

FANTASY LITERATURA

David Gemmell

Autor: Miroslav Jahoda

Filosofická fakulta University Karlovy

Studijní kombinace: ČJL/KOM

Ročník: 2./1.

Datum: 28. 12. 2004–1. 1. 2005

E-Mail: stonefire@seznam.cz

WWW: <http://stonefire.webpark.cz>

Téma: Fantasy literatura

Doklady: dílo anglického spisovatele
Davida Gemmella (*1948)

Obsah

<i>I. Definice pojmu</i>	3
<i>Historie; významní autoři</i>	3
II. Motivace výběru autora	3
<i>David Gemmell</i>	3
III. Doklady z díla	3
IV. Zhodnocení a závěr	5
<i>V. Poznámky (citace)</i>	6
VI. Příloha: Bibliografie	7

I. část

Termín ‚fantasy‘ vstupuje do literární vědy na přelomu 60. a 70. let. Existuje mnoho definic fantasy, zatím však žádná nevystihuje daný pojem v celé jeho šíři. „*Fantasy jsou romantická vyprávění o dobrodružstvích ve fantasticky vylíčených světech,*“¹ říká Hugh Walker. Stejný autor nabízí definici heroické fantasy (Sword and Sorcery, v českém překladu Meč a magie): „*Pod pojmem Meč a magie rozumíme specifický druh fantastické literatury, která se zabývá dobrodružstvími (hlavně heroickými) ve fiktivních světech, přičemž tyto světy jsou limitovány určitými omezeními: Jedná se o světy minulosti, bez jakýchkoliv stop industrializace, bez palných zbraní a vědeckotechnického rozvoje. Jsou plny feudální nádhery, hrdinských činů hrdinů bez vyhraněného světového názoru a doslova překypují oblastmi a územími jako stvořenými pro romantická dobrodružství.*“² Lin Carter doplňuje: „*Nečteme fantasy proto, abychom utekli od života, ale proto, abychom rozšířili spektrum svých životních zážitků, které nám není dopřáno fyzicky prožít. Fantasy není pohádkově romantickým nesmyslem, ale velice vážnou a smysluplnou výpovědí o síle lidské fantazie.*“³

Fantasy se vyvíjelo a stále vyvíjí po boku sci-fi a horroru, o počátcích těchto žánrů hovoříme zpravidla v souvislosti s *Frankelsteinem* Mary Shelley. Dále jmenujme např. Julese Vernea, Edgara Allana Poea, zakladatele gotického románu Hughu Walpolea, autora *Drakuly* Bena Stokera nebo pohádkáře bratry Grimmy a Hanse Christiana Andersena. Podle některých názorů je prvním dílem fantasy *Epos o Gilgamešovi*, k žánru by tak podle toho náležely mj. *Píseň o Nibeluzích* nebo Homérova *Odyssea*.

Rozmach fantasy přišel s *Barbarem Conanem* Roberta E. Howarda. Bezpochyby nejslavnějším a nejčtenějším autorem fantasy je John Ronald Reuel Tolkien, jehož knihy *Hobit* a třídílný *Pán prstenů* náleží do kánonu světové literatury. Mezi další známé spisovatele patří např. Andrej Sapkowski, David Eddings, Roger Zelazny, Michael Moorcock, Robert Jordan nebo Margaret Weis. Na rozhraní mezi pohádkou a fantasy stojí Joanne Rowlingová se svou sérií knih o *Harry Potterovi*, zcela zvláštní druh fantasy je ztotožňován se jménem Terryho Pratchetta a jeho *Zeměplochou*.

II. část

David Gemmell bývá často označován za krále britské hrdinské fantasy, případně za nejslavnějšího žijícího autora hrdinské fantasy. Jeho díla jsou epická, výpravná, objevují se v nich typické zápletky a typičtí hrdinové, jakkoliv jsou v Gemmellově podání vyjímeční. Postava Drussa, nadlidsky silného bojovníka se sekerou, se stala kultovní. „*Gemmell is a fireside mythmonger; his characters and plots have the authentic feel of legends handed down through the ages,*“⁴ zní citace z magazínu SFX na zadní straně obálky paperbackového vydání *The Legend of Deathwalker*. Na podkladu již existujících legend a mýtů vytváří Gemmell mýty nové. Nejvíce se skutečnosti (resp. historickým faktům) přiblížil ve dvojici knih o Alexanderu Velikém, zpravidla se ale děje jeho románů odehrávají na fiktivních místech, v alternativní historii. Gemmellova díla jsou typickou ukázkou fantasy literatury a jejich specifických prvků, ačkoliv v nich nenajdeme jiné rasy jako např. trpaslíky nebo elfy nebo kouzla a čary ve své obvyklé podobě.

David Gemmell se narodil v létě roku 1948 v Londýně. V šestnácti letech byl vyloučen ze školy za organizování gamblingu, poté si vydělával jako pomocný dělník na stavbě a jako vyhazovač v nočních klubech. Jako nezávislý autor psal od svých osmnácti let do londýnských deníků Daily Mail, Daily Mirror a Daily Express. Svůj první román (*Legenda*) vydal v roce 1984, o dva roky později se stal profesionálním spisovatelem. Je ženatý (manželka se jmenuje Valeria) a má dvě děti. Rodina žije v East Sussexu v Anglii.

III. část

Jak sám Gemmell prohlásil, knihu píše tak, že nejprve vytvoří charakterové rysy hlavních postav, které důkladně prokreslí, a příběh mu postupně sám vyraší v podvědomí. Přestože má základní dějovou koncepci, dle vlastních slov dopředu nezná výsledek či závěr, nechává své postavy žít a konat podle svého. Právě kvůli svému akcentu na postavy a jejich vlastnosti a jednání je nazýván spisovatelem hrdinské fantasy. Prostředí je pro něho druhotné. Vzhled postav popisuje detailně při první příležitosti, kdy se v díle objeví, dále se už jejich vzhledu nevěnuje.

Základním tématem fantasy literatury je dobro a zlo, jejich boj v různých podobách. Na začátku je vždy konflikt s jasně definovaným nepřítelem (základní dějová linka), na který se nabalují dějové odbočky, např.

vnitřní boj dobra a zla. Oblíbeným Gemmellovým motivem je hledání pravého, skrytého hrdiny, takového, o kterém se nevypráví legendy nebo který bojuje s nepřízní osudu. V několika dílech také hned ze začátku prezentuje fakt, že hlavní postava je vyvoleným hrdinou, ale on sám to neví, nechápe nebo se tomu brání. Gemmellovy kladné postavy nejsou jasně vyhraněné, často si za hlavní hrdiny vybírá zloděje („*Jaryk Maisl. ‘Vyslovil to jméno, jako bych ho měl znát, ale když jsem předvedl svou nevědomost, usmál se. ‘Je to drancíř, zloděj, cizoložník a lupič – cokoli ho napadne. Neexistuje zločin, který by nespáchal – kdyby výsledek stál za riziko.*“⁶⁵) nebo zabijáky („*Toho dne se Dakyeras změnil. Mladý voják se vzdal služby a jal se nájezdníky pronásledovat. (...) Trvalo mu to celá léta a na té nekonečné cestě mladý důstojník jménem Dakyeras zemřel, byv nahrazen prázdným strojem na zabíjení známým jako Tulák.*“⁶⁶), kteří žijí dle vlastních pravidel. Nikdy však nepostrádají čest, která je spolu s neochvějným přátelstvím u Gemmellových postav nejdůležitější vlastností. Gemmellovi hrdinové mají vždy jakési ‚duševní dvojče,‘ postavu, která jejich vlastnosti a jednání vyrovnává. Zabiják Tulák kněze Dardaliona („*Od cesty k zatracení ho odvedl jemný kněz Dardalion*“⁶⁷), vrah a zloděj Jaryk Maisl barda Owena Odella (*Světlo-noš*), válečník Druss barda Siebena, mladý horal Connavar zkušeného bojovníka Ruathaina (*Meč v bouři*).

V centru děje je vždy cesta, Gemmellovi hrdinové stále někam cestují a musí překonávat překážky. Dostávají se do existenciálních situací, ve kterých se projevují jejich skutečné vlastnosti a chování. Gemmell tak má příležitost postavit hrdiny před problém, jehož řešení má vždy nějaké následky. Příběh se tím dostává do pohybu a Gemmell si získává čtenáře, který zná cíl a spolu s postavami se k němu složitými cestami propracovává. Gemmell nemívá překvapivé konce, koncepce jeho děl na nich není založena. Děj jeho knih je jako dlouho-trvající vyrovnaný souboj, v němž vždy zvítězí těžce zkoušený hrdina, ke kterému nás pro jeho čestné a ušlechtilé cíle a jednání vážou sympatie. Např. v *Hledání ztracených hrdinů* se vesničan Kiall vydává zachránit unesenou dívku nebo v *The Legend of Deathwalker* cestuje bojovník Druss do chrámu najít údajně léčivé drahokamy.

Gemmell si rád pohrává s myšlenkou jiného, alternativního světa, která má čtyři roviny. (1 – Děj svých knih zasazuje do fiktivního prostoru, který však vzhledem odpovídá Zemi. Dobu, kdy se příběh odehrává, nspecifikuje, ve fiktivním prostoru není důležitá. Odhadem lze říci, že se většinou pohybujeme přibližně v 7.–8. stol. našeho letopočtu. (2 – ‚Svět ve světě,‘ jako by se něco odehrávalo za našimi zády, jako bychom viděli jen část pravdy. Např. v *Knights of Dark Renown* existuje brána mezi světy lidí a vampýrů, kteří žijí z energie lidských zajatců. Ačkoliv žijí společně a vedle sebe, lidé jako by byli slepí, neviděli celou skutečnost. Podobné myšlenky lze vidět ve filmech bratří Wachovských *Blade* a *The Matrix*. (3 – Jednou z typických Gemmellových myšlenek je nekonečný počet alternativních světů a s tím související pohledy do budoucnosti. Postavy šamanů, badrů a kněží nemají v Gemmellově světě schopnost kouzlit, tak jak to známe z jiných fantasy děl. Jsou však schopni pracovat s vlastní energií, jíž mohou využít např. k léčení a zacelování smrtelných ran. Nejdůležitější schopností těch mocnějších a zkušenějších je možnost oddělit duši od těla a ‚létat.‘ Podle Gemmella existuje nekonečný počet ‚jiných‘ světů, které vypadají přesně jako ty naše, v každém se ale rozhodneme jinak. Např. pokud se v tomto světě rozhodnu někoho zabít, existuje svět, kde jsem se rozhodl nikoho nezabít. Kněží mohou v podobě své uvolněné duše tyto světy navštěvovat a ‚vidět‘ budoucnost, což je ve skutečnosti jen pravděpodobnostní výskyt určité osoby nebo věci. „*You will die here, Talisman,‘ said Nosta Khan. ‘It is written in the stars. Druss will escape, for I have seen him in the many futures. For you there is no place.*“⁶⁸ (4 – Poslední podobou myšlenky alternativního světa je v dílech Davida Gemmella prostor záhrobí, jakýsi meziprostor mezi světem mrtvých a živých, obydlený hrozivými příšerami. Kněží jsou schopni přenést sem svou nebo cizí duši a např. přivést zbloudilého dávno mrtvého člověka ke klidnému spánku nebo získat od něho informace či radu (mrtvý kněz Shaoshad v *The Legend of Deathwalker*). Samotná hranice mezi životem a smrtí nemá pro Gemmella podobu tunelu se světýlkem na konci, ale dlouhého mostu, jehož oba konce se ztrácejí v mlze.

Další Gemmellovou specifičností je, že ve svých dílech využívá jako postavy pouze lidi, což rozhodně nebývá ve fantasy literatuře běžné. Zatímco jiní spisovatelé různé typy a charakterové transformují do roztodivných ras, kdy trpaslíci a elfové jsou tím nejmenším a nejklaštějším, Gemmell má všechny charakterové typy pouze ve formě lidí, na vyjádření povahy nepotřebuje předem nalinkované rasy s pevně danými rozsahy povah. Lidé mu dávají dostatek prostoru na to, aby je pořádně prozkoumal a porovnal jejich kladné i záporné vlastnosti, aby tak vznikla osobnost. Přesto se v jeho románech objevují obludy a démoni. Zmiňovali jsme svět vybledlých, krví se krmících vampýrů, zrůdy s ostrými tesáky a mnoha končetinami z prostoru mezi světy živých a mrtvých, dále jsou to např. oživlí zlatí psi, kteří loví vzbouřence v *Knights of Dark Renown*. Gemmell má v tomto

ohledu blíže k horroru než k fantasy. V mnoha případech byly obludy kdysi lidmi, mnohdy se objevují zrůdy Golemova typu; někdo je vytvořil, vdechl jim život a snaží se je ovládnout.

Nejdůležitějším prvkem hrdinské fantasy jsou vztahy mezi postavami a dialogy. Zvláštní důraz klade Gemmell na vše přetrvávající přátelství, tímto tématem je fascinován podobně jako Tolkien v *Pánu Prstenů*. „*V přátelství nemá hodnotu, co se říká, ale co není třeba říkat,*“⁹ slova Alberta Camuse plně vystihují Gemmellov pohled na přátelství. Gemmellovy postavy si uvědomují pomíjivost hmotného majetku, že jim ho může kdokoliv kdykoliv sebrat, vědí ale, že přátelství jim nic nesebere, že ho však mohou ztratit. Postavy nedělají nic proti svému přesvědčení, ale neváhají nesobecky pomoci příteli, ačkoliv se nejedná o jejich boj. Pro přítele jsou ochotny obětovat pohodlí nebo bezpečí. Ovšem nejen pro přátelství přinášejí Gemmellovy postavy oběť, nade vše je postavena čest, důležitou roli hrají úcta a příslušnost k národu nebo klanu. Postavy proti sobě sice mohou bojovat, uvědomují si ale vzájemně své motivy a pokud jsou akceptovatelné, panuje mezi nimi úcta. Proto Ulrik pořádá hostinu na počest mrtvého protivníka Drussa v *Legendě*, proto se Druss spřátelí se soupeřem Klayem v *The Legend of Deathwalker*. Smysl pro čest nakonec promění Jaryka Maisla ve *Světlohoše*, rozhodne o vítězství nových Gabalských rytířů nad Rudou devítkou v *Knights of Dark Renown*. „*Davidu Gemmellovi se podařilo vzít obecně známý scénář a naplnit ho novým významem... je to promyšlená klasická fantasy, trochu nutící k zamyšlení a velice dobrá,*“ píše se na obálce *V řiši vlka*.¹⁰ Mnoho dialogů v Gemmellových dílech má schodné schéma: jedna z postav „učí“ druhou, která s respektem naslouchá, aby nakonec prozřela a novou myšlenku buď přijala nebo zavrhla. Často dochází k zásadnějším debatám mezi dvěma jasně odlišnými názory, většinou v případě Drussa a Siebena: „*And what if that are no magical jewels? Suppose he lied about that also? Then Klay will die, and I will have done my best. It is all so simple for you, isn't it? stromed Sieben. Black and white, light and dark, pure or evil? (...) What is it about Klay that has touched you so? (...) He reminds me of a man I never knew,* answered Druss.“¹¹

Důležitým Gemmellovým tématem jsou specifika mládí a stáří. Snad žádná z jeho hlavních postav není ve věku 20–40 let. V jeho knihách na jedné straně rychle dospívají šestnáctiletí mladíci v mocné a respektované velitele, na druhé straně bojují s příznaky stáří a úbytkem síly padesátiletí ostřílení bojovníci. Zejména Gemmellovy dvě ústřední postavy, Druss a Tulák Dakeyras, jsou sami sobě obtížnějšími soupeři než jejich protivníci. Objevují se u nich lítost a nostalgie nad prožitým životem, uvědomují si, k jakému osudu byli předurčeni a že by se raději vyhnuli neustálému boji a zabíjení. U Gemmella musí stále někdo někomu něco dokazovat, mladí, že už jsou silní, staří, že ještě sílu nepozbyli. Vždy prohrává ten, kdo prokáže nedostatek respektu a úcty ať už soupeři nebo sám sobě.

IV. část

Knihy Davida Gemmella jsou ukázkou žánru fantasy v té nejvyšší podobě. Gemmell se nevyhýbá obvyklému tématu boje slabého dobra proti silnému zlu a schématu cesty, kdy musí hlavní hrdina překonávat postupně stále obtížnější překážky; právě v tomto ohledu se řadí ke klasické fantasy. Jeho vypravěčský talent mu umožňuje takřka vytvářet nové mýty, jak je trefně poznamenáno na jedné z obálek. Gemmell dosahuje opravdovosti mj. tím, že naprostá většina postav má své jméno i svou minulost. Ve chvíli kdy mají přijít na scénu, Gemmell k nim zavádí dějovou odbočku, čtenáři je stručně představí a pak je uvede na krátký či delší čas do děje. Jeho vyprávění má zvláštní patetický nádech, mnoho dialogů nebo konání působí dojmem, že jsou naprosto zásadní nebo rozhodují o životě a smrti. Ruku v ruce s patosem jde morálka. Čest a morálka jsou pro „kladné“ postavy tím nejdůležitějším. „*Zastavit tě není důležité,*“ odušil hrabě. „*Nikdy nebylo.*“ „*Tak co vlastně děláš?*“ „*Snažím [v orig. kursivou] se tě zastavit,*“¹² říká v závěru *Legendy* velitel obránců hrabě Regnak lordu Ulrikovi. Všechna Gemmellova díla se nesou v tomto duchu; jeho postavy se nikdy nevzdávají, bojují beznadějný boj proti přesile. Jsou odměněni a přestože vyhrávají, v podstatě nic by se nezměnilo, pokud by neuspěly (Gemmell má v tomto blízko k romantismu).

Gemmell se jako autor „nižšího“ žánru těší chvále, že je kvalitní, talentovaný vypravěč, ovšem podobně jako většina ostatních autorů fantasy čelí kritice, že se u jeho děl nemusí přemýšlet. Ne pro každého jsou příběhy ze smyšlené dávné minulosti, boj dobra se zlem nebo příšery a obludy přijatelné, ovšem právě v dialogích, jejichž hlavním předmětem jsou čest, morálka, odvaha, hrdinství, respekt apod., nutí Gemmell k zamyšlení. Ať už

nám přijdou tyto dialogy patetické, naivní nebo nám připomínají kázání mravokárce, rozhodně nejsou prázdné. Přesto jsou knihy Davida Gemmella díky umně vystavěnému příběhu v typickém prostředí a s typickými postavami hlavně lehce stravitelnou a velice dobrou zábavnou literaturou.

V. část

¹ *cit. podle* <http://www.fantasyplanet.cz>. Chmelař, Dittmar Didi: Fantasy I.

² *ibid*

³ *ibid*

⁴ Gemmell, David A.: The Legend of Deathwalker. Corgi Books (Random House Ltd), London 2004. 0-552-15081-9. *str. 4 obálky.*

⁵ Gemmell, David A.: Světloňoš. Radomír Suchánek – Návrat, Brno 1999. Z anglického originálu Morningstar, vydaného Arrow Books Ltd, London 1993, přeložila Dana Krejčová. 80-7174-225-2. *str. 16.*

⁶ Gemmell, David A.: V říši vlka. Tulák 2. Radomír Suchánek – Návrat, Brno 2001. Z anglického originálu Waylander II: In the Realm of the Wolf, vydaného Random House UK Ltd, London 1993, přeložila Dana Krejčová. 80-7174-391-7. *str. 55.*

⁷ Gemmell, David A.: V říši vlka. Tulák 2. *str. 56.*

⁸ Gemmell, David A.: The Legend of Deathwalker. *str. 353.*

⁹ *cit. podle* Svatoš, Ivan: Malířova zpověď aneb Mé lásky. Svatošovo nakladatelství, Praha 2004. 80-86819-02-7. *str. 24.*

¹⁰ Gemmell, David A.: V říši vlka. Tulák 2. *str. 4 obálky.*

¹¹ Gemmell, David A.: The Legend of Deathwalker. *str. 152–153.*

¹² Gemmell, David A.: Legenda. Radomír Suchánek – Návrat, Brno 1999. Z anglického originálu, vydaného A Del Rey Book (Ballantine Books), New York 1994, přeložila Dana Krejčová. *str. 371.*

Za anglickým názvem je rok prvního vydání originálu (Londýn, nakladatelství Legend, Arrow Books Ltd nebo Bantam Press, reprinty vydávalo v 90. letech zj. nakladatelství Orbit, od r. 2004 výhradně Corgi Books, které jsou stejně jako Bantam Press divizí Random Books Ltd). Za českým názvem je rok prvního vydání českého překladu (Radomír Suchánek – Návrat, Brno), v několika dotiscích už byly vydány tituly *Cestou vlka* a *V říši vlka*, od r. 2003 mají vycházet v dotiscích ostatní tituly. V knihkupectvích jsou k 31. 12. 2004 k dispozici tituly *Kroniky o Drussovi*, *Půlnoční sokol*, *Havran*, *Temný měsíc* a prosincová novinka *Bílý vlk*.

The Drenai books

The Legend, 1984, *česky Legenda*, 1999

The King Beyond the Gate, 1985, *česky Král za branou*, 1999

Waylander, 1986, *česky Cestou vlka. Tulák 1*, 1997

Quest for Lost Heroes, 1990, *česky Hledání ztracených hrdinů*, 1997

Waylander II: In the Realm of the Wolf, 1993, *česky V říši vlka. Tulák 2*, 1998

The First Chronicles of Druss The Legend, 1993, *česky Kroniky o Drussovi*, 1999

The Legend of Deathwalker, 1996, *česky Smrtonoš*, 1999

The Winter Warriors, 1997, *česky Válečníci*, 2002

Hero in The Shadows, 2000, *česky Hrdina ve stínu*, 2003

The Damned Books

White Wolf, 2003, *česky Bílý vlk*, 2004

The Swords of Night and Day, 2003

Jon Shannow Books

Wolf In Shadow, 1987, *česky Vlk ve stínu*, 1998

The Last Guardian, 1989, *česky Poslední strážce*, 1998

Bloodstone, 1994, *česky Krvavý kámen*, 2000

The Stones Of Power

Ghost King, 1988, *česky Král duchů*, 1997

Last Sword of Power, 1988, *česky Poslední meč moci*, 1998

Lion of Macedon, 1990

Dark Prince, 1991

The Hawk Queen Books

Ironhead's Daughter, 1995, *česky Dcera železné ruky*, 1999

The Hawk Eternal, 1995, *česky Věčný luňák*, 2000

The Rigante Books

Sword in the Storm, 1998, *česky Meč v bouři*, 2001

Midnight Falcon, 1999, *česky Půlnoční sokol*, 2002

Ravenheart, 2001, *česky Havran*, 2003

Stormrider, 2003

Samostatné tituly

Knights of Dark Renown, 1989, *česky Rytíři temné pověsti*, 1999

Morningstar, 1992, *česky Světloňoš*, 1999

Dark Moon, 1996, *česky Temný měsíc*, 2003

Echoes of the Great Song, 1997

Non-fantasy

White Knight, Black Swan, 1993 (*gangsterský thriller, psáno pod pseudonymem Ross Harding*)