

JOHN RONALD REUEL TOLKIEN - HOBIT ANEB CESTA TAM A ZASE ZPÁTKY

LITERÁRNÍ TEORIE

Literární druh a žánr:

fantasy* román* (próza, epika)

Literární směr:

vydáno r. 1937 - autorova románová prvotina (rané období jeho literární tvorby); fantasy* literatura 1. pol. 20. stol.

Slovní zásoba:

převazuje spisovný jazyk; časté použití názvů označujících fiktivní místa (*Osamělá hora, Kopec, Voda*); běžné jsou i výrazy z autorem vymyšlených/fiktivních cizích řečí (např. z elfštiny); občas zastaralé výrazy jako archaismy* nebo přechodníky; místy i knižní tvary slov (*jítro* [ráno]) nebo hovorový jazyk (*fajfka* [dýmka]); zdobněliny (*hobitkové, hobitčičky*); augmentativum* (*dlouhatánský* [dlouhý])

Figury a tropy:

FIGURY: řečnické otázky*, někdy i mírná inverze, tj. nezvyklý, resp. zastaralý slovosled; TROPY: velmi častý je epiteton konstans* (*dřevěná fajfka, modrý klobouk, dlouhý plášť, stříbrná šála, bílý plnovous, černé boty, huňaté obočí*), dále např. v pohádkách zcela běžná personifikace* (*historky se rojily*)

Stylistická charakteristika textu:

brilantní a pestré popisy prostředí navozující pocit opravdovosti; často velmi složitá souvětí; převazuje monolog vypravěče, méně je tu přímé řeči postav, resp. dialogů

Postavy:

BILBO PYTLÍK: hobit (pohádková postava velmi malého vzrůstu, podobná trpaslíkům); je spokojený s pohodlným životem a komfortem ve své noře v Hobitíně (ten leží v oblasti zvané Kraj); má rád stereotyp; dřímá v něm však touha po dobrodružství, kterou v něm objeví až čaroděj Gandalf; zpočátku velmi nezuščený a bojácný; GANDALF: moudrý a silný čaroděj; THORIN: nenasytný a chamtivý trpaslík, snaží se za každou cenu získat zpět ukradený poklad (vidina velkého bohatství ho zaslepi)

Děj:

čaroděj Gandalf se setkává s hobitem Bilbo Pytlíkem a seznamuje ho s trpaslíky → Bilbo Pytlík, Gandalf a trpaslík Thorin se svou družinou se vydávají na výpravu s cílem získat zpět poklad, který byl ukraden trpaslíkům a který hlídá hrozivý drak Šmak v Osamělé hoře → cestou je přepadávají zlobři, zachrání je až Gandalf → navštěvují mimo jiné Roklinku, oblast obývanou tajemnými elfy → při obtížném přechodu Mlžných hor je výprava zajata skřety → po zásahu Gandalfa a zbesílém útoku se Bilbo ztratí, přičemž v jeskynním systému nachází ztracený prsten s tajemnými vlastnostmi → po úniku před jeho bývalým majitelem, podivným tvorem Glumem, se vrací k ostatním → do Temného hvozdu vcházejí trpaslíci spolu s Bilbem, Gandalf se od výpravy mezitím oddělil → průchod lesem jim trvá velmi dlouho, Bilbo musí několikrát využít nadpřirozených vlastností svého prstenu a osvobozuje trpaslíky nejdříve od pavouků a poté z elfského zajetí → dostávají se k Jezernímu městu a Osamělé hoře již mají na dosah, musejí však nalézt tajný vchod do jejího nitra → když ho naleznou, je Bilbo vyslán dovnitř na průzkum → objevuje draka Šmaka a vedle něj hromadu zlata → vezme mu jeden zlatý pohár, načež drak podpálí město Jezerního lidu (je však zastřelen Bardem Lucibúnikem) → po smrti draka přichází k Osamělé hoře spojené vojsko elfů a lidé s vidinou snadné kořisti → naleznou zapečetěný vchod a Thorinovu družinu na stráž → mezitím se k Thorinově družině přidává Dáin Železná noha → Bilbo, který přeje spíše lidem a elfům, ukradne Thorinovi Arcikam, nejcennější klenot Osamělé hory, a odnese ho králi elfů → to ještě zvýší napětí → vojsko elfů a lidí ale napadne armáda skřetů a vrků (divokých vlků) → tato situace spojí vojsko elfů a lidí s trpaslíky → začíná Bitva pěti armád → při obraně mnoha elfů, lidí i trpaslíků, jejich spojená armáda však poráží skřety a vyhání je do močálu a do Temného hvozdu → Thorin se před svou smrtí stihne usmířit se zraněným Bilbem → nastává mír a uzdravený Bilbo se se svým s podílem z pokladu vrací domů do Kraje

Kompozice, prostor a čas:

kniha je členěna do 18 kapitol; vyprávění je chronologické (jednotlivé části děje na sebe časově navazují); prostorem je fiktivní (autorem vymyšlený) svět zvaný Středozem; příběh probíhá během smyšleného roku 2941 t.v. (třetího věku)

LITERÁRNÍ HISTORIE - společensko-historické pozadí vzniku

Politická situace (mocenské konflikty, aj.):

ženy v USA získávají volební právo (1920); v americkém Chicagu "vládne" mafiánský boss Al Capone (20. léta 20. stol.); krach na newyorské burze (1929); Adolf Hitler jmenován německ. kancléřem (1933) → v Německu se dostávají k moci nacisté; španělská občanská válka (1936-1939)

Zákl. principy fungování společnosti:

svět s napětím sleduje zbrojení a radikalizaci nacistického Německa → rostou obavy z rozpoutání dalšího globálního konfliktu

Kontext literárního vývoje:

fantasy* literatura 1. pol. 20. stol. - Tolkien nebo jeho blízký přítel C. S. Lewis (*Letopisy Narnie*); z autorů science fiction* tvořil zatím jen příležitostně novinové články Arthur C. Clarke (později tvůrce slavného díla 2001: *Vesmírná odyseja*); pozdější tvůrce slavných antiutopických děl George Orwell v této době tvořil díla inspirovaná životem v Orientu (*Barmské dny*); v době vzniku díla patřila mezi hlavní hybatele světové literatury tzv. ztracená generace - Ernest Hemingway (*Komu zvoní hrana*) nebo Francis Scott Fitzgerald; kromě podobné věkové kategorie spojuje Tolkiena se ztracenou generací i hlavní znak jejich členů - aktivní účast v 1. světové válce; u nás tvořil (částečně i sci-fi* díla) Karel Čapek (*Válka s mloky, Bilá nemoc*)

AUTOR - život autora:

John Ronald Reuel Tolkien (1892-1973) - byl **anglický spisovatel, jazykovědec a profesor**; nar. se na území dnešní Jihoafrické republiky do angl. rodiny (otec ředitelem banky) → jako malý odcestoval s matkou zpět do Anglie, kde strávil velkou část dětství na venkově → od mládí se zajímal o cizí jazyky; později vystudoval univerzitu v Oxfordu → v r. 1916 se oženil a **aktivně se zúčastnil bojů 1. svět. války** → v bitvě na řece Sommě onemocněl → během zotavování začal psát → postupně se stal **velkým znalcem angl. jazyka** a začal vyučovat na univerzitě v Oxfordu → na konci 30. let se díky svým pohádkovým příběhům stal slavným spisovatelem → se svou manželkou, která zemřela r. 1971, měl 4 děti → r. 1972 mu britská královna Alžběta II. udělila Řád britského impéria → zemřel o rok později ve věku 81 let; ZAJÍMAVOSTI: byl velkým znalcem staré angličtiny a dokázal plynně hovořit mnoha evropskými jazyky; své slavné příběhy původně tvořil pouze pro své děti - byl přesvědčený, že nemají šanci prosadit se u širšího publika

Vlivy na dané dílo:

dětství strávené na anglickém venkově (= vliv na vymyšlení pohádkové krajiny)

Další autorova tvorba:

tvořil hl. prózu - ROMÁNY: trilogie *Pán prstenů* (= pokračování *Hobita*; 1. *Společenstvo prstenu*, 2. *Dvě věže*, 3. *Návrat krále*), *Silmarillion* (vysvětluje svět jeho nejznámějších příběhů); dále tvořil POEZII, významné jsou i jeho ODBORNÉ PRÁCE, hl. na téma staroanglického jazyka a literatury

Inspirace daným lit. dílem:

FILM: *Hobit: Neočekávaná cesta* (film USA; 2012), *Hobit: Šmakova dračí poušť* (2013), *Hobit: Bitva pěti armád* (2014) - režie všech tří: Peter Jackson

LITERÁRNÍ KRITIKA

Dobové vnímání díla a jeho proměny:

kniha zaznamenala po celém světě obří úspěch a brzy se stala bestsellerem (dokonce jednou z nejprodávanějších knih všech dob se zhruba 150 miliony prodaných kopií) → velký úspěch knihy byl důvodem k vytvoření jejího pokračování - trilogie s názvem *Pán prstenů* → dnes je *Hobit* vnímán jako klasické dílo nejen dětské fantasy* literatury

Aktuálnost tématu a zpracování díla:

pokud jde o samotné téma, jakýkoli pohádkový příběh je do určité míry nadčasový, nepopisuje totiž často rychle zastarávající realitu; poměrně moderní a čtivý jazyk zaručuje aktuálnost zpracování

Kdysi dávno, jednoho **jitra** v tišině světa, v němž bylo méně hluku a více zeleně, kdy hobitové byli ještě početní a prospívali, stál Bilbo Pytlík po snídani ve svých dveřích a kouřil z **dlouhatánských dřevěných fajfk**, která mu sahala skoro až k srstnatým prstům na nohou (pečlivě vykartáčovaných), když tu se jakousi zvláštní náhodou stalo, že šel kolem Gandalf. Gandalf! Kdybyste o něm slyšeli jenom čtvrtinu z toho, co jsem slyšel já, - a já slyšel jenom čtvrtinu z toho, co je o něm k slyšení, - byli byste připraveni na jakoukoli pozoruhodnou historku. Dobrodružné **historky se kolem něho přímo rojily**, kam jen vkročil, a to tím nejpodivuhodnějším způsobem. Tuhle cestou pod **Kopec** už dlouhá léta nezabloudiv, vlastně už do smrti svého přítele Brala, a hobiti už skoro zapomněli, jak vůbec vypadal. Byl totiž prý z **Kopcem** a za **Vodou** ve svých vlastních záležitostech už od té doby, co byli všichni ještě **malí hobitkové a hobitčičky**. Toho **jitra** nic netušící Bilbo uviděl před sebou jenom nějakého starce s holí. Starce měl vysoký špičatý **modrý klobouk**, **dlouhý šedivý plášť**, **stříbrnou šálu**, přes kterou mu až po pás spíval **bílý plnovous**, o obrovské **černé boty**. "Dobré **jitro!**" pozdravil Bilbo a také to tak myslel. Svítlo slunce a tráva se svěže zelenala. Gandalf se na něj podíval **zpod huňatého obočí**, které mu trčelo ještě dál než stinná střecha klobouku. "Jak to myslíte?" zeptal se.

TOLKIEN, J.R.R. - Hobit aneb Cesta tam a zase zpátky. Praha:Odeon, 1991. s.379

Vypravěč:

vypravěčem je sám autor jako tzv. vševědoucí pozorovatel děje ve 3. osobě (-er forma); styl vyprávění popisný, občas úvahový

Význam sdělení (hlavní témata, myšlenky a motivy):

věčný boj dobra se zlem; pobavení vlastních dětí (původní záměr příběhu); uvedení čtenářů do zcela nově vytvořeného pohádkového světa; MOTIVY: přátelství, výprava, válka, kouzlo, pohádkový svět

román - prozaický epický žánr; delší rozsah a komplikovanější děj než povídka nebo novela; příběh zpravidla obsahuje více postav

fantasy - literární žánr obsahující nadpřirozené (pohádkové) prvky (občas s prvky magie); častá bývá inspirace antikou

science fiction (sci-fi) - vědecko-fantastický umělecký žánr; ZNÁKY: spekulativní technologie; mimozemské civilizace; časté zasazení do vesmíru nebo budoucnosti;

ZÁSTUPCI: Isaac Asimov, Arthur C. Clarke, Ray Bradbury aj.

augmentativum - opak zdobněliny (deminutiva); slovo se zveličeným nebo hrubším významem

archaismus - zastaralý jazykový prvek (např. *platiti, dýchat, regiment* (=pluk), *leč* (=avšak)); narozdíl od historismů mohou označovat i skutečnost (věc), která stále existuje

řečnická otázka - otázka položená bez záměru dostat na ni odpověď

personifikace (zosobnění) - připsování lidských vlastností neživým věcem

epiteton konstans - básnický přívlastek stálý (konstantní); příklady důraz běžné (zjevné) vlastnosti osoby, předmětu nebo jevu (např. *šedivý vlk, zelený háj nebo širé pole*)

ztracená generace - skupina převážně amerických prozaiků, kteří se většinou přímo účastnili 1. světové války (→ zničení jejich ideálů a vliv na jejich tvorbu, život a psychiku); ZÁSTUPCI: Ernest Hemingway, Francis Scott Fitzgerald, William Faulkner nebo Gertrude Steinová (ta je považována za autorku pojmu "ztracená generace")