

Hobit

aneb cesta tam a zase zpátky

John Ronald Reuel Tolkien

I. část

Děj díla K hobitu Bilbovi, žijícím v poklidné noře, přijde jednou čaroděj Gandalf hledající účastníka pro dobrodružství, jehož cílem je získat zpět království a majetek trpaslíků od draka Šmaka. Bilbo prve odmítá, ovšem po příchodu všech 13 trpaslíků nakonec nabídku přijímá. Cestou narazí na mnoho zápletek a problému, od zajetí skřety, přes hru s Glumem až po nalezení Prstenu moci.

Na konci jejich snažení se dostanou k Hoře, původnímu sídlu trpaslíku, kde momentálně sídlí drak Šmak, který se zmocnil trpasličího bohatství. Draka se podaří zabít s pomocí občanů z blízké vesnice a začínají hádky o příděl znovunalezeného pokladu.

Celý příběh končí tzn. *bitvou pěti armád*, kdy na jedné straně stojí lidé, trpaslíci a elfové a na straně druhé skřeti a vrrci. Bilbo prospává celý boj a nakonec se vrací s Gandalfem domů se svým podílem zlata. Ovšem jeho dům, hobití noru, dokázali tamní obyvatelé a jeho příbuzní již z velké části rozprodat, a proto se Bilbo uchyluje k obnovování svého příbytku.

Téma a motiv sebepoznání, boj dobra a zla, odlišné pohledy na svět

Časoprostor fiktivní země Středozemě, 2941 Třetího věku

Kompoziční výstavba chronologická, podpříběhy

Literární druh a žánr epika; román, fantazie; próza s poetickými písněmi

II. část

Vypravěč er forma

Postavy

Bilbo Pytlík hobit (rasa menší od lidí), přátelský, klidný, nepreferuje dobrodružství

Gandalf vysoký kouzelník, moudrý, laskavý, libuje si v kouření dýmky

Trpaslíci skupina 13 trpaslíků mířící do Hory, hlavní trpaslík Thorin Pavéza

Vyprávěcí způsob spisovný, vymyšlené výrazy (vrrci, skřeti...), jazyky (sindarština, quenijština) i písmo (runy), vlastní geografie i historie, básničky/písničky

Typy promluv přímá i nepřímá řeč, pásmo vypravěče

III. část

Jazykové prostředky a jejich funkce metafora, rýmované verše (Vál vítr přes uvadlý vřes, leč bez pohnutí stál tam les...), spisovný jazyk, anafora archaizmy (svíce), gradace, pointa, přirovnání (černé jako cylindry), elipsa

Tropy a figury a jejich funkce archaizmy (tucet), metafora (zvlněné hřebeny a svahy klesající k nížině), anafora (Bež hlašu pláče, běž nehtů štípá, běž nohou škáře, běž pyšku pípá.)

Kontext autorovy tvorby 1. polovina 20. století, doba krátce před druhou světovou válkou, základ moderní hrdinské fantasy

John Ronald Reuel Tolkien

- 3. ledna 1892 – 2. září 1973
- britský spisovatel, filolog a univerzitní profesor
- považován za otce moderní hrdinské fantasy
- vytváří umělé země, kultury, jazyky, písma
- další díla: Pán prstenů, Silmarilion, Příběhy Toma Bombadila

Literární/obecně kulturní zasazení

George Orwell Farma zvířat

C. S. Lewis Letopisy Narnie

J. M. Barrie Petr Pan