

Piková dáma

Alexandr Sergejevič Puškin

Kontext

- 18./19. století

Romantismus

- umělecký a životní styl
- reakce proti racionalitě klasicismu
- vznik v Anglii
- inspirace v gotice
- v ošklivosti je krása
- rozpor mezi snem a skutečností
- výjimečná, tajemná prostředí

Anglie

- George Gordon Byron - Childe Haroldova pouť
- Percy Bysshe Shelley - Odpoutaný Prométheus
- Walter Scott - Ivanhoe, Waverly

Francie

- Victor Hugo - Chrám matky Boží v Paříži, Bídníci, Legenda věků
- Stendhal - Červený a černý, Kartouza parmská

Německo

- Novalis - Hymny nocí
- E. T. A. Hoffmann - Životní názory kocoura Moura
- bratři Grimmové - pohádky

Rusko

- Alexandr Sergejevič Puškin - Evžen Oněgin, Piková dáma, Cikáni
- Michail Jurjevič Lermontov - Démon
- Ivan Alexandrovič Gončarov - Oblomov

Polsko

- Adam Mickiewicz - Pan Tadeáš

Čechy

- Karel Jaromír Erben - Kytice
- Karel Hynek Mácha - Máj, Cikáni, Večer na Bezdězu, Křivoklát
- Josef Kajetán Tyl - Fidlovačka aneb žádný hněv a žádná rvačka, Kutnohorští havíři, Strakonický dudák
- Karel Sabina - libreto (texty) ke Smetanově opeře Prodaná nevěsta

Autor

- pocházel ze starého šlechtického rodu
- politicky angažovaný
- vyhnanství
- byl zabit v souboji s milencem své ženy

Kniha

Obecně

- Hra o duši (Heřman ztrácí svůj normální život)
- Jak touha po penězích mění charakter a jak je člověk nakonec potrestán
- obraz ruské společnosti v 1. polovině 19. století, kdy aristokracie ztrácí své pozice a je nahrazována mladší generací
- princip tzv. zrcadla - jsou proti sobě postaveny zcela odlišné postavy, kdy každá představuje jiný svět (jiné protikladné epochy - např. Evžen Oněgin a Táňa)
- V pikové dámě máme proti sobě dva světy -> Heřmana, který představuje moderní, dravý svět (=realistický rys knihy) a oproti němu Líza, která je naivní, nevinná a sentimentální
- Stará hraběnka je symbolem odumírajícího 18. století

Literární žánr

- Novela (s fantastickými prvky)

Literární druh

- Próza, epika

Časoprostor

- Rusko, 18. století

Kompozice

- 6 kapitol, chronologická

Téma

- touha po penězích
- nenasytlost člověka
- karetní hry
- obraz ruské společnosti

Motiv

- “Oživlá karta”
- ďábelská úmluva (svazek s Lizavetou)
- motiv pikové dámy jako symbol mrtvé hraběnky
- trest ve formě šílenství

vypravěč / lyrický subjekt

- vševědoucí

vyprávěcí způsoby

- er forma

typy promluv

- dialogy
- slangová slova

Postavy

Heřman

- ctižádostivý
- chce za každou cenu vyhrát v kartách, aby splatil dluh

Lizaveta Ivanovna

- mladá naivní služka hraběnky
- srdečná, pracovitá, citlivá

Anna Fedotovna

- stará, rozumná a mazaná hraběnka
- neustále komanduje Lizavetu

Tomskij

- voják
- karetní hráč

Čekalinskij

- velmi úspěšný hazardní hráč

Děj

Heřman chodí přihlížet, jak Tomskij a jeho kumpáni hrají karty, nikdy se ale nezapojuje. Až se jednou Tomskij zmíní o jeho babičce, hraběnce Anně, která zná tajemství tří karet, které ve hře vždy vyhrají. Heřman tajemství chce získat, a proto chodí sledovat dům hraběnky. Bývá před domem stále častěji a využije Lizavety, která se do něj postupně (díky jeho urputnému psaní dopisů) zamiluje a sdělí mu, jak se dostane do domu. Místo za Lizavetou jde však Heřman naléhat na hraběnku. Když ho odmítne, zamíří před ní nenabitou pistolí, ona však ze šoku zemře. Heřman se ukáže ze strachu na jejím pohřbu a opije se. V noci k němu přijde duch hraběnky a řekne mu, že trojka, sedma a eso vyhrávají, aby však vyhrál, nesmí hrát na víc než jednu kartu denně, vzít si Lizavetu, na každou kartu vsadit pouze jednou a pak už nesmí hrát. Tajemstvím karet je naprosto poblouzněn a dva dny se mu opravdu daří nad Čekalinským vyhrávat. Sází všechno, poslední den však místo esa odhalí smějící se pikovou dámu, která je esem přebita, a prohrává vše. To ho naprosto zdrtí a zešílí, stále opakuje: „Trojka, sedma, eso. Trojka, sedma, dáma.”

Ukázka

Heřman odkryl sedmu. Všichni vzdychali. Čekalinskij byl zřejmě zmaten. Odpočítal devadesát čtyři tisíce a odevzdal je Heřmanovi. Heřman je chladnokrevně vzal a hned se vzdálil. Následujícího večera se Heřman opět objevil u stolu. Všichni ho očekávali. Generálové a tajní radové opustili svůj whist, aby se podívali na tak neobvyklou hru. Mladí důstojníci seskočili z divanů; všichni sluhové se shromáždili v salóne. Všichni obklopili Heřmana. Ostatní hráči neobsadili své karty a trpělivě čekali, jak to skončí. Heřman stál u stolu a chystal se hrát samotný proti bledému, ale stále ještě se usmívajícímu Čekalinskému. Každý z nich rozpečetil jednu hru karet. Čekalinskij zamíchal. Heřman sejmul a položil svou kartu, pokryv ji kupou bankovních úpisů. Podobalo se to souboji. Kolem bylo hluboké mlčení. Čekalinskij začal tahat, ruce se mu třáslly. Napravo padla dáma, nalevo eso. „Eso vyhrálo!” řekl Heřman a odkryl kartu. „Vaše dáma prohrála,” řekl laskavě Čekalinskij. Heřman se zachvěl: opravdu, místo esa měl pikovou dámu. Nevěřil svým očím, nechápal, jak se mohl přehmátnout. V tu chvíli se mu zdálo, že piková dáma přimhouřila oči a ušklíbla se. Neobvyklá podoba ho zarazila... „To je ta stará!” vykřikl s hrůzou. Čekalinskij shrábl

prohrané bankovky. Heřman stál bez hnutí. Když odešel od stolu, rozproudil se hlučný hovor. „Dohrál se vši slávou,” říkali hráči. — Čekalinskij znovu zamíchal karty; hra pokračovala jako obvykle.