mapa je velmi jednoduchá, zpracování může odpovídat možnostem popisované doby a je kladen velký důraz na estetickou její stránku, včetně opotřebovaného materiálu, na kterém je mapa vytvořena.

5. Možnosti tvorby fantasy mapy

Možností tvorby mapy fiktivního světa je samozřejmě několik. S postupem a vývojem moderních technologií se sortiment použitelných postupů rozšiřuje. Lze je rozdělit na kategorie právě dle druhu zvolené technologie (Hrubý, 2008).

5.1. Ruční tvorba

Ruční tvorba fantasy mapy v sobě skrývá nejvíce půvabu, vzhledem k tomu že každá takto vytvořená mapa je originál. U tohoto typu tvorby jde většinou spíše o umělecké zpracování a výsledný dojem než o kartografickou přesnost, avšak kartografická přesnost u map fiktivních území není často zcela relevantní k tomu, aby se na ní přehnaně lpělo. Často je při tvorbě hodně prostoru pro tvůrčovu představivost, co se týče míst, tvarů nebo velikostí, které nejsou v předloze striktně popsány.

Pokud má autor tvorby dostupné vhodné vybavení a má již osvojené patřičné dovednosti, má při ručním postupu v podstatě neomezené možnosti tvorby. Může používat libovolné tvary, tloušťky nebo typy čar, jakékoli symboly, materiál, na kterém bude mapa vytvářena apod. Je zde omezen skutečně pouze svou představivostí a velikostí plochy, na kterou kreslí. Pro ruční tvorbu mapy lze využít mnoho pomůcek. Obyčejné tužky různých tvrdostí, centropeny různých barev a tlouštěk, pastely, všemožné typy štětců a barev.

Tento postup má však i své nevýhody, například nemožnost uložení starší verze v případě toho že bychom chtěli výsledné dílo opravit či aktualizovat. Nelze také vytvářet naprosto identické symboly.

5.2. Grafický software

Dnes je také velmi používaný postup s využitím počítače. Grafické programy slouží obecně k široké práci s jakoukoli digitální grafikou, rastrovou i vektorovou. (Miklín, Dušek, Krtička, Kaláb, 2018). Je používáno mnoho různých grafických softwarů s různými vlastnostmi. Patří mezi ně například Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Inkscape a jiné. Výsledná práce se v nich dá průběžně ukládat a následně exportovat v různých formátech. Snadno se pak také mapa distribuuje. Grafický software je však sám o sobě omezením, co se týče kreslicích možností. Toto omezení se samozřejmě postupně snižuje a nejvhodnější grafické softwary se v tomto ohledu

již velmi přibližují ruční tvorbě. Výhoda grafického softwaru však spočívá v možnosti tvorby identických objektů, pravidelných obrazců a přesnějšího geometrického znázornění prvků, což se k současné kartografické tvorbě hodí více. U tvorby fantasy mapy je však stále důležitý také umělecký dojem.

Oblíbenou pomůckou pro přiblížení se ruční tvorbě je tablet a stylus (dotykové pero s citlivostí na tlak). Takto lze vhodně kombinovat digitální a ruční tvorbu.

5.3. Kartografický software

Nejvhodnějším nástrojem pro tvorbu map je samozřejmě kartografický software. Kartografické programy (např. OCAD, AutoCAD map 3D), jakožto podmnožina tzv. CAD softwarů, které se na rozdíl od GIS softwarů věnují více vizualizaci a grafické stránce prostorových dat. GIS softwary (např. ArcGIS či QGIS) jsou vhodnější pro tvorby prostorových analýz, avšak často jim chybí pokročilejší grafické nástroje (Miklín, Dušek, Krtička, Kaláb, 2018). Tyto typy programů dokáží přiřazovat grafice prostorové souřadnice. Přiřazení souřadnicového systému však není při tvorbě mapy fiktivního světa důležité, většinou stačí kartézská soustava souřadnic. Nevýhodou však většinou zůstává menší vybavenost kreslícími funkcemi, které se vyskytují právě v grafických programech a které jsou nejvíce potřeba právě při tvorbě fantasy map.

6. Metodika

6.1. Získání a zpracování dat

Pro tvorbu mapy fiktivního světa je nejprve nutné získat informace o prostorovém rozložení reálií v daném světě. V tomto případě se jedná o fiktivní svět vytvořený na základě knižní předlohy. Primárním zdrojem informací jsou tedy všechny literární díla od Andrzeje Sapkowského, která se světa Zaklínače týkají. Jedná se o dvě povídkové sbírky, v českém vydání pod jmény Zaklínač I. Poslední přání a Zaklínač II. Meč osudu, následně pětidílná saga obsahující knihy Zaklínač III. Krev Elfů, Zaklínač IV. Čas opovržení, Zaklínač V. Křest ohněm, Zaklínač VI. Věž vlaštovky a Zaklínač VII. Paní jezera, a nakonec samostatný román Zaklínač: Bouřková sezóna. Samotná díla jsou obsáhlá na geografické informace, včetně politických i lokálních názvů, zmínění nepřímých velikostí rozloh, některých vzdáleností a určených směrů.

Svět od tohoto autora se však stal tak populárním a na jeho základ navázalo především vývojářské studio CD Project Red, které na Sapkowského tvorbu odkoupilo práva. Od roku 2007 studio vytvořilo 3 hlavní počítačové hry a mnoho dalších doplňujících věcí, které na příběh ve světě Zaklínače přímo navazují a tím ho rozšiřují. Mezi významný doplněk her patří encyklopedická kniha Zaklínač a jeho svět, vydaná právě touto společností, která v sobě shrnuje mnoho informací z původních knih i z vytvořených her, včetně informací geografických. Zdroje od společnosti CD Project Red jsou proto vhodné jako sekundární rozšiřující zdroj informací.

Zajisté existují i webové zdroje informací o světě vytvořeném A. Sapkowským. Pravděpodobně nejobsáhlejší je internetová encyklopedie Witcher Wiki, spadající pod portál Fandom, která v sobě shromažďuje všechny informace, které se tohoto světa týkají, a to ze všech dostupných zdrojů. Vyskytují se zde například informace o různých místech, které jsou v knize pouze zmíněny. Samozřejmě jde o web vytvořený fanoušky, tudíž do něho může přispívat každý. Tím pádem ne všechny informace jsou podložené a důvěryhodné a je třeba ověřit ve výše zmíněných zdrojích, zdali nejsou v rozporu s nějakým faktem. Pokud ne, jsou informace použitelné, jelikož k tématu jako je fiktivní svět jistě patří i fantazie těch, kteří jsou jeho koncovými uživateli. Tento zdroj je tedy vhodný jako doplňující.

Pro co nejsprávnější zanesení všech prvků světa do výsledné mapy je třeba zkombinovat všechny tyto zdroje, zároveň je však nutné klást důraz na původní literární dílo, ze kterého je vše odvozeno. Pro vybírání prvků mapy je vhodné využít zmíněný webový zdroj, kde jsou uvedeny například seznamy známých sídel či státních útvarů a jejich status. Jsou zde informace o jejich umístění, hranicích či významných obyvatelích. Následně je název objektu hledán přímo v textu knih (primární zdroj) a je rozhodováno o pravdivosti informací získaných z webu. Poté může být na základě těchto zjištění objekt umístěn do mapy.

V případě prvků, které se začaly ve světě vyskytovat až při vývoji her je vhodným zdrojem většinou hra sama, protože rozmístění prvků v prostoru je zde většinou přímo zmíněné či znázorněné. Avšak co se týče již dříve známých prvků, jsou zde zdroje od společnosti CD Project Red mnohdy v rozporu s předlohou a je nutné i tento zdroj porovnávat s originálem, přičemž samozřejmě informace z knižní předlohy mají přednost. Stručně je tedy o umístování objektů a prostorových reálií mapy rozhodováno na základě důležitosti zdroje, ze kterého pramení informace o něm pochází, v pořadí od nejdůležitějšího: Andrzej Sapkowski – CD Project Red – Witcher Wiki.

6.2. Použitý software

Při digitální tvorbě mapy je na výběr z množství softwarů, jak již bylo zmíněno v kapitole 4.2. Vhodnými grafickými softwary mohou být OCAD či Adobe Photoshop (Hrubý, 2008). V této práci však bude použit kartografický program ArcGIS 10.4.1. (školní licence) od společnosti Esri. Důvodů k zvolení tohoto softwaru je několik. Školní licence na jeden rok je u něho bezplatná, dále několikaletá praxe v práci s ním a zároveň možnost zkoušky využití přímo GIS softwaru při tvorbě mapy fiktivního území a porovnání s tvorbou odlišných druhů map.

ArcGIS, tedy konkrétně jeho aplikace ArcMap, která slouží přímo pro tvorbu mapových výstupů, ale také různých analýz, pracuje jak s rastrovou, tak s vektorovou grafikou. Pro účely této práce bude vhodná především ta vektorová. Program funguje na principu vrstev, které se ve zvoleném pořadí navzájem překrývají. Každá z vrstev obsahuje jeden druh mapových prvků, v případě vektorů to mohou být body (např. sídla), linie (např. vodní toky) a polygony (např. státy). Následně je tedy tyto vrstvy vhodně poskládány na sebe a tvoří základ výsledné mapy.

Velká výhoda tohoto softwaru spočívá v možnosti snadného přidávání různých dalších mapových prvků, jako je generování legendy, nebo tvorba měřítká. Ve většině jiných grafických softwarech se musí tvořit ručně. Zde například legenda přejímá přímo vytvořenou symboliku vrstev. Měřítko je vypočítáváno přímo ze zvoleného souřadnicového systému.

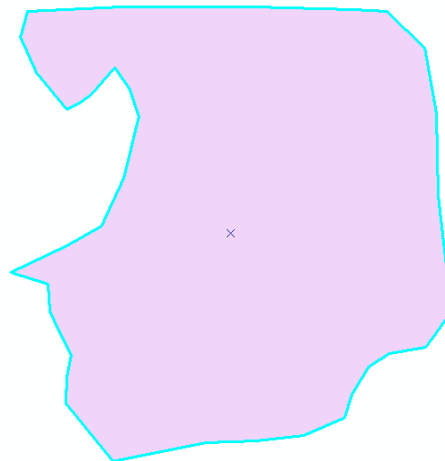
7. Postup tvorby

Jak už bylo naznačeno v kapitole 2 tvorba mapy fiktivního světa se v mnohém odlišuje od tvorby světa skutečného. Záleží jistě také na tom, o jakou mapu jde a jaký svět má zobrazovat. V této kapitole bude navrhnout postup tvorby a aspekty, které se týkají tvorby mapy světa Zaklínače.

7.1. Obrys světadílu a tvar pobřeží

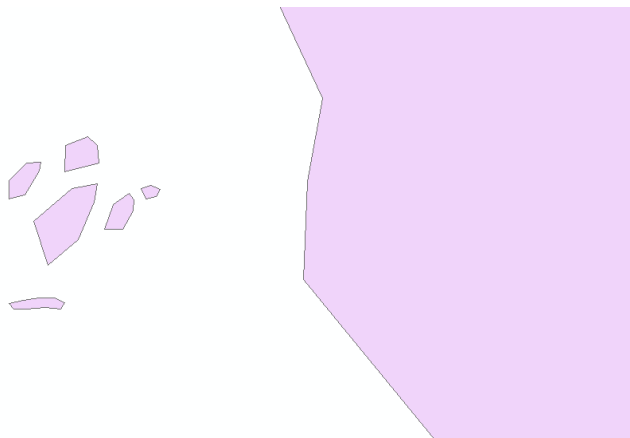
Před začátkem samotné tvorby mapy je důležité zvolit, o jakou mapu půjde. Vzhledem k množství informací z předloh je tedy nejvhodnější vytvořit mapu Severních království, tedy celé části světadílu v malém měřítku. Oblast Severních království je v předloze popsána více než území Nilfgaardu. Mělo by se jednat spíše o obecně kartografickou mapu, kde budou znázorněny jak fyzické, tak i politické prvky.

V programu ArcMap budou všechny prvky mapy vytvářeny jako jednotlivé *feature classes*. Prvním krokem tvorby fantasy mapy je určení tvaru kontinentu a následně přilehlých ostrovů (Blando, 2017). Tvar kontinentu byl je inspirován nejvíce mapou ze hry Zaklínač z roku 2007 (viz Příloha 3), která, jako většina dalších vychází tvarem především z Komárkovy mapy (viz Příloha1). Na základě těchto map byl vytvořen základní obrys znázorňované části kontinentu. V tomto tvaru již figuruje Záliv Praxedy, který je zmiňován v knižní předloze a který vytváří tzv. Mořský oblouk. Území mapy bude určeno zmíněnými tradičními hranicemi Severních království (Až po Amellské pohoří na Jihu). Toto území bude znázorněno základním polygonem (viz Obrázek 5).



Obrázek 5: Základní tvar severní části světadílu

K základnímu polygonu Severních království lze následně přidat prostorově významné území ostrovů Skellige (viz Obrázek 6).



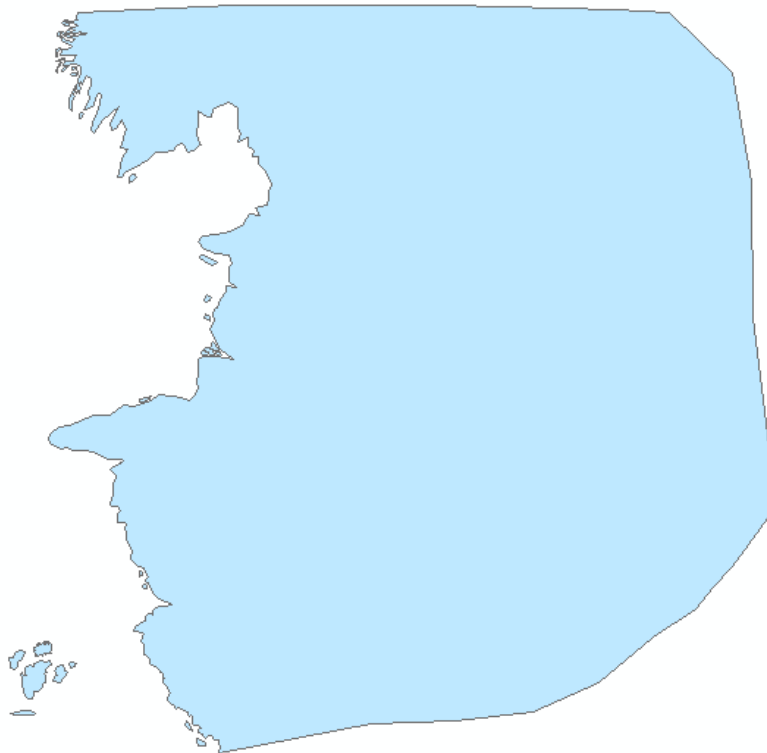
Obrázek 6: Základní tvar a rozmístění Skelligských ostrovů

Právě rozmístění jednotlivých Skelligských ostrovů je častou chybou v již vytvořených mapách, především v těch herních. Významná část hry Zaklínač 3: Divoký hon se odehrává právě na tomto souostroví, avšak mapa ostrovů použitá přímo ve hře je v porovnání s předlohou chybná (viz Obrázek 7). Rozmístění ostrovů je přímo popsáno na začátku 9. kapitoly knihy Zaklínač VI. Věž Vlaštovky. Rozmístění ostrovů tedy bylo provedeno tak, aby odpovídalo knižní předloze.



Obrázek 7: Herní mapa Skellige – upravená (zdroj: CD Project Red, 2015)

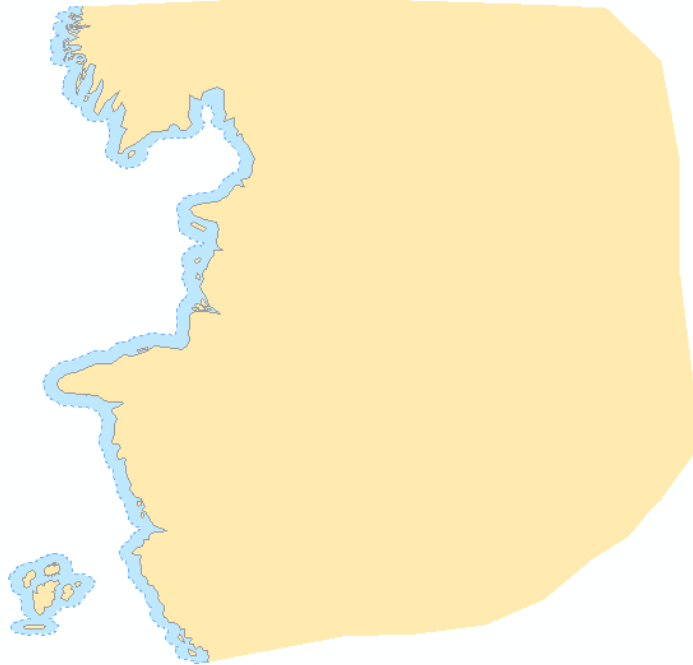
Jako další krok je vhodné vytvořit členitější pobřeží (viz. Obrázek 8). Je možné tedy z do původního obrysu vytvořit různé pobřežní nerovnosti, výraznější ústí velkých řek, přidat menší nevýznamné ostrovy lemující pobřeží, nebo vytvořit různě velké zátoky. Zde je již hlavním nástrojem tvorby fantazie autora mapy, vzhledem k tomu, že rozsáhlé pobřeží není popsáno tak detailně. Vyskytují se zde samozřejmě i výjimky. Například je v knihách popisováno že řeka Pontar ústí do moře v podobě Delty, zatímco v případě Jarugy je popisováno pouze „ústí“ (Sapkowski, 2011). Z toho lze vyvozovat závěr že ústí Jarugy je spíše nálevkovitého tvaru. V případě jednoho ze Skelligských ostrovů (An Skellig) je uvedeno, že ze severní strany má „hluboko zaříznuté fjordy“ (Sapkowski, 2011). Je tedy vhodné všechny tyto popsané struktury v mapě znázornit, pokud to odpovídá zvolenému měřítku.



Obrázek 8: Přidání členitosti pobřeží

Vhodné je samozřejmě nejen obohatit tvar pobřeží svou vlastní fantazií, ale také zapojit do tohoto procesu přírodní podmínky. Například již dříve zmiňované zalednění severní části, které se zde pravidelně vyskytuje by mohlo poznamenat tamní pobřeží glaciálními tvary, například fjordy. Na severu bude tedy pobřeží členitější než na jihu. I takto lze tedy uvažovat při tvorbě mapy fiktivního světa.

Po zvýšení členitosti pobřeží je také možné zvýraznit pobřežní pásmo (viz Obrázek 9). Toto i čtenáři, který není se světem seznámen ihned napoví, která část je pevnina a kterým směrem se ubírá oceán.



Obrázek 9: Zvýraznění pobřeží

7.2. Fyzická geografie – pohoří, lesy, vodstvo

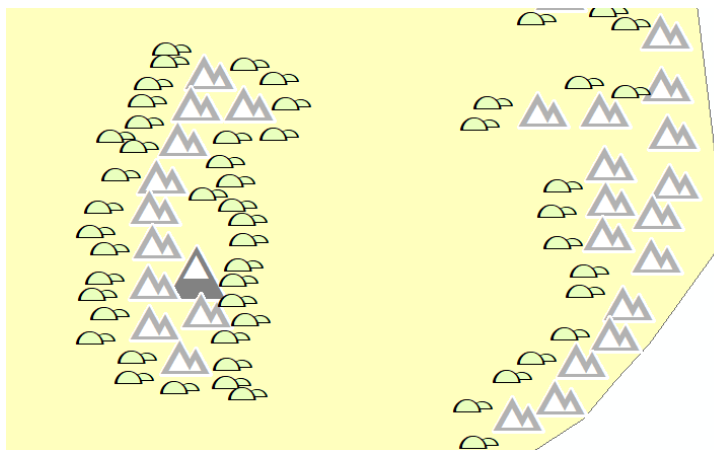
Poté, co je již oblast pevniny definována, bude dalším krokem přidání ostatních fyzikogeografických prvků. Jako první je na řadě pohoří, vzhledem k tomu, že podoba reliéfu je z časového hlediska trvalejší a tím nejvíce ovlivňuje další prvky, jako například vodstvo nebo vegetaci. Pohoří mohou být významná i pro sociální geografii, protože často mohou vytvářet bariéry a přírodní hranice mezi jednotlivými státy nebo i civilizacemi.

Pro znázornění tvaru reliéfu obecně existuje mnoho metod. Mezi ně patří například vrstevnice, šrafy či kóty. U map malých měřítek je v atlasech nejpoužívanější metodou barevná hypsometrie, která zobrazuje místa nacházející se ve stejném výškovém intervalu stejnou barvu a následně jsou pro různé výškové intervaly použity odlišné barvy. Všechny tyto jmenované způsoby však využívají reálná data o konkrétních výškách, která jsou ve výsledné mapě reprezentována. To však není případ této práce, kde se žádná reálná data nevyskytují. U žádného pohoří není

zmíněno, jaké výše dosahuje, nelze je tedy ani vzájemně porovnat. Ve fantazy mapě lze uplatnit jen způsob znázornění výškopisu, který pouze symbolicky znázorňuje výskyt pohoří či pahorkatin v dané lokalitě. Nejvíce vhodnou metodou se tedy jeví Kopečková metoda, která je zároveň metodou nejstarší. Byla v mapách používána až do 18. století a její využití je tedy příhodné, vzhledem k tomu že fantazy mapy svým vzhledem většinou částečně připomínají právě staré (většinou středověké) mapy. Tato metoda je vhodná i z estetického hlediska, protože evokuje okamžitý prostorový vjem (Veverka, Zimová, 2008).

Při práci v softwaru ArcMap lze kopečkovou metodu znázornit několika způsoby. Nejdříve je třeba vytvořit vhodný symbol. Pro lepší prostorový vjem budou vytvořeny symboly dva. Jeden pro hory a druhý pro kopce. Jejich vzájemnou kombinací by mělo dojít k lepšímu znázornění přechodu od nížin k horstvům. Lze také vytvořit jedinečný symbol pro znázornění nějaké významné hory, například té, která je v díle pojmenovaná, a tak zajistit, aby byla od ostatních odlišena.

Po vytvoření symbolů je již možné přikročit k tvorbě horských pásem. Zde lze využít všech druhů vektorové grafiky (Hrubý, 2008). Plocha, na které se pohoří rozkládá může být vyznačena polygonem a ten lze následně vyplnit již vytvořeným znakem. Podobně může být směr horstva znázorněn linií, přičemž i linie se může vyplnit bodovými znaky. V této mapě bude použito znázornění pomocí jednotlivých bodů (viz Obrázek 10), a to z několika důvodů. Bude tak zachováno stejné natočení všech symbolů, což byl problém při znázornění linie, kde si svislá osa symbolu zachovávala vždy kolmý směr k linii, což při svislých liniích nevyvolávalo dobrý estetický dojem. Dalším důvodem je zachování celistvosti symbolu, s čímž byl problém při použití polygonu. Zde se symboly, které se nacházely na okraji polygonu nemusely v požadované velikosti zobrazovat celé, část zůstala skryta za hranicí polygonu. Za zmínku stojí také výhoda snadného upravování, kde při úpravě rozlohy pohoří stačí pouze přidávat či ubírat jednotlivé body. Za použití bodů se také lépe pracuje s estetickým dojmem, kdy lze dávat body s různou vzdáleností od sebe, a tak vytvářet oblasti s různou hustotou znaku. Je možné také umisťovat body taky, aby se symboly s danou velikostí vhodně překrývaly a prohloubily prostorový vjem.



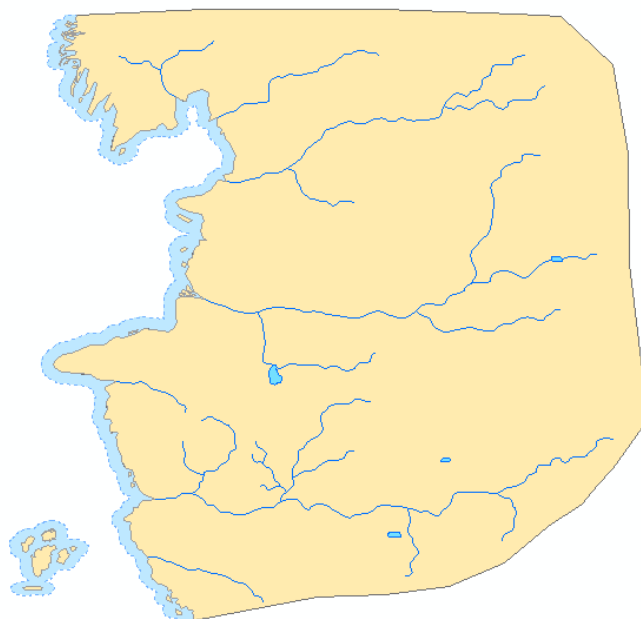
Obrázek 10: Odlišné symboly při znázornění výškopisu

Se znázorněním známých pohoří světa Zaklínače by tedy neměl být problém. Všechna jsou zaznamenána v předchozích mapách velmi podobně a zdroje se zde většinou při jejich popisu scházejí.

V případě vodstva již však nejsou tyto informace u některých konkrétních případů celistvé. Z původní předlohy není například známo, kde některé řeky pramení a kam přesně se vlévají. Je zde tedy nutné více přihlídnout k doplňujícím zdrojům. Problém se vyskytl například v případě řeky Toiny, kde se v různých mapách vyskytuje na různých místech. Ve většině vedlejších zdrojů se uvádí, že je to řeka v Naroku, severní provincii Koviru a Povissu. Na mapách z her se však objevuje v severním Kaedwenu. V původních dílech není potvrzeno ani jedno umístění. V mapě však bude použito zasazení do Naroku, vzhledem k tomu že se vyskytuje v mapě Stanislava Komárka, která byla Andrzejem Sapkowským kladně ohodnocena.

Co se týče vodních ploch, nejsou v knižní předloze žádné informace o jejich rozlohách. Informace se většinou týkaly pouze umístění a u některých případů i tvaru. Celkově se jich však ve známém světě nevyskytuje moc, alespoň ne těch významných.

Pro znázornění vodních toků lze jednoduše použít linii o vhodné šířce, stejně jako pro vodní plochy lze snadno použít polygon. Je však vhodné po vytvoření těchto objektů následně použít nástroje pro vyhlazení linií a hranic polygonů, aby jejich průběh vypadal přirozeněji (viz Obrázek 11).



Obrázek 11: Znáznornění vodstva

Významným prvkem mapy jsou také lesy. Ty se běžně na mapách malých měřítek nevyskytují, avšak ve fantasy světech mají lesy většinou zvláštní postavení a jsou důležitými místy v příběhu. Proto se v tomto druhu map vyskytují lesy, které mají svou vlastní symboliku, aby byly na mapách hned zřetelně viditelné. Nejlépe je tedy použít symboly stromů (jehličnatých i listnatých) a jejich kombinací je možné vytvořit les. Možnosti vytvoření lesa v programu ArcMap jsou stejné, jako při tvoření pohoří. Zde byly opět použity body, kterým byly přiřazeny jednotlivé symboly stromů (viz Obrázek 12). U plošných jevů s bodovou výplní může být jeho vnitřní struktura pravidelná i nepravidelná (Voženílek, Kaňok, 2011). Zde se uplatní spíše nepravidelná struktura, která je pro les charakteristická. Co se týče přesného ohraničení jevu, opět narážíme na názor autora předlohy, který tvrdí že pevně dané hranice do tohoto světa nepatří. Z estetického hlediska není přesné ohraničení takového jevu vhodné, protože narušuje pozvolný přechod z jednoho jevu do druhého. Z toho důvodu, že fantasy mapa by měla být o něco více uměleckým dílem než mapa skutečného světa, zde žádná přesná ohraničení zakreslena nebudou.

Samozřejmě se ve světě zaklínače vyskytuje několik známých lesů, které nesou nějaké označení, avšak popisovány jsou i zalesněná území, která nejsou nijak pojmenována. Pro estetickou stránku mapy je však vhodné po zanesení všech prvků do mapy použít symboly lesa i na prázdná místa, ve kterých by se neoznačené lesy mohli nacházet, aby bylo dosíleno dojmu, že je mapa zaplněna.



Obrázek 12: Znázornění lesa

7.3. Sídla a významná místa

V případě znázornění významných sídel a míst půjde o bodové mapové znaky. Ty se používají u prvků bodové povahy (např. geodetické body), nebo pro prvky plošného charakteru, jejichž rozloha v měřítku mapa zaniká (např. sídla) (Veverka, Zimová, 2008). Bodové znaky samozřejmě kromě své polohy mohou znázorňovat i kvalitu a kvantitu daného jevu. V případě tvorby fantasy mapy je vhodné využít symbolickou vlastnost bodového znaku. Vytváří tak možnost evokovat rychleji čtenáři o jaký typ objektu se jedná i bez použití legendy.

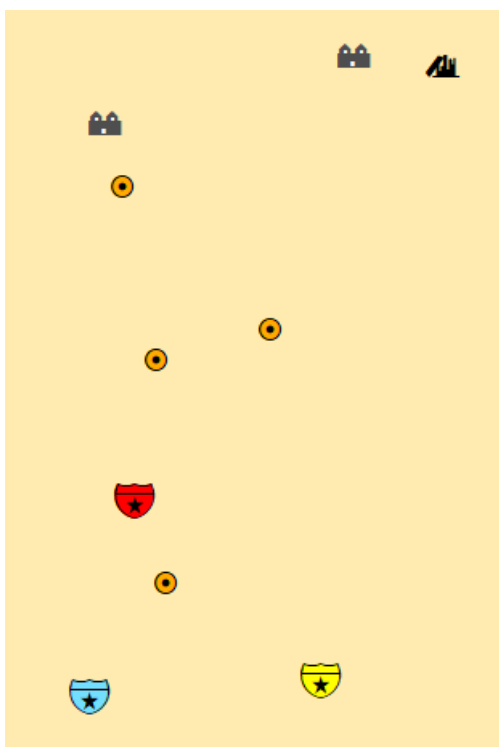
Bodové prvky pro tuto mapu jsou rozděleny do několika kategorií: Hlavní město, město, osada, hrad nebo pevnost a bájně rozvaliny. **Hlavní město** je sídlo, ve kterém sídlí panovník. Jako pro politicky nejvýznamnější místo dané země by pro něho měl být použit nejvýraznější znak (viz Obrázek 13). Nemusí se však ve všech případech jednat o největší nebo nejvýznamnější město, například z hlediska obchodu. U několika států se ve spojitosti s hlavním městem vyskytuje ještě jiná zvláštnost. Hlavní města se zde mohou nacházet dvě, zimní a letní, podle toho, ve kterém období zde panovník přebývá. V tomto případě mohou být tyto různé typy měst odlišeny použitou barvou. Přímo se zde nabízí využití barev, u kterých se dostavuje pocit tepla a chladu (Voženílek, 2001). Teplé barvy (červená, oranžová, žlutá) jsou příjemnější a mohou

symbolizovat letní hlavní město. Chladné (modrá, fialová) jsou již méně příjemné, tudíž se hodí k zimnímu hlavnímu městu.

Kategorie **město** a **osada** mohou mít také své vnitřní rozdělení, příkladně by se mohla vyčlenit přístavní města. Pro účely této mapy však toto dělení již použito nebude z důvodu zjednodušení symboliky. Tato sídla by měla být méně výrazná (osady nejméně). Pro větší odlišnost je možné využít i jiné barvy, než byly využity u předchozích bodových prvků.

Pod kategorií **hrad/pevnost** spadají sídla, která jsou primárně určena k vojenským účelům. Ve všech případech je tento status v předlohách zmíněn. Je dobré zde využít symbol více odlišný od předchozích, které znázorňovaly sídla s primárně obytnou funkcí.

Do poslední kategorie **bájně rozvaliny** patří významné stavby či sídla se záhadnou minulostí, která se ve světě vyskytují, a která již nejsou plně funkční, jsou pobořená a nejsou trvale obydlena. Tato místa jsou často klíčová pro příběh knih i her. Zde je opět na místě použít symbolický znak více odlišný od předchozích.



Obrázek 13: Symboly bodových prvků

7.4. Typografie

Typografie neboli umění písma (Blando, 2017) se v kartografii používá nejen pro označení známých míst na mapě, ale je také velmi efektivním estetickým prvkem. Nejdůležitějšími parametry písma v mapě jsou styl, velikost a umístění. I zde platí zásada, že významnější prvky mapy popisujeme výrazněji (Veverka, Zimová, 2008).

Pro popis prvků v mapovém poli byl zvolen font Yu Gothic v různých jeho provedeních z důvodu jeho vhodného vzhledu pro tento typ mapy a zároveň velké čitelnosti písma. U všech bodových prvků je nejlépe čitelný vodorovný popis, proto je používán primárně, pokud to okolní prostor dovolí. U liniových prvků by bylo dobré popis umístit a nasměrován paralelně se znakem. Při popisu plošných jevů (které jsou zde však znázorněny bodovou metodou) je nejvhodnější popis umístit uvnitř plochy. V případě lesů, které jsou většinou souměrné je opět nejlepší možností vodorovný popis, avšak u horstev, která jsou často protáhlého tvaru je nutné popis přizpůsobit průběhu samotného pohoří, jak ve směru, tak i délce. Ideálně tedy popis natočit a roztáhnout tak aby v každé jeho části bylo jednoznačné, který popis k danému pohoří patří.

7.5. Politická situace

Ve většině případů je součástí fantasy mapy také znázornění politického statutu území v mapě. Vzájemná poloha jednotlivých států je z předloh známá (viz Příloha 8). Hranice jednotlivých celků však nejsou až na případy, kdy je onou hranicí fyzickogeografický prvek, v předlohách nijak definovány. Jak již bylo zmiňováno dříve, sám autor knižní předlohy tvrdí, že pevně dané hranice nevyznačené přírodní bariérou do tohoto světa nepatří (Komárek, 1999). Pro každé sídlo je však dána informace, do kterého správního území náleží, ať už přímo v knižní předloze, popřípadě v doplňkových zdrojích.

Pro naznačení politické příslušnosti byly do území přidány popisy, které určují, jaký státní celek se v této oblasti nachází. Každému takovému popisu státu byla následně přiřazena specifická barva (pro estetiku mapy jsou vhodné například barvy spojené s heraldikou států) a poté se tato barva rozšířila jako barva popisu všech okolních sídel, které pod daný stát spadají (viz Obrázek 14). Tímto způsobem se nemusejí pevné hranice do mapy přidávat a zároveň ty fyzické se stanou patrnými

(například v případě že na jedné straně řeky se nacházejí červeně a na druhé modře popsaná sídla). V případě městského státu se bude jeho základní barva nacházet pouze u názvu hlavního města.



Obrázek 14: Politické rozdělení sídel

7.6. Měřítka mapy

U map fiktivních světů je často obtížné určení jejich měřítka. Velmi zde záleží na tom, zda jsou v předlohách vzdálenosti dostatečně popsány či nikoliv. V případě tvorby A. Sapkowského se v samotných knihách nachází mnoho informací o tom, jak jsou jednotlivá sídla vzdálena od sebe, avšak většinou se nejedná o přímé určení délky. Nejčastěji je použit popis cesty postav z bodu A do bodu B s tím, jak dlouho cesta trvala, nebo bude ještě trvat. Toto je velmi nepřesné vzhledem k tomu, že výsledná vzdálenost závisí na mnoha proměnných. Velmi důležitý je způsob dopravy. Jde postava pěšky či jede například na koni? Tato informace ovšem sama o sobě není dostatečná. Jak je i v dílech několikrát zmiňováno, je velký rozdíl jede-li na koni jízdní posel, který musí co nejdříve doručit zprávu, nebo putuje-li opatrovník s dítětem, které je mu svěřeno. Pro čas, která je strávený poutí mezi dvěma městy není jediným kritériem vzdálenost, ale také tvar terénu. Nutno je si také uvědomit že pokud jde o cestu delší, málo kdy probíhá bez přestávky.

Ojediněle se ale v dílech, týkajících se tohoto světa vyskytují i přímé určení vzdáleností. Jako jednotky pro kratší vzdálenosti jsou v knihách používána stádia, pro delší, které se dají pro tvorbu měřítka využít jsou to míle. Ovšem ani toto určení není bez problému. V historii se měr označovaných jako míle vyskytovalo několik s různou délkou. Například původní Římská míle byla definována jako „tisíc dvoukroků“. Existovala také Polská míle, která sama časem měnila velikost, a to mezi 7 a 8 kilometry (Wikipedie, 2018). Není tedy zřejmé, jaký druh míle byl autorem knih použit. Avšak v této práci byla z důvodu moderního významu míle použita Anglická míle, tedy 1, 609 km.

S kombinací informací o čase a vzdálenosti je tedy možné jednotlivá sídla (u kterých je tento údaj zmíněn) rozmístit přibližně tak, aby jejich poloha odpovídala popisu. Samozřejmě zde nejde o příliš velkou přesnost, podobně jako u Prvního vojenského mapování, kdy byl místopis do mapy zanášen metodou „a la vue“ neboli „od oka“ (Laboratoř geoinformatiky, 2017). Avšak faktor přesnosti není u mapy fiktivního světa bez geodetických základů důležitý. Jde především o doplněk k literární sérii, který pouze dokresluje prostorové rozložení zmiňovaných prvků tak aby byl pro čtenáře celý kontext děje vizuálně lépe představitelný. Pro tyto účely není zapotřebí velké přesnosti. Z údajů o vzdálenosti však lze vypočítat alespoň přibližné měřítko.

7.7. Doplnky mapy

V každé mapě by se měly vyskytovat vhodné doplňky, které jí více ztraktivní. U fantasy map je důležité, zaujmout čtenáře svým estetickým zpracováním. Samozřejmě nejvhodnějšími doplňky u každé mapy jsou ty, které jsou s mapou přímo spjaté, jako legenda, měřítko a znázornění orientace v prostoru (např. směrová růžice). Atraktivní doplňky jsou ale i ty, které jsou nějakým způsobem spojené s obsahem mapy a nejsou pro porozumění mapě nezbytně nutné, jak je již zmiňováno v druhé kapitole. Základním doplňkem takovýchto map může být využití samotného okraje mapového pole a vytvořit rám (Blando, 2017). Ty mohou být jednoduché, či složitější a zdobené. Dalším atraktivním doplňkem mohou být erby jednotlivých politických celků. Ty mohou být umístěny přímo v mapovém poli, nebo v jeho okolí. Ve výběru mapových doplňků pro fantasy mapu se opět nekladou meze, záleží převážně na autorově fantasii. Je však dobré dbát na to, aby mapa nebyla zbytečně přeplněna.

8. Podobnost s reálným světem

U fiktivního světa zařazeného do této kategorie (fiktivní neměnný svět podobný skutečnosti – viz kapitola 2.3.2) je možné pokusit se připodobnit jeho podobu k podobě světa skutečného, kterým se inspiroval. Pro tento účel bylo území, vytvořené pro výslednou mapu této práce zgeneralizováno, a na základě již zmiňovaných map od jiných autorů bylo dodatečně vytvořeno území Nilfgaardského císařství. Pro přehlednost byla jako politický prvek v území ponechána významná sídla, jako fyzický prvek pak pohoří. Tyto dva prvky byly doplněny také o své protějšky na jihu (viz Příloha 9). Jako nový prvek byla také přidána prostorově výrazná Korathská poušť.

Pokud bude docíleno vhodného umístění na podklad tvořený prvky reálného světa, mohou být na první pohled zřejmé podobnosti. Diskuse nad polohami jednotlivých území bude prováděna v souřadnicovém systému WGS 1984, jelikož polohy zeměpisných pólů ve světě Zaklínače nebyly nikdy určeny. V tomto souřadnicovém systému je sever neměnný. Protože knižní série, která je pro tento svět určující předlohou, je dílem polského autora, bude za výchozí stanoviště zvoleno Polsko. Vzhledem ke klimatickým podmínkám, které v Polsku panují se jako vhodný stát, která by mohl reprezentovat polohu Polska ve světě Zaklínače, jeví Redanie (okolí města Tretogor). Stejně jako Polsko se nachází stále v mírném podnebném pásmu, avšak ze severní strany již těsně sousedí se severskými zeměmi, kde svou úlohu v ročním cyklu začíná hrát střídavé zaledňování pevniny i moře. Po splynutí těchto míst je zřejmé že severní část zálivu Praxedy na území Koviru a Povissu (okolí města Lan Exeter) až nápadně kopíruje část pobřeží Skandinávského poloostrova (viz Příloha 10).

Při dalším postupném posuzování jednotlivých částí překrývajících se území je zřejmé, že takto umístěný známý svět Zaklínače je pravděpodobně nejvíce podobný tomu skutečnému. Od Tretogoru směrem na jih podnebí přechází z mírného do subtropického (mediteránního). Například knížectví Toussaint (okolí města Beauclair), které je již součástí císařství, je po celém světě vyhlášeno svou produkcí ovoce a především vína. Právě víno z Toussaintu je označováno za nejkvalitnější. Jeho reálné umístění by odpovídalo podobné zeměpisné šířce, kde se nacházejí středomořské vinařské velmoci, jako například Itálie a Francie. Přírodní podmínky, které na tomto místě panují, by měli tedy být velmi podobné těm v mediteránním klimatickém pásmu. Jako další ikonická oblast, která má svou neměnnou přírodní osobitost lze uvést poušť

9. Diskuse a zhodnocení výstupu

Výslednou mapu lze hodnotit z několika pohledů. Jedná se o kombinaci znázornění fyzických i politických prvků v mapě, tudíž informace, kterou mapa čtenáři předává nemusí být shodná se všemi dříve zmiňovanými mapami od jiných autorů, se kterými je vhodné mapu porovnat.

Na mapě jsou zobrazeny fyzické i politické prvky místopisu. Bylo důležité se vyhnout prázdným místům, které se vyskytují například na mapě od Stanislava Komárka (viz Příloha 1). Proto jsou využity estetické prvky jako pohoří a lesní porosty, které mohou vhodně vyplnit nevyužitý prostor. Avšak v některých místech došlo i k velké koncentraci jevů na malém prostoru, především v místech, kde jsou popisy sídel natočeny jinak než vodorovně. Čitelnost mapy by to však ovlivnit nemělo.

Symbolika je v této mapě pevně dána legendou, která se u některých map od jiných autorů nevyskytuje. Například v Orteliově mapě (viz Příloha 6) je pro sídla použito větší množství složitých obrázkových znaků. Některé se od sebe však liší jen málo a kvůli absenci legendy není přímo zřejmé o jaký typ sídla jde a čím je specifický. Například i hlavní města jsou v této mapě znázorněna různě. Při vytváření mapy v aplikaci ArcMap sice není symbolika sídel tak složitá, avšak je mnohem přehlednější.

Pro použití kopečkové metody při znázornění výškopisu jsou jistě vhodnější jiné metody tvorby než práce v GIS softwaru. Při ruční tvorbě vypadají vytvořené kopce jistě přirozeněji. Ale vytvořená mapa je důkazem toho, že i tuto metodu v GIS softwarech využít lze.

Metoda přiřazení sídel ke státním celkům, při znázornění politické situace, je zde pravděpodobně nejvhodnější. Čtenáři mapy to dává jistou volnost při interpretaci politických hranic, které nejsou v předloze pevně dány. Avšak použití barev spojených s heraldikou států nemusí být vždy vhodné. Pokud je u daného státu dominantní světlá barva, která je následně použita i v popisu, je nutné daný popis zvýraznit, aby byl v okolí čitelný. Kvalita takovýchto popisů je pak následně závislá na kvalitě exportu a tisku mapy.

Co se týče místopisu, je tedy v prvé řadě vytvořen podle knižní předlohy. Na rozdíl od některých nepřesností v jiných mapách by se jich zde mělo vyskytovat

minimum. Pokud se informace o lokaci nevyskytují v předloze, je v mapě zobrazena na základě jiného zdroje, ovšem tak aby nebyl v rozporu s primárním.

Celý navrhovaný postup by ovšem mohl být univerzální pro všechny světy ve stejné kategorii (viz Kapitola 2.3.), tedy i pro jiné fiktivní neměnné světy podobné skutečnosti. Například pro vytvoření mapy pro svět Středozeemě od J. R. R. Tolkiena, či mapu Západozemí z děl G. R. R. Martina.

9.1. Možnosti využití mapy

Využití map fantasy světů je mnoho. Jako doplňky mohou být využity právě ke knihám či hrám. Jako hlavní prvek však mohou být vytvořeny například pro deskové hry, kdy přímo mapa je využita jako hrací plán. V případě mapy vytvořené k této práci jde spíše jen o demonstraci toho, jak může vypadat využití GIS softwaru při tvorbě mapy fiktivního světa. Lze popsat výhody a nedostatky, které tento postup skýtá. Graficky má toto dílo jistě své rezervy (podklad je jednoduchý, některé symboly nejsou příliš přirozené apod.), avšak na návrh postupu se dá jistě navázat i v budoucích studijních pracích a využít k tvorbě mapy vhodnější softwary.

Výhoda jistě spočívá v tom, že současně s touto mapou vznikla také podkladová prostorová data, se kterými se může dále pracovat. Když se tedy odhlédne od skutečnosti, že jde o fiktivní svět, ve kterém nejsou všechny detaily specifikovány a každý autor si chybějící informace smysluplně doplní podle své fantazie, lze s těmito daty v GIS programech dále pracovat, provádět analýzy a vytvářet další odlišné tematické mapy. Pokud by autor mapy uspořádal informace například o rozložení populace, výskytu náboženství, či pohybech armád v různých konfliktech, lze pak jednoduše využít již vytvořené datové podklady.

10. Závěr

Mezi cíle práce patřilo představení různých možností tvorby map fiktivního světa. Různé fiktivní světy se podařilo rozdělit na kategorie (viz kapitola 2.3.), které se vykazují určitými znaky. Každá tato kategorie je jinak kvalitativně vhodná pro tvorbu mapy. Nejvhodnější jsou první dvě kategorie, které se nejvíce podobají skutečnému světu. U třetí kategorie je možnost tvorby vhodné mapy závislá na míře odchýlení prostorových principů dané reality od té skutečné.

Dalším cílem práce bylo také zhodnocení již vzniklých map, které se vážou k vybranému světu Zaklínače. Tyto mapy pocházejí z různých zdrojů a často u nich ani není uveden autor. Každá z nich má trochu jiný obsah, ale byly společně zhodnoceny například z hlediska správnosti místopisu, použité symboliky či celkového estetického dojmu (zdali se jedná spíše o mapu nebo ilustraci). V případě estetického dojmu jde spíše o subjektivní názor, avšak i to k celkovému hodnocení patří. Mapy se tak povedlo zhodnotit a vhodně použít jako inspiraci pro výslednou mapu této práce.

Z výčtu možností tvorby mapy byl vybrán ten, který se u žádné předchozí nevyskytoval, a sice použití GIS softwaru. Tento postup byl zvolen pro demonstraci jeho výhod a nevýhod při tvorbě mapy tohoto typu. Hlavním cílem práce bylo ovšem navrhnout funkční postup pro její tvorbu. Vzhledem k tomu, že se na základě navrženého postupu povedlo mapu vytvořit, lze říci že kritérium funkčnosti splňuje. Dokonce je pravděpodobné, že ho lze využít nejen pro tento vybraný svět, ale pro celou kategorii fiktivních světů, do které spadá. Avšak naopak je tento postup omezen měřítkem. Pokud by se mělo jednat o mapu středního, nebo velkého měřítka, postup by musel být upraven a mohl by být použit jen na některé konkrétní lokace, které jsou v předlohách popsány podrobněji.

Vytvořená práce tedy shromažďuje informace o možnostech a metodách tvorby tohoto typu map, které by mohli poskytovat inspiraci pro další práce, zabývající se problematikou spojení umělecké a kartografické tvorby. Protože kartografie má mnoho podob a jistě je vhodné, aby se na tvorbě jakékoli mapy, ať skutečného, či smyšleného světa, podílel kartograf.

Zdroje:

ANDREWS, J., H. (1996): What was a Map? The Lexicographers Reply. Cartographica. 33, 4, 1–12.

BLANDO, J. (2017): Naučte se kreslit fantasy a RPG mapy, Zoner Press, Brno.

CARPENTER, H. (2006): The Letters Of J. R. R. Tolkien. HarperCollins UK, Glasgow.

CARTWRIGHT, W. E. (2010): Addressing the value of art in cartographic communication. ISPRS Journal of Photogrammetry and Remote Sensing, 65, 3, 294 – 299.

CD PROJECT RED (2015): Zaklínač a jeho svět. Crew s.r.o., Praha

COOK, K. S. (2018): Drawn for the Mind's Eye: Map Metaphors in Early Modern English Literature. The Cartography journal, 55, 2, 170 – 177.

CRICHTON, M. (2017): Jurský park. Leda, Voznice.

DOLEŽAL, K. (2015): Fantastické mapy – chyby, klišé, nesmysly. <https://triumvirat.cz/2015/06/fantasticke-mapy-chyby-klise-nesmysly/> (cit. 8.3.2019).

ENDE, M. (2015): Nekonečný příběh. Albatros, Praha.

ESRI (2017): World Basemaps (WGS84).

<https://www.arcgis.com/home/group.html?id=4c790318395940c18a16e8acd721de25#overview> (cit. 3.5.2019)

FANDOM (2019): Witcher Wiki. https://witcher.fandom.com/wiki/Witcher_Wiki (cit. 26.4.2019)

GALE CENGAGE LEARNING (2017): Eighteenth Century Collections Online (EEBO). www.gale.com/primary-sources/eighteenth-century-collections-online (Cit. 27.6.2018).

HRUBÝ, J. (2008): Analýza map sci-fi a fantasy světů a možnosti kartografie při jejich tvorbě. Bakalářská práce, Katedra aplikované geoinformatiky a kartografie, Přf UK, Praha.

CHADWYCK-HEALEY (2017): Early English Books Online (EEBO).

<https://eebo.chadwyck.com/> (Cit. 27.6.2018).

KOMÁREK, S. (1999): Mapa Severních království (příloha). In: Sapkowski, A., Zaklínač I. – Poslední Přání. Leonardo, Ostrava, 331 – 333.

LABORATOŘ GEOINFORMATIKY (2017): I. vojenské mapování – josefské.
http://oldmaps.geolab.cz/map_root.pl?lang=cs&map_root=1vm (cit. 22.4.2019)

LEGIE (2019): Andrzej Sapkowski. <https://www.legie.info/autor/15-andrzej-sapkowski>
(cit. 16.3.2019)

MIKLÍN, J., DUŠEK, R., KRTIČKA, L., KALÁB, O. (2018): Tvorba map. Ostravská univerzita, Ostrava.

ROBINSON, A., H. (1982): Early Thematic Mapping in the History of Cartography
Chicago. University of Chicago Press, Chicago.

SAPKOWSKI, A. (1999): Zaklínač I. – Poslední Přání. Leonardo, Ostrava.

SAPKOWSKI, A. (1993): Zaklínač – Meč osudu. Winston Smith, Praha.

SAPKOWSKI, A. (2011): Zaklínač II. – Meč osudu. Leonardo, Petřvald.

SAPKOWSKI, A. (2011): Zaklínač III. – Krev Elfů. Leonardo, Petřvald.

SAPKOWSKI, A. (2011): Zaklínač IV. – Čas opovržení. Leonardo, Petřvald.

SAPKOWSKI, A. (2011): Zaklínač V. – Křest ohněm. Leonardo, Petřvald.

SAPKOWSKI, A. (2011): Zaklínač VI. – Věž vlaštovky. Leonardo, Petřvald.

SAPKOWSKI, A. (2011): Zaklínač VII. – Paní jezera. Leonardo, Petřvald.

SAPKOWSKI, A. (2014): Zaklínač – Bouřková sezóna. Leonardo, Petřvald.

VEVERKA, B., ZIMOVÁ, R. (2008): Topografická a tematická kartografie. ČVUT,
Praha.

VOŽENÍLEK, V. (2004): Aplikovaná kartografie I.: Tematické mapy, Univerzita
Palackého v Olomouci.

VOŽENÍLEK, V., KAŇOK, J. (2011): Metody tematické kartografie: vizualizace
prostorových jevů. Univerzita Palackého v Olomouci.

WIKIPEDIA (2018): Mila (jednostka długości).

[https://pl.wikipedia.org/wiki/Mila_\(jednostka_d%C5%82ugo%C5%9Bci\)](https://pl.wikipedia.org/wiki/Mila_(jednostka_d%C5%82ugo%C5%9Bci)) (cit. 20.4.2019)

WIKIPEDIA (2019): Wakanda. <https://en.wikipedia.org/wiki/Wakanda> (cit. 8.3.2019)

WIKIPEDIE (2018): Andrzej Sapkowski.

https://cs.wikipedia.org/wiki/Andrzej_Sapkowski (cit. 8.3.2019).

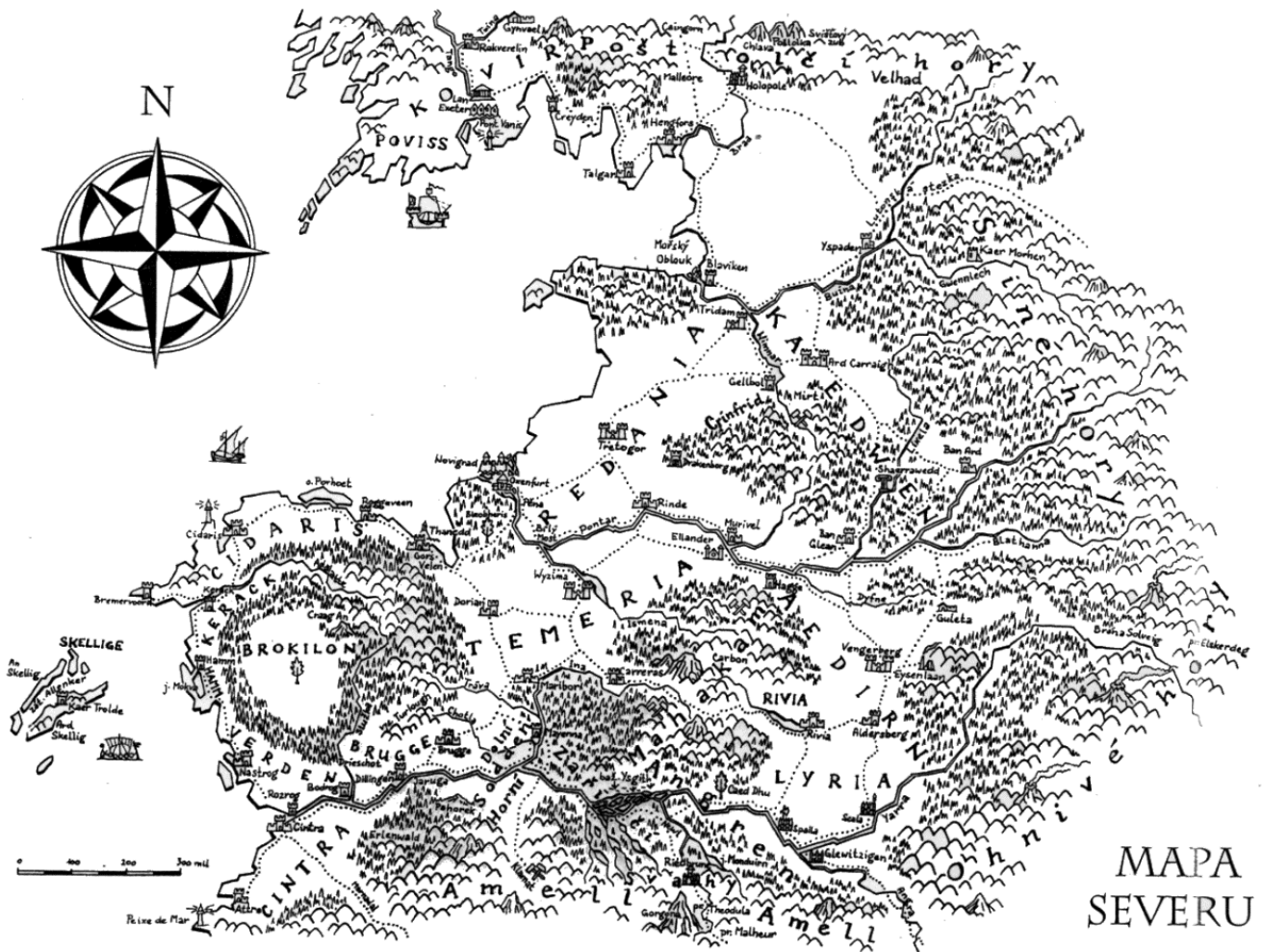
WIKIPEDIE (2018): Isla Nublar. https://cs.wikipedia.org/wiki/Isla_Nublar (cit. 8.3.2019).

WIKIPEDIE (2018): Zaklínač. <https://cs.wikipedia.org/wiki/Zakl%C3%ADna%C4%8D> (cit. 8.3.2019).

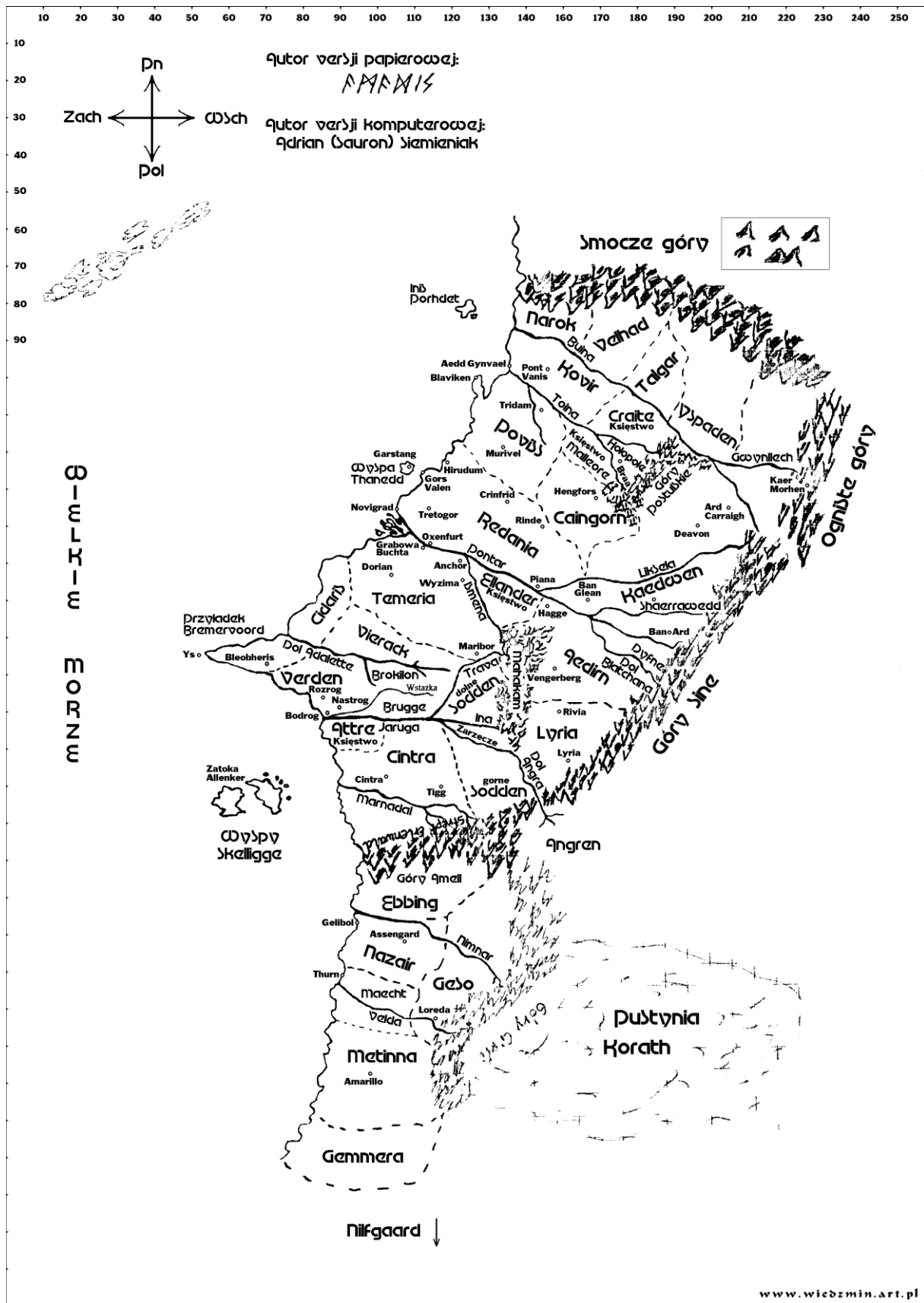
WIKIPEDIE (2019): Zeměplocha (svět).

[https://cs.wikipedia.org/wiki/Zem%C4%9Bplocha_\(sv%C4%9Bt\)](https://cs.wikipedia.org/wiki/Zem%C4%9Bplocha_(sv%C4%9Bt)) (cit. 8.3.2019)

Příloha 1: Mapa Severu (zdroj: Stanislav Komárek, 1999)



Příloha 2: Mapa světa Zaklánače (zdroj: Adrian Siemieniak)



Příloha 3: Mapa Severních království ke hře Zaklínač
(zdroj: CD Project Red, 2007)



Příloha 4: Mapa Severních království ke hře Zaklínač 2
(zdroj: CD Project Red, 2011)



**Příloha 5: Mapa Severních království ke hře Zaklínač 3
(zdroj: CD Project Red, 2015)**



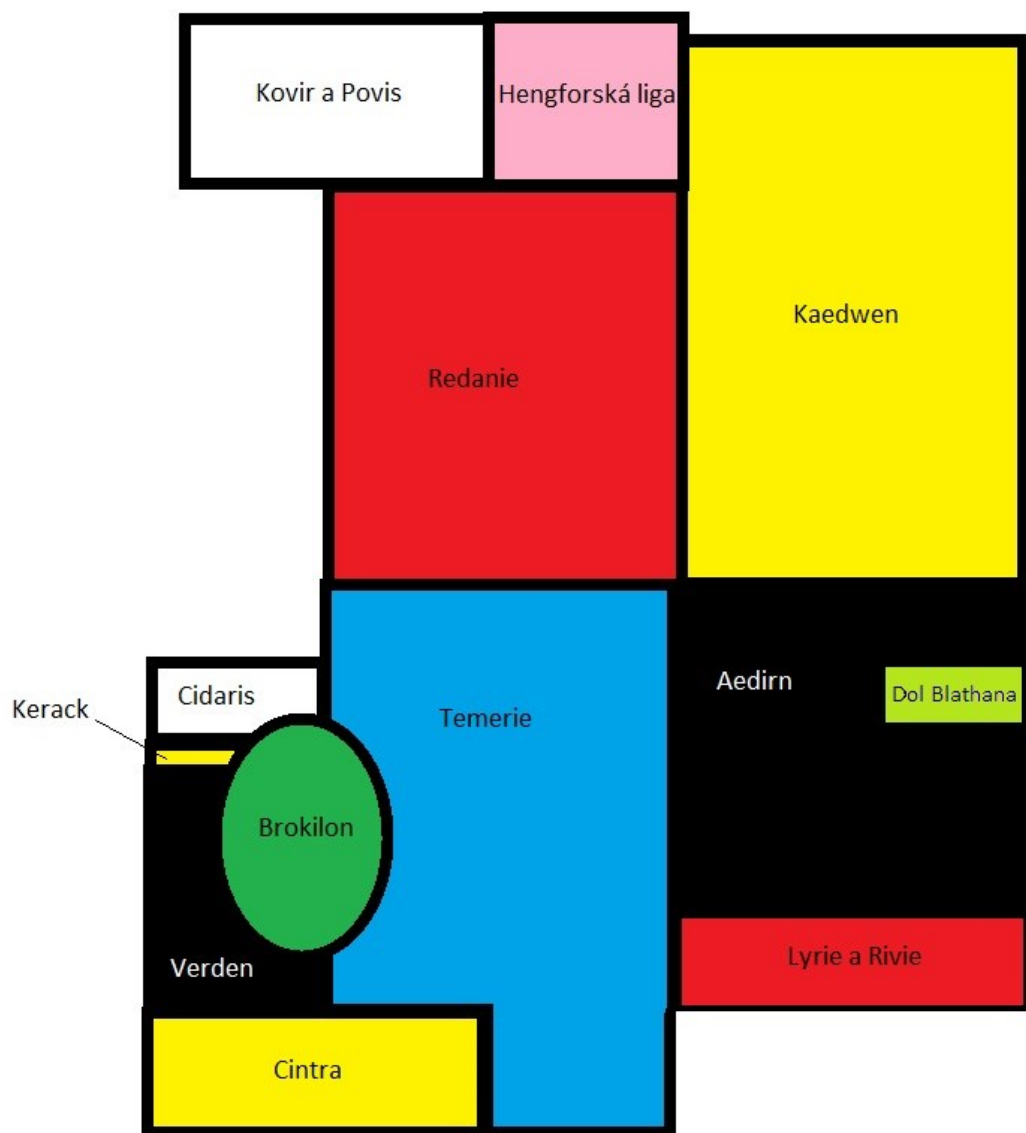
Příloha 6: Orteliova mapa známé části světa Zaklínače
(zdroj: Ortelius Team, 2016)



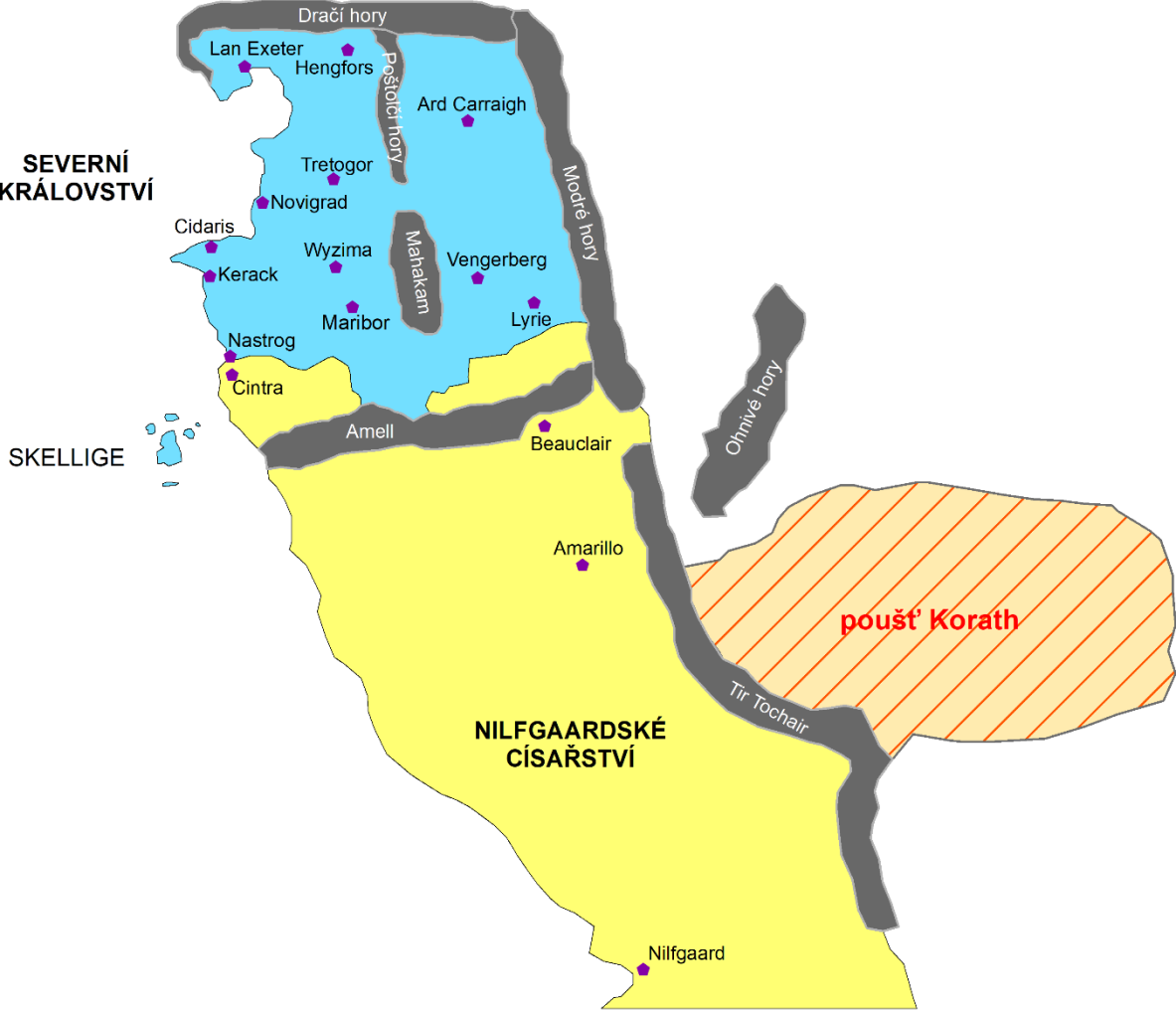
Příloha 7: Ručně kreslená mapa Severních království
(zdroj: Jamie Bon Jovi, 2017)



Příloha 8: Schéma znázorňující rozložení státních celků na území Severních království



Příloha 9: Zjednodušená mapa známého světa



Příloha 10: Zjednodušená mapa známé části světa Zaklínače v porovnání s reálným světem

