

**Univerzita Palackého v Olomouci
Filozofická fakulta**

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

2021

Gabriela Žilinská

Univerzita Palackého v Olomouci
Filozofická fakulta

Bakalářská práce

Hobit a Pán Prstenů ve zvuku
Audionaratologická analýza rozhlasových
adaptací díla J. R. R. Tolkiena

Gabriela Žilinská

Katedra divadelních a filmových studií

Vedoucí práce: doc. Mgr. Andrea Hanáčková, Ph.D.

Studijní program: Filmová, divadelní, televizní a rozhlasová
studia

Olomouc 2021

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci na téma *Hobit a Pán Prstenů ve zvuku. Audionaratologická analýza rozhlasových adaptací díla J. R. R. Tolkiena* vypracovala samostatně za použití v práci uvedených pramenů a literatury. Dále prohlašuji, že tato bakalářská práce nebyla využita k získání jiného nebo stejného titulu.

Datum

.....

podpis

Děkuji vedoucí bakalářské práce Mgr. Andree Hanáčkové Ph.D. za odborné vedení této práce, za podnětné připomínky a řadu cenných rad, které mi v průběhu vytváření práce poskytla.

OBSAH

Úvod.....	5
Vyhodnocení literatury	8
Audionaratologie jako teoretické východisko.....	11
John Ronald Reuel Tolkien a jeho dílo	22
1. Hobit aneb Cesta tam a zase zpátky.....	23
2. Pán prstenů	24
Zvukové kvality rozhlasových adaptací děl J. R. R. Tolkiena.....	26
1. Hobit aneb Cesta tam a zase zpátky (1996)	26
2. Hobit (1989).....	33
3. Pán prsteňov (2001 - 2003).....	39
Závěr.....	50
Seznam použitých pramenů a literatury	53
Příloha	55

Úvod

Dílo anglického spisovatele Johna Ronalda Reuela Tolkiena proniklo do mnoha uměleckých sfér. Tolkien silně ovlivnil žánr fantasy, jeho knihy se dočkaly filmových zpracování a nyní, v roce 2021, vzniká i televizní adaptace příběhů, jež jsou obsaženy v knize *Silmarillion*. Také rozhlas nezůstal pozadu, a Tolkienovo dílo bylo mnohokrát adaptováno auditivně - především jako audioknihy¹. Ve světovém kontextu je však známo mnoho dramatizovaných adaptací, např. trilogie od BBC Radio 4 v roce 1981 a 1997. V československém kontextu je trilogie adaptována do rozhlasové hry pouze jednou, a to Slovenským rozhlasem v koprodukcii s Rádiem Twist v nultých letech našeho století. *Hobit* byl v česky a slovensky mluvících zemích adaptován do rozhlasové dramatizace v roce 1989 Slovenským rozhlasem v roce 1996 Českým rozhlasem.

Z širokého Tolkienova díla si vybírám knihy *Hobit aneb Cesta tam a zase zpátky* a trilogii *Pán prstenů*. Díky komplexnosti příběhu a kontinuitě vyprávění se jedná o čtenářsky nejvděčnější příběhy ze světa Středozemě, tudíž jsou velmi lákavé i pro adaptaci v různých uměleckých odvětvích. V tomto kontextu je zajímavé zmínit, že v Československu vznikla úplně první filmová adaptace *Hobita* (1966), i když v dramaturgicky silně pozměněné formě.² Adaptace *Pána Prstenů*, jimž se budu analyticky věnovat, vznikly souběžně s velkofilmy režiséra Petera Jacksona³, přičemž si můžeme všimnout, že některá zvuková či narativní řešení jsou v těchto adaptacích velmi podobná. V československém prostředí se jedná o první

¹ Například *The Lord Of The Rings 2002*, vydalo Recorded Books Unabridged

² *The Hobbit*, 1966. Jedná se československou a americkou spolupráci; na zhruba desetiminutovém filmu se podílel český ilustrátor Adolf Born. Born film také spolu s Genem Deitchem režíroval, v produkci americké společnosti Rembrandt Films. Zdroj: *Česko-Slovenská filmová databáze: Hobit/ přehled*. csfd.cz, 2012 [online]; dostupné z: <https://www.csfd.cz/film/310276-hobit/prehled/>

³ *The Lord Of The Rings: The Fellowship of the Ring* (2001), *The Two Towers* (2002), *The Return of the King* (2003); režie Peter Jackson; produkce Barrie M. Osborne, USA, Nový Zéland. Zdroj: *Česko-Slovenská filmová databáze: Pán prstenů: Společenstvo prstenu/ přehled*. csfd.cz, 2002 [online]; dostupné z: <https://www.csfd.cz/film/4711-pan-prstenu-spolecenstvo-prstenu/prehled/>

a jediné uchopení tohoto příběhu, proto se *Pánu Prstenů* budu věnovat právě v rozhlasové podobě a v československém kontextu.

Předmětem mého zkoumání budou dvě adaptace *Hobita*, konkrétně dvoudílná adaptace *Hobit* (1989, režie Táňa Tadolánková) a třídílná adaptace *Hobit aneb Cesta tam a zase zpátky* (1996, režie Jiří Horčíčka). *Pán prstenů* byl v československém prostředí adaptován do rozhlasové hry pouze jednou (pomineme-li adaptace formou audioknih⁴). Režisér Jaro Rihák spolu s dramaturgy Lubošem Machajem, Katarínou Revalovou a Jánem Uličianským rozdělili každý díl trilogie na šest částí a vznikla tak rozsáhlá rozhlasová sága o osmnácti dílech *Pán prsteňov – Spoločenstvo prsteňa* (2001), *Pán prsteňov – Dve veže* (2002) a *Pán prsteňov – Návrat kráľa* (2003).

Všechny tyto adaptace jsou dramatinovány množstvím předních rozhlasových herců a vybaveny velkorysou produkcí. Umělecké úrovni přispívá také autorská hudba, především scénická hudba Petera Mankoveckého (*Pán Prsteňov*), jemuž se s přispěním Symfonického orchestru Slovenského rozhlasu podařilo vystihnout atmosféru knih a dosáhnout hudebnímu zážitku velmi podobnému tomu, který můžeme zažít u velkých filmových výprav. Na realizaci se podílelo mnoho dalších osobností, a díky této velké výpravě a citlivé práci s původní předlohou vzniklo mimořádné rozsáhlé dílo, jež se dá srovnávat s adaptacemi BBC jak z roku 1982, tak z roku 1997. Slovenský *Pán Prsteňov* navíc účelně pracuje s vypravěčem a díky tomu jsou narativní linie přehlednější, než je tomu u adaptací BBC Radio 4.

Zatímco obě inscenace adaptací knihy *Hobit* nastudoval veřejnoprávní rozhlas – 1989 Slovenský rozhlas, 1996 Český rozhlas, *Pán prsteňov* vznikl ve spolupráci Slovenského rozhlasu se soukromým rádiem Twist.⁵ To mělo velký vliv

⁴ Například v roce 2005, 2006 a 2007 vydalo nakladatelství Supraphon postupně všechny tři díly *Pána Prstenů*; v režii Petra Kracika načetl knihy Michal Dlouhý. Dále nakladatelství Tympanum v roce 2014 vydalo audioknihy trilogie *Pán prstenů*, čte Aleš Procházka.

⁵ Soukromá slovenská rádiová stanice vysílající od 1. února 1993. Vysílání a ukončila 2. dubna 2006. Zdroj: sk.wikipedia.org

na produkční možnosti natáčení. Veřejnoprávní rádio by si nemohlo produkci v takové intenzitě dovolit, ve spolupráci se soukromou stanicí tak mohl Slovenský rozhlas projekt *Pána Prsteňov* realizovat.

Herecké osobnosti a hudební zpracování jsou jen částmi celku, ve kterém hraje velkou roli především samotná zvuková realizace, a ta je ve třech zmíněných adaptacích dominující. V této diplomové práci budu proto zkoumat, jakých zvukových prostředků je ve vybraných rozhlasových adaptacích užito a jakým způsobem. Bude mě zajímat, do jaké míry se v těchto adaptacích pracuje s narativním potenciálem zvukových složek slova, zvuku, hudby a ticha.

K tomuto postupu mne inspirovala práce Zuzany Pejpkové *Pátrání po neviditelném vrahovi: podoby české rozhlasové detektivky*, ve které pomocí metody audionaratologie zkoumá právě tyto složky rozhlasového artefaktu a navíc je pak vztahuje k vývoji žánru detektivky. To mne vedlo k tomu vztáhnout tuto metodu na rozhlasové adaptace Tolkienova díla a vyzkoumat tak, jak rozličně se může přistoupit k žánru fantasy a k práci s jednotlivými složkami.

Vyhodnocení literatury

Audionaratologická metoda pro analýzu zvukového artefaktu je poměrně nová, a proto ještě není k dispozici mnoho publikací, jež by ji pevně ukotvily pro další užívání. První články nalezneme ve sborníku, který je pro mou práci a pro výzkum dalších teoretiků, z nichž budu vycházet, stěžejní, a to sborník *Audionarratology: Interfaces of Sound and Narrative*, který byl vydán na jaře 2016 jako 52. číslo periodika *The Narratologia*.⁶

Z tohoto sborníku pro mne byl nejpodstatnější text Elke Huwilerové: *A Narratology of Audio Art: Telling Stories by Sound*. Huwilerová se zabývá narativní a významovou rovinou zvuku, a k naratologickému hledisku zde připojuje i sémantickou analýzu. Dále je to studie Bartosze Lutostańskiego: *A Narratology of Radio Drama: Voice, Perspective, Space*, který jde zvoleným přístupem po stopách Huwilerové. Lutostański zde demonstruje, jakou roli v rozhlasové inscenaci sehrává fokalizace. Ve své studii rozšiřuje funkci fokalizace, která nemusí být chápána pouze jako úhel pohledu⁷, ale také jako psychologizující prvek inscenačního řešení.

V českém prostředí tento přístup rozšířila Zuzana Pejpková ve své publikaci *Pátrání po neviditelném vrahovi: podoby české rozhlasové detektivky*. Audionaratologickou analýzu zde rozšířila a aplikovala na soubor rozhlasových detektivek. Pomocí této analýzy pak mohla charakterizovat vývoj žánru z hlediska využití zvukových efektů. Pro svůj výzkumný záměr stanovila konkrétní terminologii, z níž budu ve své práci vycházet. Při aplikaci teorie strukturalismu vychází Pejpková z obecných strukturalistických tezí Jiřího Veltruského, Jana Mukařovského a Mojmíra Grygara. Z těchto tezí vyplývá skutečnost, že existuje

⁶ MILDORF, Jarmila – TILL, Kinzel (eds.). *Audionarratology. Interfaces of sound and narrative*. Berlín: Walter de Gruyter GmbH, 2016. ISBN 978-3-11-046432-0.

⁷ HUWILER, Elke. Storytelling by sound: a theoretical frame for radio drama analysis. *The Radio Journal – International Studies in Broadcast and Audio Media*. 2005, roč. 1, č. 3.

jistá hierarchie mezi zvukovými složkami. Díky této premise budu moci „nahlédnout konkrétní zvukové prostředky inscenace jako individuální prvky struktury a zároveň jejich vzájemné spolupůsobení a kooperaci v celku díla.“⁸

Již v odborné publikaci Aleny Štěřbové *Rozhlasová inscenace: teoreticky komentované dějiny české rozhlasové produkce*⁹ nacházíme terminologicky ukotvené a systematicky využitě pojmy slovo, hudba a zvukové efekty. Autorka tyto pojmy užívá ve snaze přiblížit čtenáři specifičnost některých inscenací, nevěnuje se jim však nijak zevrubně. Ze Štěřbové přebírám definici rozhlasové inscenace.

Při své práci vycházím především v oblasti terminologie i z dalších teoretických publikací. Jan Czech ve své publikaci *O rozhlasové hře* definuje mimo jiné také žánr epického dramatu, jenž se hodí pro charakterizaci mnou analyzovaných rozhlasových adaptací fantasy knih Johna Ronalda Reuela Tolkiena.

Pro charakterizaci jednotlivých termínů využiji další zásadní publikace radio studies. U stanovení některých pojmů budu vycházet z publikace *Radio Drama: Theory and Practice* od Tima Crooka. Jeho publikace je mi oporou při stanovení určitých termínů, především díky jeho klasifikaci vyprávění. Dále využiji také jeho definici ticha a posluchačské imaginace. Pro popis zvukové složky hlasu se budu terminologicky opírat o Václava Růta a jeho publikaci *Divadlo a rozhlas: Problémy rozhlasové hry*.

Vzhledem k tomu, že inscenace, které budu analyzovat, jsou především adaptacemi, bylo pro mne nutné vypomoci si adaptační terminologií. Tu budu čerpat z publikace *Teória adaptácie* od Lindy Hutcheon.

Jako vhodnou metodu svého zkoumání jsem zvolila audionaratologickou analýzu. Základní oporu nacházím v původních zahraničních zdrojích metody,

⁸ ŘEZNIČKOVÁ, Zuzana. *Pátrání po neviditelném vrahovi: podoby české rozhlasové detektivky*. 1. vyd. Olomouc: Univerzita Palackého, 2018, s. 16

⁹ ŠTĚŘBOVÁ, Alena. *Rozhlasová inscenace: teoreticky komentované dějiny české rozhlasové produkce*. Olomouc: Univerzita Palackého, 1995. ISBN 80-7067-513-4.

kterými je především teoretický článek Elke Huwilerové. Stěžejní teoretický rámec však přebírám z české varianty audionaratologického modelu Zuzany Pejpkové. Ta stanovila dva výchozí přístupy: strukturalistický a naratologický. Strukturalistický náhled má za účel vystihnout struktury zvukové podoby jednotlivých zvukových složek. Ty jsou pak v modelu propojeny s narativní kompozicí rozhlasových děl. Komparací těchto metod vznikla audionaratologická analýza.

V následující kapitole představím teorii audionaratologické analýzy, přičemž se budu postupně věnovat charakterizaci všech zvukových prostředků. Tím si připravím půdu pro samotnou analýzu, kdy budu v jednotlivých kapitolách zkoumat jednotlivé rozhlasové inscenace, struktury jejich zvukové kompozice a vztahy mezi jednotlivými zvukovými prvky v každé z nich.

Audionaratologie jako teoretické východisko

Ač se jedná o dílo jediného autora, je ve třech rozhlasových adaptacích znát zcela odlišný režijní přístup, který pracuje se třemi rozdílnými koncepty využití zvukových prostředků. Pole působnosti jednotlivých zvukových složek při budování narativu příběhu a při vykreslení prostředí a postav se v adaptacích různí, a mým cílem je tyto rozličné způsoby využití zvukových prostředků v auditivním díle zkoumat a popsat.

Moje hlavní výzkumná otázka zní: jaké zvukové prostředky jsou v adaptacích *Hobit* (1989), *Hobit aneb Cesta tam a zase zpátky* (1996) a *Pán prsteňov* (2001 – 2003) využity? A jak jsou jednotlivé zvukové prostředky využity ve vyprávění v narativní a deskriptivní rovině díla?

Dosud jsem užívala pojem adaptace, čímž jsem odkazovala na původ zvukově realizovaných příběhů a na jejich autora, a zároveň zdůrazňovala transpozici původního díla do nového média. Jak zdůrazňuje Linda Hutcheonová ve své odborné publikaci *Teória adaptácie*¹⁰, vzniká adaptací svébytné a umělecky plnohodnotné dílo s vlastními vyjadřovacími prostředky. Proto budu v této práci pro auditivní fikční tvary dále využívat pojem **rozhlasová inscenace**, jak jej definovala Alena Štěrbová: „*Rozhlasová inscenace je tedy magnetofonový záznam specifické kompozice, která je při vysílání schopna zvukovými prostředky evokovat audiovizuální obraz jako „produkt“ posluchačova myšlení.*“¹¹ Štěrbová v této definici upozorňuje na vlastnost inscenace působit na posluchačskou imaginaci. Jan Czech ji zase definuje skrze její uměleckou jedinečnost: „...*rozhlasová inscenace je autonomním rozhlasovým artefaktem, který není pouze zvukovým*

¹⁰ HUTCHEONOVÁ, Linda. *Teória adaptácie*. Brno: Janáčkova akademie múzických umění v Brně, 2012. ISBN 978-80-7460-027-2.

¹¹ ŠTĚRBOVÁ, Alena. *Rozhlasová inscenace: teoreticky komentované dějiny české rozhlasové produkce*. Olomouc: Univerzita Palackého, 1995. ISBN 80-7067-513-4. Cit. d., s. 10.

*zprostředkovatelem textové předlohy, ale svébytným uměleckým dílem svého druhu s osobitými a jinde neopakovatelnými vyjadřovacími prostředky.*¹²

Realizaci rozhlasových inscenací podle J. R. R. Tolkiena velmi ovlivnila skutečnost, že se jedná o adaptaci epických příběhů, takže specifické momenty tohoto žánru jako vypravěč, rozvíjení děje, dějová struktura apod. jsou v těchto inscenacích dramatinizovány přímo ve své podstatě.¹³ A stejně jako o tom píše Jan Czech, také v těchto inscenacích se vypravěč stává aktivní součástí děje, čímž se distancované, odosobněné vyprávění často mění v angažovaný postoj. Tento přístup ovlivňuje i další aspekty a zvukové dimenze rozhlasové inscenace. Souvisí se snahou dramatinizátorů a režiséra co nejvěrněji napodobit skutečnost, vybudovat konkrétní prostor a atmosféru skrze epickou hudbu. To má za následek například skutečnost, že se v těchto inscenacích nepracuje s metaforou.

Huwilerová se zabývá narativní a významovou rovinou zvuku a k naratologickému hledisku zde připojuje i sémantickou analýzu. Studie Huwilerové a Lutostaňského se poměrně zevrubně zabývají narativními možnostmi zvukových prvků rozhlasového díla a zdůrazňují jejich potenciál při vytváření významů. Mezi ně řadí kromě slova, zvuku, hudby a ticha také postupné zesilování/zeslabování zvuku (fade in/out), stříh (cutting), mix zvuku (mixing), stereofonii (the stereophonic positioning of the signals), a elektro-akustickou manipulaci (electro-acoustic manipulation). Huwilerová a Lutostaňski pokládají tyto prvky za prostředky schopné jak vyprávění, tak i popisu místa, času, prostoru i postav. Tyto teze dokládají na konkrétních analýzách, kdy Lutostaňský se soustředí na fokalizaci, zatím co Huwilerová poukazuje především na hlas a zvukový mix. Klíčové pro výslednou metodu audionaratologie je sémiotické hledisko, jímž Huwilerová a Lutostaňski na jednotlivé zvukové znaky nahlížejí.

Účelem těchto studií bylo mimo jiné povzbudit tvůrce a analytiky rozhlasové tvorby k častějšímu užívání svébytné naratologické techniky,

¹² CZECH, Jan: *O rozhlasové hře: hledání specifiky české rozhlasové inscenace od roku 1945*. Cit. d., s. 7.

¹³ Tamtéž, s. 127.

jež zvukové prvky nabízejí, a k jejich analýze. Studie však neobsahuje dostatečnou aplikaci metody na konkrétní inscenace. V tomto ohledu využiji jako inspirační zdroj především studii Zuzany Pejpkové, která z řečených studií vychází a jejich metody audionaratologického přístupu rozšiřuje.

Současné radio studies rozlišují čtyři zvukové výrazové prostředky: slovo, zvuk, hudbu a ticho. Ty jsou sice označovány různě, avšak podle Pejpkové se jedná téměř o totožné termíny. Přikloním se tedy v rámci práce k pojmu **zvukové prostředky**, jenž je „*více neutrální, zdůrazňuje smysl slova, hudby, zvuku a ticha coby stavebních nástrojů užívaných za účelem vybudování rozhlasového díla a také více navazuje na zažitou českou rozhlasovou terminologii*“.¹⁴

Teoretický rámec mých úvah o zvukových prostředích vede k dichotomii jejich funkce, vycházející z narativního a zároveň symbolického potenciálu těchto složek: **narativní** (tzn. realizující se v kompozici vyprávění) a **deskriptivní** (tzn. podílející se na popisu prostředí, času a postav děje).¹⁵ Složky v narativní funkci se tedy podílejí na vyprávění příběhu. Tato funkce je klasicky spojená nejčastěji se slovem, vývoj rozhlasového média ovšem dokazuje, že slovo se dá v mnohém zastoupit dalšími složkami, jež mohou příběh vyprávět. Skrze sémiotiku se opírají o posluchačovu předešlou zkušenost, inscenace pak na tuto zkušenost spoléhají a mohou mnohem barvitěji příběh vyprávět. V inscenacích, které budu analyzovat, se ovšem s tímto narativním potenciálem dalších složek mimo slovo pracuje jen zřídka. Více využívají deskriptivní funkci, kdy často za pomoci autenticky působících zvuků, náladotvorné hudby a hlasových predispozic herců doplňují příběh vyprávěný skrze slovo.

Pro analytický přístup audionaratologie jsou právě tyto zvukové prostředky naprostým základem, věnuji jim tedy nyní pozornost s odkazem na výše uvedené teoretické zdroje.

¹⁴ ŘEZNIČKOVÁ, Zuzana. *Pátrání po neviditelném vrahovi: podoby české rozhlasové detektivky*. 1. vyd. Olomouc: Univerzita Palackého, 2018. s. 38 – 39.

¹⁵ Tamtéž, s. 58.

Slovo je jak v rozhlase, tak i v konkrétních rozhlasových inscenacích, které budu zkoumat, základním nástrojem sdělování. To se projevuje především užitím role vypravěče, ale také množstvím replik. Momenty, kdy bychom mohli naslouchat pouze zvukové či hudební složce, jsou zde spíše vzácné, protože „*neustále někdo něco říká*“. Ve schématu audionaratologické analýzy jej v narativní funkci zastupuje **řeč**, v deskriptivní **hlas**.

Řeč, neboli to, co je řečeno, vytváří spojnici mezi scénářem a posluchačem. Důležité pro mě budou otázky, **kdo** se řeči v narativní rovině ujímá a **jak** je vyprávění realizováno. A to nejen vzhledem k tomu, co bylo v předloze v uvozovkách. Mnoho informací je nám při čtení sděleno neutrálním vypravěčem. V *Hobitovi* a v *Pánu Prsteňov* jsou tyto informace vloženy do úst buďto vypravěči, nebo jedné z postav. Jak si ještě ukážeme na podrobnější analýze *Hobita* z roku 1989, dá se pro tento účel spolehnout pouze na postavy, pro přehlednější orientaci v ději ovšem Horčíčkův *Hobit* a Rihákův *Pán Prsteňov* spoléhají především na vypravěče.

Řeč má podle Jana Czecha v rozhlase především sdělovací funkci, přičemž tato funkce je dvojí: bezprostředně označuje abstraktní význam, který je obsažen již v textové předloze, a zároveň popisuje téma jako soubor zvuků, jejichž význam nebo sémantická hodnota nejsou vyčerpány abstraktním významem původního textu, ale překračuje jej tím, že je sama o sobě realizovaným zvukem.¹⁶ Tato charakteristika řeči již navazuje na funkci hlasu a dokazuje, jak jsou tyto dvě funkce slova – řeč a hlas - provázány. Nejde tedy pouze o to, že to, co se v knize dozvídáme skrze popis autora, nám teď popisuje postava čaroděje Gandalfa, ale také jakým způsobem nám to říká, s jakým citovým zabarvením, a jak toto sdělení vypovídá o fikčním světě, o postavě čaroděje a o samotném dění.

Tim Crook klasifikuje vyprávění na tři modely: **divadelní řeč**, **textuální** a **emanační**.¹⁷ Divadelní řečí rozumí klasické monologické či dialogické sdělení

¹⁶ CZECH, s. 112 – 113.

¹⁷ CROOK, Tim. *Radio Drama: Theory and Practice*. Cit. d., s. 81 – 83.

postavy divákovi či posluchači. Toho využijí mimo jiné u postavy vypravěče, který se v analyzovaných inscenacích často aktivně účastní děje.

Textuální řeč pracuje více než řeč divadelní s posluchačskou imaginací, zapojením hlasu a dalších zvukových složek podporuje vizuální představy a tím nahrazuje obraz. V mé analýze se tato její vlastnost projeví například při charakterizaci hlasových vlastností jednotlivých herců.

Emanační řeč značí neartikulované slovní projevy, které většinou vyjadřují psychického rozpoložení postav. Podle Tima Crooka se s emanační řečí v rozhlasových dramatech pracuje jen zřídka. Podobně je tomu tak i u mnou vybraných inscenací, kde emanační řeč vždy závisí na divadelní či textuální řeči.

Hlas je způsob uchopení postavy hercem. Můžeme u něj popsat několik složek, jež nám sémanticky vykreslují postavu, jako například tónbr, temporytmus, frázování, větný přízvuk, dech, hezitační zvuky, dikce, intenzita, artikulace, intonace a další. Tyto složky jsou nástrojem herce pro vyjádření povahy postavy, charakterových vlastností a vnitřního rozpoložení. Způsob vyslovení dává slovům emocionální vyznění, Václav Růt tento jev nazývá **smyslové zbarvení**.¹⁸ V rozhlasové hře však hlasy nemůžeme vždy považovat za spolehlivé znaky postav. Nemusí totiž vždy sloužit jen jako neměnná charakterizace rysů postav,¹⁹ ale naopak mohou odkazovat a zdůrazňovat jejich vývoj či stárnutí. Nicméně v inscenacích Tolkienu, jež budu analyzovat, se hlasu užívá především jako nástroje k charakterizaci postav. Jak ovšem poukážu v analýze *Pána Prsteňov*, může hlas jednoho herce charakterizovat hned dvě rozdílné povahy, aniž by posluchače mátl, o jakou postavu jde a jaký je její charakter.

¹⁸ RŮT, Václav. *Divadlo a rozhlas. Problémy rozhlasové hry*. Cit. d., s. 71

¹⁹ HUWILER, Elke. Storytelling by sound: a theoretical frame for radio drama analysis. *The Radio Journal – International Studies in Broadcast and Audio Media*. 2005, roč. 1, č. 3, s. 45.

Pejpková pak ještě stanovuje termín **hlasový detail**.²⁰ Využívá filmologické terminologie, aby popsala jev postavený na detailním snímání hercova hlasu, které pomáhá vytvářet pocit intimity mezi posluchačem a auditivním dílem.

Další složkou audionaratologické analýzy je **zvuk**. Rozhlasový artefakt je svou podstatou zvukový, proto je třeba rozlišit zvuk jako samostatný sémantický prvek a výrazový prostředek v rozhlasovém artefaktu. V tomto směru se užívá tzv. **zvukových efektů**²¹ pro charakterizaci prostředí nebo také činnosti jedné z postav. Jak píše Pejpková: „*představují zvukové znaky informace týkající se vyprávění*“.²² Je zde nutná čitelnost zvukového efektu jako sémantického prvku, proto je třeba využít konvencí a předpokládaných znalostí a zkušeností posluchačů. Síla tohoto prostředku tkví také v jeho schopnosti nahradit slovo. Může totiž vyjádřit to, co by se jen těžce nebo složitě verbalizovalo. Vztah zvuku a předmětu jeho zobrazování již přestává být podle Czecha v rozhlasových inscenacích bezprostřední, ale je většinou metaforicky zprostředkovan.²³ Zvukové efekty užívá Pejpková ve svém schématu v kontextu narativní funkce zvuku. Ve vybraných inscenacích se této funkce užívá v různé intenzitě, někde je dokonce užito hudby tam, kde bychom čekali zvukový efekt. Jak ukáží samotné analýzy, v *Pánu Prsteňov* je zvukových efektů užito v takové intenzitě, že chvíle naprostého ticha je spíše vzácností. Proto se na zvukové efekty zaměřím i z této perspektivy.

K deskriptivní funkci zvuku slouží tyto prostředky: **zvuky označující akustiku** a **zvuky označující perspektivu**. Auditivní médium jejich pomocí buduje prostředí a jeho vlastnosti, a také vzdálenosti a prostorové vztahy mezi postavami.²⁴ Většinou vzájemně spolupracují a tím utvářejí ucelený prostorový dojem. I s touto funkcí inscenace v různé míře pracují, zvuk je zde využíván, aby posluchač viděl. Díky tomu si může lépe představit například rozlehlost síní v Morii či v jeskyni, ve

²⁰ ŘEZNIČKOVÁ, Zuzana. *Pátrání po neviditelném vrahovi: podoby české rozhlasové detektivky*. 1. vyd. Olomouc: Univerzita Palackého, 2018. s. 65

²¹ Tento termín uvádí např. Martin Shingler nebo Richard J. Hand

²² ŘEZNIČKOVÁ, s. 65

²³ CZECH, s. 33.

²⁴ HAND, Richard J. – TRAYNOR, Mary. *The Radio Drama Handbook. Audio Drama in Practice and Context*. Cit. d., s. 46.

které Bilbo narazí na Gluma. Budu proto zkoumat, jakým způsobem se zvukem režiséři pracují a proč.

Hudba snad ještě silněji než zvukové efekty působí na emoce posluchačů a atmosféru auditivního díla. Jak napsal Jan Czech o hudbě Vladimíra Truce v rozhlasové adaptaci Tolstého *Vojny a míru*: „Dalo by se říci, že inscenace je hudbou nasáklá, prosycená, hudba do některých dramatických scén jakoby vzlíná; zdaleka již nejde o klasické pojetí hudebních předělů, kdy slovo následuje hudba a opačně, ani o tzv. podkres, ale o nesmírně dynamické a významotvorné použití hudby, která se neustále modulačně mění, jednou se stává dominantou zvukové kompozice, podruhé ustupuje do pozadí, aby působila jako náladotvorný horizont v popředí se odehrávajících promluv.“²⁵ Tento dlouhý popis hudby v žánru, který Jan Czech označuje za epické drama, věrně vystihuje charakter hudby především v inscenaci *Pána Prsteňov*, kde tato složka skutečně tímto způsobem pracuje. Proto se konkrétně v této analýze zaměřím spíše na další funkce hudby, a vliv na emoce spolu s atmosférou, kterou hudba tvoří, zmíním jen okrajově.

Působení na atmosféru a emoce posluchačů ovšem není její jedinou funkcí hudby, a jak se později v analýze ukáže, adaptace *Hobita* takto s hudbou nepracují primárně. Pejpková i hudbě přiděluje narativní a deskriptivní funkci. Zdůrazňuje ovšem, že tyto funkce u hudby často splývají. Jednotlivá díla pracují s hudbou velmi různorodě a využívají její vlastnosti hned v několika rovinách. Například hudební motiv, jenž interpunkčně rozděluje dějovou linii, může zároveň charakterizovat nové prostředí, do něhož se děj přesouvá, takže funguje i jako deskripce. Nejčastěji si toho můžeme všimnout ve scénách, kdy se vyprávění přesouvá k jiným postavám do jiného prostředí, nebo když se stříhem posouváme kupředu k dalším událostem a v eliptické kompozici vynecháváme nedůležité události fabule.

V tomto směru lze dobře využít terminologii, již stanovil Andrew Crisell ve své publikaci *Understanding Radio*, těmi jsou **hudba jako interpunkce**,

²⁵ CZECH, s. 131.

náladotvorná hudba a hudba jako stylizovaný zvukový efekt.²⁶ O tyto termíny se ve své analýze rovněž opřu. Hudba jako interpunkce a hudba sloužící k diferenciaci času a prostoru má funkci narativní. Jak již napovídá termín interpunkce, napomáhá hudba v tomto užití oddělovat od sebe časové roviny či změnu místa, aniž by to musel vypravěč verbalizovat. Díky rozdílné melodii, rytmu, či užitím různých nástrojů si navíc posluchač může tuto hudbu spojit s určitým místem, časem či osobou, takže tento narativní posun může být esteticky uhlazený, aniž by užil slov. Náladotvorná hudba, jež vykresluje atmosféru, dané prostředí či dokonce postavu, a jež buduje napětí, je hudba ve funkci deskriptivní. Hudba jako stylizovaný zvukový efekt stojí podle mne na pomezí funkcí narativní a deskriptivní. Může být užita tak, že nahrazuje zvukový efekt, přičemž naznačuje pohyb děje a zároveň navozuje představu, co postava dělá. To v analytické části uvedu na konkrétním příkladu v inscenaci *Hobit aneb Cesta tam a zase zpátky* (1996).

U hudby můžeme využít také termínu **diegetická** a **nediegetická**, jež pocházejí z filmové terminologie.²⁷ Krátce řečeno, pojem diegetická hudba odkazuje na tu hudbu, jež je součástí děje, a postavy ji tedy mohou slyšet (např. některá z postav hraje na nástroj). Nediegetická je ta, která není součástí fikčního příběhu, a postavy si ji tedy neuvědomují. V rozhlasových inscenacích, jež budu podrobovat audionaratologické analýze, se vyskytují oba tyto typy hudby.

Za čtvrtou složku označuje rozhlasová teorie **ticho**, Crook, Pejpková i Crisell jsou v tomto ohledu zcela v souladu. Přestože ve zkoumaných inscenacích má ticho velmi malé pole působnosti, budu zkoumat i je, protože právě skromné užití tohoto prostředku zdůrazňuje jeho účinek na posluchače. Tento zvukový prostředek do velké míry závisí na slovu, které „kontextualizuje a objasňuje jeho

²⁶ CRISELL, Andrew. *Understanding Radio*. Cit. d., s. 51–52.

²⁷ BORDWELL, David a Kristin THOMPSON. *Umění filmu: Úvod do studia formy a stylu*. Akademie múzických umění. ISBN 978-80-7331-217-6. s. 363

význam.“²⁸ Tento prostředek silně podporuje také posluchačskou imaginaci. Pejpková v tomto kontextu zmiňuje postup auditivního média, jež se snaží zapojit tuto představivost a zároveň neopakovat stejné informace, a to pomocí **principu nedořečenosti**. Ten spadá spolu s využitím ticha jako interpunkce do narativní funkce tohoto zvukového prostředku. Řadí zde i **pauzu**, jež může znázorňovat jak prožívání postav, tak i samotné dění. Tyto pauzy souvisí s dechem, který často v rozhlasové hře nahrazuje gesta a mimiku.²⁹ „*Dýchání se má k řeči jako gesto k dramatickému postoji. Pauza v rozhlasové inscenaci, jež má sémantický charakter, může znamenat nikoliv prázdný interval, ale zatažený dech, tedy výpověď.*“³⁰ Jan Czech mluví o tichu a pauze v souvislosti s rytmizací inscenace, která má podle něj vliv na volbu rozhlasových vyjadřovacích prostředků, na jejich uspořádání, a celkově na dynamickou povahou procesu umělecké tvorby.³¹ To už by ovšem směřovalo spíše k jiné analýze, proto se rytmu budu věnovat jen velmi okrajově.

Vedle hudby považuji ticho za nejčastěji užívaný prostředek při budování napětí auditivního díla. V deskriptivní rovině se užívá pro vykreslení atmosféry a také prostředí, postav a času. Vždy spolupracuje s dalšími složkami, které dávají cíl a smysl jeho užití.

Tyto čtyři základní zvukové dimenze propojuje posluchačská percepce, na jejíž nezbytnost pro auditivní dílo upozornila již Alena Štěřbová ve své publikaci *Rozhlasová inscenace: teoreticky komentované dějiny české rozhlasové produkce* kde píše, že „*magnetofonový záznam inscenace se totiž stane uměleckým artefaktem teprve, když je vnímán, byť třeba jen jedním posluchačem.*“³² Skrze vnímání oslovuje záznam inscenace imaginaci, jež v mysli posluchače vyvolává řadu představ a asociací, s čímž auditivní médium již dopředu počítá a cíleně pracuje.

²⁸ ŘEZNIČKOVÁ, Zuzana. *Pátrání po neviditelném vrahovi: podoby české rozhlasové detektivky*. 1. vyd. Olomouc: Univerzita Palackého, 2018. s. 69.

²⁹ CZECH, Jan: *O rozhlasové hře: hledání specifiky české rozhlasové inscenace od roku 1945*. Cit. d., s. 95.

³⁰ Tamtéž, s. 95.

³¹ Tamtéž, s. 98.

³² ŠTĚRBOVÁ, Alena. *Rozhlasová inscenace: teoreticky komentované dějiny české rozhlasové produkce*. Cit. d., s. 10.

Tim Crook označil posluchačskou imaginaci za pátou dimenzi rozhlasového díla. Podle něj je lidská představivost neomezená a „*má moc v posluchači vyvolat při poslechu takové kvality jako je barva, hloubka, pocit doteku a chuť*“.³³ Právě díky této představivosti má posluchač možnost participovat na konečné podobně auditivního díla. K podobnému závěru jako Tim Crook dochází také Alena Štěrbová, která v již citovaném díle píše, že „*V procesu percepce rozhlasové inscenace zaujímá velmi důležitou roli právě posluchačova zkušenost, jeho znalosti a vědomosti, které při izolovaném vnímání vedou k větší odlišnosti jednotlivých individuálních konkretizací (...)*“.³⁴ To ovšem odkazuje na problematiku, jež se k posluchačské imaginaci váže, a to individuálnost každého jednotlivého posluchačského vjemu. V tomto ohledu je velmi náročné studovat posluchačskou imaginaci na odborné úrovni. K jejímu zkoumání je totiž třeba nejen pohledu studií rádiových, ale také psychologických a sociologických.

Analýza toho, jak zvukové složky v inscenaci fungují a proč právě takto, úzce souvisí právě s tím, co to vyvolává či může vyvolat v mysli posluchače. Proto budu v této analýze s posluchačskou imaginací pracovat, přičemž budu vycházet z vlastní zkušenosti při poslechu. Uvědomuji si, že můj pohled bude v mnohém subjektivní, a jak píše Štěrbová, bude se jednat o „*individuální konkretizaci*“.

Mnoho rozhlasových kritiků³⁵ se shoduje na tom, že ze zvukových prostředků oslovuje posluchačskou imaginaci především prostředek ticha. **Ticho** může velmi sugestivně vypovídat o daném prostředí a dává v posluchačské percepci vzniknout široké škále emocí. V rozhlasových adaptacích, které budu zkoumat, je však více než tichem oslovována posluchačská imaginace slovem a zvukovými prostředky.

³³ CROOK, Tim. *Radio Drama: Theory and Practice*. New York: Routledge, 1999, s. 62.

³⁴ ŠTĚRBOVÁ, Alena. *Rozhlasová inscenace: teoreticky komentované dějiny české rozhlasové produkce*. Cit. d., s. 71-72.

³⁵ O tichu v rozhlasové inscenaci a jeho vlivu na posluchače psal například Josef Henke. HENKE, Josef. Ticho v rozhlasovém vysílání. *Svět rozhlasu*. 2001, č. 6, s. 9-12.

Huwilerová a Lutostaňský rozšiřují využití zvukových prostředků, které mohou mimo svou narativní funkci budovat také časoprostor inscenace. Zvukové prostředky skrze svou sémiotickou povahu popisují posluchači čas i místo, ve kterých se inscenace odehrává. Podle Lutostaňského je klíčový mikrofon a jeho pozice. Mikrofon je „jednak nástrojem *fokalizace*, ale rovněž *determinuje prostorové dispozice*“³⁶. Lutostaňský rovněž definuje fokalizaci jako „úhel pohledu“. Zvuk může zastoupit zrakový vjem tím, že posluchači nabídne zvukovou krajinu místo zrakového panoramatu.³⁷

Mikrofon „umísťuje“ různé objekty a postavy do prostoru, ovlivňuje jejich fyzické vzdálenosti mezi sebou navzájem i vůči posluchači. Díky fokalizaci také vzniká silný dojem spoluúčasti na ději a často také bližší vztah posluchače k postavám, čehož se docíluje vzdáleností herce od mikrofonu.³⁸ Huwilerová navíc prvek fokalizace zdůrazňuje jako podstatný aspekt vypravěče, jež se v naraci nachází na úrovni diskurzu.³⁹ Tyto funkce fokalizace budu zohledňovat také při své analýze. Bude mne zajímat, do jaké míry s těmito vlastnostmi rozhlasového média pracovali tvůrci vybraných rozhlasových inscenací.

Studie Huwilerové a Lutostaňského si všímají kromě základních čtyř zvukových prostředků také postupného zesilování/zeslabování zvuku (fade in/out), mixování zvuku, stříhu, stereofonie a elektro-akustické manipulace, jež mají velké pole působnosti nejen v oblasti narace, ale zároveň i výrazně napomáhají fokalizaci.

Tyto prostředky mohou výrazně pracovat se zvukovými efekty a také se zvuky, jež označují perspektivu a akustiku. Mohou pomoci médiu dosáhnout posunů děje a interpunkce, nebo vykreslení prostorových vztahů mezi postavami.

³⁶ ŘEZNÍČKOVÁ, s. 55.

³⁷ LUTOSTAŃSKI, Bartosz. A Narratology of Radio Drama: Voice, Perspective, Space. In *Audionarratology. Interfaces of sound and narrative*. Cit. d., s. 120 – 121.

³⁸ Tamtéž.

³⁹ Huwilerová to dokazuje na analýze rozhlasové hry Jochena Ziema *Die Klassefrau / Dáma* (Ziem 1973), kde poukazuje na vlastnost akustických prvků charakterizovat aktanty na úrovni příběhu, a zároveň sloužit jako prostředek fokalizace na úrovni diskurzu. (HUWILER, Elke. Storytelling by sound: a theoretical frame for radio drama analysis. *The Radio Journal – International Studies in Broadcast and Audio Media*. 2005, roč. 1, č. 3, s. 45.)

John Ronald Reuel Tolkien a jeho dílo

Autorem předlohy inscenací je anglický spisovatel, významný filolog a profesor Oxfordské univerzity John Ronald Reuel Tolkien. Narodil se 3. ledna 1892 v Bloemfonteinu v Jižní Africe, kde jeho otec Arthur Reuel Tolkien pracoval jako bankovní manažer u The Bank of Africa. S matkou a bratrem se vrátili zpět do Anglie, otec se však nestihl do Anglie vrátit a v Jižní Africe zemřel. Ronald se svým bratrem Hilarym brzy osířeli docela, když jejich matka roku 1904 zemřela na cukrovku. Jejich opatrovníkem se stal katolický kněz otec Francis. 22. března 1916 se Ronald oženil s Edith Brattovou, s níž měl čtyři děti.

Na Oxfordu Ronald studoval filologii a anglistiku, přičemž se nejvíce soustředil na severskou mytologii. Zabýval se především překladem děl ze staré angličtiny a později i z dalších jazyků. Jedním z jeho nejslavnějších počinů v této oblasti je překlad epické básně *Beowulf*, jež se mu pak stala inspirací i pro mytologický příběh u Túrinovi Turambarovi. Studium jazyků se propojilo s jeho odvěkou zálibou v tvorbě funkčních řečí. Například finština se stala inspirací pro jeden z jeho vytvořených jazyků, quenijštinu, která zazní v *Pánu prstenů*.

Zúčastnil se 1. Světové války jako podporučík u 13. a později u 11. bojového praporu pluku Lancashirských střelců. Po válce se stal profesorem v Leedsu, pak se však hlásil o pozici profesora anglosaštiny na Oxfordské univerzitě, kam byl také roku 1925 jmenován. Od roku 1945 se pak přesunul na pozici profesora anglického jazyka a literatury. Velmi jej ovlivnilo členství v klubu Č. K. B. S. a později v klubu Inklingů, kde byli jeho nejlepší přátelé, kteří jej v jeho tvorbě podporovali, byli jeho prvními čtenáři a kritiky. Mezi ně patří především bratři Clive S. a Warren H. Lewisové, Nevill Coghill, C. L. Wrenn a další.⁴⁰

⁴⁰ DURIEZ, Colin. *Fenomén J. R. R. Tolkien - Životopis Pána příběhů*. Praha: Česká biblická společnost, 2015. ISBN 978-80-8728-771-2.

1. Hobit aneb Cesta tam a zase zpátky

Roku 1937 vyšel v kompletním vydání *Hobit aneb Cesta tam a zase zpátky* (*The Hobbit, or There and Back Again*). Pro lepší orientaci v analytické části krátce představím děj této knihy.

Hobita Bilba Pytlíka si jako lupiče pokladu najme družina třinácti trpaslíků v čele s trpasličím princem Thorinem Pavézou. Má jim pomoci získat poklad uloupený drakem Šmakem a ztracený domov Horu, kde se Šmak usídlil. S družinou také střídavě putuje čaroděj Gandalf Šedý.

První dobrodružství je čeká na kraji divočiny, kde se střetnou se třemi zlobry. Tím by dobrodružství zřejmě skončilo, kdyby nezasáhl čaroděj Gandalf. Ten zlobry zdrží, takže se nestihnou vrátit do doupěte a na slunečním světle zkamení. Trpaslíci pak najdou ve zlobřím doupěti drahocenné meče, a i Bilbo si odtud odnese elfí mečík. Před vstupem do Mlžných hor se družina zastaví v Roklince, kde sídlí moudrý elf Elrond. Ten Thorinovi pomůže přečíst trpasličí mapu, ve které je návod, jak se dostat do Hory jinak než Přední bránou.

V Mlžných horách je zastihne bouře a bitva skalních obrů. Schovají se do jeskyně, kde je ovšem zajmou skřeti. Situaci opět zachrání Gandalf, který zabije velkého skřeta. Při útěku před skřety se Bilbo ztratí v podzemí, kde náhodou najde ztracený Prsten. Zde se také setkává se zákeřným Glumem, nad kterým vyhraje soutěž v hádankách. Je ovšem nucen před Glumem utéci, a v tu chvíli mu pomůže onen Prsten, jenž se mu navlékne na prst a učiní jej neviditelným.

Po útěku z nitra hor se Bilbo opět setkává s trpaslíky. Družina je v noci přepadena vrřky a skřety, zachrání je ovšem orli, kteří se přátelí s Gandalfem. Po tomto dobrodružství hledá Gandalf s družinou útočiště u kožoměnce Medděda, který je vybaví na další cestu. V Temném hvozdu čelí družina, již opustil čaroděj, mnohým nebezpečím. Poté, co trpaslík Bombur spadne do řeky, jež způsobuje spánek a zapomnění, jej musejí ostatní trpaslíci nést. Družinu pak přepadnou obrovští pavouci, a z jejich spárů je s pomocí Prstenu a svého elfského mečíku vysvobodí Bilbo. Tak získá Bilbův meč jméno Žihadlo.

Sotva se však trpaslíci vysvobodí od pavouků, zajmou je lesní elfové a uvězní. Díky Prstenu neviditelnosti je Bilbo na svobodě a může tak přátelům opět pomoci. Ukradne klíče od cel, osvobodí z nich trpaslíky a nacpe je do sudů od vína. Tak se jim podaří uniknout podzemní řekou z paláce elfů a doplout až do Jezerního města, které je již nadohled od Hory. Když doputují k Hoře, musí se Bilbo několikrát vydat do jejího nitra. Při druhé návštěvě jej Šmak již čeká. Díky rozhovoru, který spolu vedou, se Bilbo dozví o drakově jediném zranitelném místě. Na druhou stranu jej však rozzuří natolik, že se drak vydá zničit Jezerní město.

Trpaslíci se kvůli drakovu běsnění vydávají hlouběji do Hory, kde obdivují poklad. Bilbo dostane část svého podílu – mithrilovou košili. Kromě toho také nalézá Arcikam, překrásný kámen, jež je Thorinovým dědictvím. Nikomu o tom ovšem neřekne a nechá si jej. Když trpaslíci vyjdou z podzemí, potkávají starého havrana, který jim vypráví o drakově smrti. Když pak k Hoře dorazí oddíl lidí a elfů, žádající část pokladu, trpaslíci, zmámení mocí zlata, se odmítají podělit,

a tak jsou obleženi v Hoře. Bilbo chce, aby se situace rychle a spravedlivě rozhodla, proto se tajně vydává do tábora lidí a elfů, aby jim nabídl Arcikam. Tam se opět setkává s Gandalfem. Když pak drakobijec Bard opět vyjednává s Thorinem, nabídne mu Arcikam výměnou za část pokladu. Thorin však raději volí boj.

K těmto třem armádám přibudou také trpaslíci z Železných hor a vojsko skřetů. Tak započne velká bitva, kde se všechny národy spojí proti skřetům. Skřeti jsou poraženi, ovšem za cenu velkých ztrát. Thorin umírá a před smrtí se smiřuje s Bilbem. Bilba pak čeká cesta domů, kam dorazí právě včas, aby stihl zachránit svůj majetek před dražbou pozůstalostí po nebožtíkovi panu Pytlíkovi.

2. Pán prstenů

Pán prstenů vyšel ve třech svazcích, a to *Společenstvo prstenu*, *Dvě věže* (1954) a *Návrat krále* (1955). Souhrn děje cituji z knihy Colina Durieze, z níž jsem čerpala také životopisné fakta o Tolkienovi.

Hlavní dějová linie *Pána prstenů* se začne odvíjet ve chvíli, kdy čaroděj Gandalf s hrůzou zjistí, že prsten nalezený Bilbo Pytlíkem je Jeden prsten, který ovládá ostatní Prsteny moci, ukované ve Druhém věku Středozemě v zemi na východ od Mlžných hor. Prsten zdědil po Bilbovi jeho synovec Frodo a nevědomky se tak ocitl ve smrtelném nebezpečí. Zde *Pán prstenů* přímo navazuje na děj *Hobita*. Frodo je se svými přáteli nucen uprchnout z bezpečí Kraje, pronásledován Černými jezdci vyslanými z říše zla Mordoru samotným Sauronem. S pomocí tajemného Chodce se hobitům podaří ukrýt se v jednom s posledních sídel elfů ve Středozemi – v kouzelné Roklince. V předtuše velkého nebezpečí tu moudrý Elrond uspořádá setkání velké Rady, kde je rozhodnuto, že Prsten musí být zničen. Tímto nelehkým úkolem je pověřeno takzvané Společenstvo Prstenu. Jeho členy jsou čaroděj Gandalf, čtyři hobiti (Frodo, Sam, Smíšek a Pipin), dva zástupci lidského rodu – Aragorn a Boromir, elfský princ Legolas a trpaslík Gimli. Před Společenstvem je nelehký úkol – vhodit Prsten moci do ohně Hory osudu, kde jedině může být zničen.

Po neúspěšném pokusu přejít po hřebenech Mlžných hor se Společenstvo odhodlá vydat se nebezpečnou cestu pod horou skrz opuštěné trpasličí doly v Morii. Zde na ně čeká smrtelné nebezpečí v podobě pekelného balroga, temného démona z počátku věků. Gandalf obětuje v boji s tímto přízrakem z podsvětí svůj vlastní život, a tak umožní ostatním uniknout. Vůdčí úlohy ve Společenstvu se tak ujímá dědic dávných králů Západu Aragorn. Přeživší členové Společenstva pak projdou blaženým královstvím elfů Lórien až k řece Anduině. V patách se jim však neustále drží nevypočitatelný Glum, zmrzačený a pološílený přízrak bývalého hobita, kterého Bilbo kdysi připravil o prokletý Prsten moci.

Boromir se pokusí zmocnit se Prstenu silou, aby ho mohl použít v boji proti společnému nepříteli. Skupina je však napadena skřety a Boromir během boje umírá. Frodo a jeho věrný přítel Sam se v nastalém zmatku od svých přátel oddělují a vydávají se již sami na dlouhou a strastiplnou cestu východním směrem do temného Mordoru. Zbytek společenstva se pak vydává na západ po stopách skřetů,

kterým se podařilo zajmout Smiška a Pipina. Děj knihy se v tento okamžik rozdvíjí a sleduje paralelně dobrodružství Froda se Samem a zbytku Společenstva.

Aragornovi, Legolasovi a Gimlimu se daří stopovat skřety, kteří zajali Smiška a Pipina, až ke starobylému lesu Fangornu. Hobitům se svým věznitelům se štěstím podaří uniknout a skrýt se v hlubinách lesa. Zde se setkají s podivuhodným tvorem, strážcem lesa Stromovousem. Stromovous je ent, jeden z nejstarších tvorů žijících ve Středozemi. Hobitům se Stromovouse podaří přesvědčit, aby s pomocí ostatních entů napadl Železný pas, sídlo zrádného čaroděje Sarumana, který přeběhl na stranu zla. Zde se hobiti setkají s ostatními členy Společenstva i s Gandalfem, který se navrátil ze smrti.

Po mnoha peripetiích se Společenstvo přidá k vojsku krále Théodena Rohanského, po jehož boku vytáhne na pomoc obléhanému městu Minas Tirith. Aragornovi, Legolasovi a Gimlimu s nečekaně podaří získat pomoc armády duchů sídlících ve Stezkách Mrtvých. S jejich pomocí pak zvítězí v bitvě na Pelennorských polích a osvobodí tak Minas Tirith ze sevření Sauronových vojsk.

Mezitím se Frodo a Sam, vedeni zrádným a nevyzpytatelným Glumem, pomalu přibližují k Mordoru. Když zjistí, že hlavní bránou nelze v žádném případě projít, nechá se Frodo vést tajnou stezkou, již ho podlý Glum zavede přímo do doupěte obrovského pavouka Oduly. Po překonání mnoha dalších nástrah se Frodovi a Samovi konečně podaří dojít až ke vstupu k samotné Hoře osudu. Frodo však není schopen vhodit Prsten do žhavé lávy. Situaci naštěstí zachrání vytrvalý Glum, kterému se podaří Frodovi Prsten sebrat. I se svým „Miláškem“ se však zřítí rovnou do žhavé lávy. Prsten je tak nadobro zničen a strastiplné putování je u konce. Bezprostředně po zničení Prstenu se celý Mordor začne rozpadat, jeho přízraky se rozplynou a vojsko skřetů se rozprchne. Hrdinný Sam a Frodo jsou na poslední chvíli zachráněni orly a oslavováni jako praví hrdinové.

Kdyby se nepodařilo Prsten včas zničit, osud aliance bojující proti Temnému pánovi by byl jistě zpečetěn. I když byly Frodovy vyhlídky na úspěch jen zcela mizivé, byla aliance gondorských a rohanských vojsk připravena bojovat proti mocnému nepříteli až do samého konce.

Příběh končí vizí obnovující se krajiny a příslibem světlé budoucnosti pro nová lidská pokolení. Zároveň s tím však končí věk elfů, jejichž poslední lodě odplouvají na západ do Země neumírajících za mořem. K odplouvajícím elfům se přidávají i Bilbo a Frodo. Sam a ostatní hobiti se vrací do rodného Kraje.⁴¹

⁴¹ DURIEZ, Colin. *Fenomén J. R. R. Tolkien - Životopis Pána příběhů*. s. 217 - 220

Zvukové kvality rozhlasových adaptací děl J. R. R. Tolkiena

Cílem této analytické kapitoly je zjistit, jak mohou různé přístupy ke zvukovému řešení inscenace ovlivnit podobu a vyznění transponovaného díla. Postupně v rámci audionaratologické metody a s využitím terminologie opírající se o výše vyjmenované zdroje analyzuji tři inscenace. V centru mé pozornosti budou zvukové kvality, přičemž za zvuk považuji nejen ruchy a celkový sound design inscenace, ale i hlasové kvality hereckých výkonů a hudbu.

1. Hobit aneb Cesta tam a zase zpátky (1996)

Nejdříve se zaměřím na analýzu rozhlasové inscenace *Hobit aneb Cesta tam a zase zpátky*, již v roce 1996 inscenoval režisér Jiří Horčička s dramaturgem Ivanem Hejnou. Tato inscenace byla natočena především pro děti a mládež, přičemž je této věkové skupině posluchačů v mnohém přizpůsobena, jak z obsahového hlediska, tak i z hlediska zvukového řešení.

Příběh je v této inscenaci rozdělen do tří částí: *Přes hory a pod horami*, *Temný hvozd* a *Setkání s Horou*. První sleduje Bilbovu cestu z Kraje do Mlžných hor, kde se setkává s Glumem a nalézá kouzelný prsten. Ve druhé se Bilbo s trpaslíky setkávají s kožoměncem Meddědem a putují přes Temný hvozd, kde se stávají vězni lesních elfů. Jejich útekem z paláce lesního krále končí druhá a začíná třetí část. Ve třetí se vypráví o Bilbově setkání s drakem Šmakem, o Šmakově smrti a bitvě Pěti armád, čímž Bilbovo dobrodružství končí a on se může vrátit zpět do své útulné hobití nory.

Stěžejní roli sehrává v epickém žánru vypravěč, který v *Hobitovi* zastává zvukovou složku slova. Jak již naznačil Jan Czech, vypravěč bývá v tomto rozhlasovém žánru aktivní součástí děje, angažovaně se k němu vyjadřuje a zastává určité stanovisko k postavám. V *Hobitovi* vypravěč není, jak to obvykle bývá, vševědoucí entita, ale někdo, kdo pouze putuje s hlavním hrdinou a prožívá s ním

jeho dobrodružství. Dá se také říci, že vypravěč je transpozicí ze slov předlohy do řeči a hlasu konkrétní postavy.

Zvláštností vypravěče v této inscenaci je skutečnost, že je tato postava – jež je nazývána a oslovována prostě Pane – pro ostatní postavy nehmotná. Kromě Gandalfa ji ostatní postavy nejsou schopny až do poslední chvíle vnímat. Až na závěr příběhu se na Pana obrací také Bilbo, když jej oslovuje a loučí se s ním. Tento přístup není ovšem samoúčelný. Dramaturg Ivan Hejna si tím vypomohl nejen ke svižnému vyprávění děje, ale také k bližší a originální charakterizaci čaroděje Gandalfa. Tento čaroděj je v Tolkienově předloze postavou, jež pomáhá svým společníkům a objeví se vždy ve chvíli, kdy jej nejvíce potřebují. Kromě své moudrosti má také kouzelnou moc, která je mimo kouzla, jež v příběhu použije, znázorněná také právě tím, že je schopen vnímat něco, co ostatní postavy nevidí ani neslyší. Je tedy otázka, jak můžeme postavu Pana Vypravěče vnímat. Může to pro nás být návštěvník z našeho světa, který jako cizorodý prvek ve fikčním světě není viditelný pro původní obyvatele Středozemě, nebo možná také jakési Gandalfovo alter ego, jeho vnitřní hlas, se kterým si povídá pro ukrácení dlouhé chvíle, a jež znázorňuje čarodějovu mysl, která se ke svým přátelům upíná i v době, kdy s nimi není. Podstatné ovšem je, že se na konci příběhu s Panem loučí také Bilbo. To jistě odkazuje především na dobrodružství, jimiž si hobit během příběhu prošel a zkušenosti, které na této cestě nasbíral. Bilbo se vrací domů o něco moudřejší, než byl na začátku příběhu, a díky tomu je schopný vnímat něco, k čemu byl do té doby slepý.

Komunikací mezi Gandalfem a Panem vzniká hlavní vyprávěcí dvojice. Skrze model divadelní řeči spolu příběh vyprávějí, komentují, popisují emoce ostatních postav, přičemž jejich vyprávění není nestranné - neustále dávají najevo své vlastní pocity z dění a počínání hlavních postav. Tato vyprávěcí dvojice však není rovnocenná. Zatímco Pan popisuje příběh a prostředí jako člověk, který se v tomto světě ocitá poprvé, Gandalf tento svět velmi dobře zná a mnohé jemu i nám jako posluchačům vysvětluje. Tím je dramaturgicky vyřešena motivace pro určitá sdělení, které by jeden vševědoucí vypravěč mohl suše komentovat, a zároveň se tímto dialogem tvoří určité pnutí, jež snadněji udržuje posluchačovu pozornost. Dalším rozdílem mezi Panem a Gandalfem je, že Pan provází Bilba a trpaslíky celým příběhem, zatím co Gandalf občas z příběhu mizí a zase se objevuje. To je

motivováno především věrností dramaturga předloze, kdy tyto Gandalfovy cesty souvisejí s dějem jiných příběhů. Je to tedy funkční adaptace původního děje Tolkienova románu.

Již z tohoto mého výkladu je jasné, že slovo zde je dominantní složkou. I postavy této narativní funkce slova napomáhají, když některé věci říkají nahlas, například hned na začátku prvního dílu trpaslík Bombur popisuje Bilba jako hobita při těle, nebo také popis Medděda v díle druhém: „*A jéje! Jéje! To je ale obr!*“⁴². Mnohem častěji zde ale slovo postav především popisuje jejich charakter. Hlasy herců jsou vybrány tak, že fyziologicky navozují představu jejich představitel. Antonín Molčík v roli zmíněného Medděda rezonancí tónu v basové poloze podporuje představu mohutného, divokého muže, což odpovídá popisu, který nám sdělil Gandalf: „*Někdy je to ohromný černý medvěd, jindy zas veliký, silný, černovlasý člověk s mocnými pažema a divokým plnovousem.*“⁴³

Karel Hlušíčka, Lubomír Lipský a Milan Neděla vytvářejí představu klidných, úctyhodných trpaslíků, tak že užívají barvy svých hlasů, a jejich řeč má umírněnější temporytmus. V napjatých situacích je tento klid opouští, zrychlují tempo a zkracují dech (Lipský jako Balin, když se rozhoduje, že půjde Bilba doprovodit do nitra Hory). Karel Hlušíčka jako nejvýznamnější z trpaslíků Thorin, mluví v klidném temporytmu, a klid jej většinou neopouští ani ve vypjatých situacích. To se mění ve chvíli, kdy brání poklad před lidmi a elfy, a Hlušíčka zvyšuje intenzitu hlasu, přesto nepřechází do fistule, ale stále si udržuje níže položený tón. O to důrazněji působí jeho proměna, když zjišťuje, že Bilbo dal Arcikam Bardovi. Tentokrát jeho postava ztrácí klid docela, hlas mu přeskakuje do vyšších poloh, tempo řeči přechází téměř do zajímavosti. Tato proměna dotváří charakter Thorina Pavézy, který se nechal zlákat a očarovat pokladem, jehož si váží více než přátelství. Celistvost charakteru jeho postavy je ovšem posluchačům představena ve chvíli jeho smrti. Hlasový projev se vrací do klidné vyrovnanosti, je to hlas člověka smířeného se smrtí, vyléčeného z pokladového mámení.

⁴² *Hobit aneb cesta tam a zase zpátky 2*

⁴³ Tamtéž.

Hlasový projev Stanislava Zindulky poukazuje na citlivě vybudovaný charakter Bilba Pytlíka, který se v průběhu příběhu přetváří. Poukazuje na vývoj této postavy, který směřuje ke skutečnosti, že hrdinství neznamena nebát se, ale čelit strachu tváří v tvář.

Hlas hobita Bilba Pytlíka je v podání Stanislava Zindulky témbrem odlišný od postav trpaslíků, kteří mají hlasy níže položené. I když jsou představitelé trpaslíků stejně jako Zindulka starší herci, přece jen působí Zindulkův hlas o něco mladistvěji a živelněji. Tento rozdíl vytváří kontrast mezi sveřepými a tvrdými trpaslíky, kteří se pachtí za bohatstvím, a poživačným hobitem, který chce prožít radostný a poklidný život.

Nejen tyto hlasové danosti přispívají zmíněnému kontrastu mezi postavami. Zindulka také s hlasem odlišně pracuje. Je to dáno mimo jiné jeho projevem, když mluví o požiticích. I když se trpaslíci přehrabují v hromadách pokladu, stále se „drží při zemi“, o pokladu mluví dychtivě, ale chybí zde ona poživačnost, jakou můžeme slyšet u Bilba, když sní o jídle či teplém křesle u krbu.

Dále se temperament Bilbovy postavy projevuje hlasovými změnami při nebezpečných situacích. Bilbo je ten, kterého ostatní postavy pošlou vždy napřed, aby zkontroloval, zda je cesta bezpečná. Když je poslán k tábořišti zlobrů, a je jimi odhalen, přechází jeho hlas do vystrašených vyšších tónů, Bilbo zrychleně dýchá a zajíká se. Při střetnutí se skřety přechází jeho hlas do fistule, když volá Gandalfa o pomoc. V těchto počátečních nebezpečích stále spoléhá na pomoc druhých, je vystrašený a nedokáže si poradit. Mnohé změny jeho setkání s Glumem. Bilbo je odkázán sám na sebe. Bojí se Gluma, ale dokáže si s ním poradit. Jeho projev se v této scéně mění podle toho, jak má kdo navrch v hádankové soutěži. Bilbo se snaží při promluvě s Glumem působit sebevědomě, jeho vnitřní hlas je však nejistý a váhavý. Jeho rozhodnost a sebevědomí ovšem tímto setkáním vzroste, a i když se v paláci lesního krále opět dovolává pomoci ze strany Gandalfa, jedná s trpaslíky rozhodně a nekompromisně. Z vystrašeného hobita se na chvíli stává vůdce a platný člen družiny.

Toto nabyté sebevědomí je Bilbovi třeba především ve chvíli, kdy se setkává s drakem Šmakem, kterého zde hraje Rudolf Pellar. Kontrast mezi těmito dvěma

postavami je dán především tím, že zatímco Šmak mluví v přirozené intenzitě, přičemž je jeho hlas zesílen, takže vytváří představu kolosálního tvora, Bilbo v této scéně musí křičet, aby jej drak slyšel. Tohoto kontrastu je kromě intenzity hlasového projevu docíleno také pomocí fokalizace, kdy Zindulka je oproti Pellarovi mírně vzdálen od mikrofonu, čímž vzniká iluze, že skutečně „musí křičet, aby ho bylo slyšet“. Tak posluchač získává představu malého hobita, stojícího před obrovským drakem. Při jejich rozmluvě se Bilbo snaží mluvit sebevědomě, dokonce jde znát, jak si užívá vymyšlené hádankovitých titulů (*...jsem ten, kdo chodí neviděný... jsem přítel medvědů a host orlů, jsem výherce prstenu a nositel štěstí, jsem jezdec na soudku...*)⁴⁴, jeho sebedůvěra ovšem mizí, když si uvědomuje, že svými tituly přivedl do nebezpečí Jezerní město. Hlas kolísá, Bilbo se zakoktavá, než opět najde rovnováhu a vrátí se do své role odvážného zloděje, který *chodí neviděný*. Znovu je schopen nenápadně s drakem manipulovat pomocí komplimentů, aby našel drakovo slabé místo. Zapomene na opatrnost, až mu unikne jízlivá poznámka k drakově slabému místu. Díky své postupné proměně je pak schopen opět převzít vůdčí roli a po útěku před drakem přinutit trpaslíky, aby zavřeli dveře tajného vchodu, jeho projev je opět spíše než autoritářský vystrašený, až zoufalý.

Pro další příklad archetypálně zvolených hlasů mohu zmínit herce Jana Skopečku, Otu Jiráka a Antonína Molčíka, kteří zde hrají tři zlobry. Hrubost a hluboce posazené hlasy doplňuje do obrazu zlých obrů ještě nespisovná mluva a časté klení. Nezaměnitelný hlas Antonína Molčíka jsem zmínila u popisu role Medděda. Obě tyto postavy staví především na svém hrubém, nízko položeném témbu, a rozdíl mezi zlobrem a Meddědem tvoří především jazyk (spisovný vs. nespisovný) a temporytmus řeči. Oproti tomu Jan Vlasák k představení postavy Gluma výrazně pracuje s dikcí a artikulací, šišle, mění intonaci a přechází tak ze slizkého a úlisného žvatlání k rozčilenému křiku, jež přechází z hlubokých tónů do fistule. Důrazně pracuje s hlasem, jak je třeba pro vytvoření postavy slizkého a nevypočitatelného Gluma.

⁴⁴ *Hobit aneb cesta tam a zase zpátky 3*

Po slově se v této inscenaci výrazně užívá hudby. Ta nás provází celou inscenací v první řadě jako interpunkce. Uvádí i zakončuje jednotlivé díly, přemostuje události, jež jsou od sebe časově vzdáleny (nikoliv místem, protože tento příběh se odehrává lineárně a chronologicky, soustředí se na jednu postavu, a to Bilba Pytlíka). Hlavní hudební téma je zde spojeno s Bilbovým domovem. Slyšíme ji totiž hned na počátku příběhu, který začíná v Hobitíně, kde se nachází Bilbova nora. Proto nám tento motiv během příběhu asociuje bezpečí domova, kam zalétají hobitovy myšlenky během jeho pouti.

Vyskytuje se zde jak diegetická, tak i nediegetická hudba. Obě mají jak narativní, tak i deskriptivní funkci. To mohu uvést například na písni elfů, když trpaslíci s Bilbem dorazí do Roklinky. Tato píseň nám uvozuje pobyt skupiny v Roklince, takže uvádí novou scénu v příběhu a platí tedy za interpunkci. V rámci zpěvu nám také elfové popisují situaci – například slovy v písni „*tma už je hustá*“, nebo „*hobit Bilbo na poníku*“, nebo například komentář délky trpasličích vousů. V deskriptivní rovině nám píseň představuje atmosféru Elrondova domu, pocit bezpečí, a zároveň rozvernost a veselí elfů.

Jako další příklad, kdy hudba živě navozuje atmosféru, mohu uvést hudbu doprovázející pochod družiny poté, co uniknou z Mlžných hor. Pomalé tempo spolu s hlubokými tóny evokuje prázdné žaludky hrdinů a jejich unavenou chuť, když sotva pletou nohama. Určité hudební motivy jsou navíc na pomezí narativní a deskriptivní funkce, a to v tom smyslu, že si je již posluchač spojuje s jistým prostředím a osobami. Jeden motiv nám prozrazuje, že se blíží skřeti, další, že se nacházíme u elfů. To nejen buduje atmosféru, ale navíc i napomáhá naraci. Jak vidíme, tyto dvě funkce spolu skutečně často splývají.

Hudba kromě jiného také buduje napětí. Když jde Bilbo v první části vyzkoumat, kdo má v divočině rozdělaný oheň, tajemný melancholický motiv s hlubokými spodními tóny předznamenává, že se Bilbo blíží k neznámému nebezpečí. Stejně tak je napětí pomocí hudby budováno ve druhém díle, když skupina prochází Tajemným hvozdem, nebo ve třetí části, když se Bilbo blíží k drakovi.

Charakteristické je pro tuto inscenaci také užití hudby v momentech, kde by posluchač spíše očekával zvukový efekt. Nejčastěji to můžeme pozorovat v pohybu postav, když hudba nahrazuje kroky. Ať už u Meddědova domu, kdy trpaslíci jeden po druhém přicházejí na scénu, nebo v podzemí, kdy pochodová hudba nahrazuje Bilbovy kroky. V další scéně je opět užit hudby místo zvuků, jež evokuje rozlehlou jeskyni tak, že připomíná dopadající kapky na hladinu, jejichž zvuk mizí ozvěnou v podzemních prostorách, a v posluchačově mysli může evokovat podzemní jezera a krápníky.

Také pro další zvuky je užit hudbních nástrojů. Již jsem zmínila příchod trpaslíků na scénu, dále třeba ťukání datla, zasténání bortící se skály a podobně, je spíše než realistickým zvukovým efektem znázorněno hudebním nástrojem.

V této inscenaci je zvuk v narativní funkci užit jen velmi sporadicky. Především zvukových efektů se zde nachází velmi málo. Velmi efektivně je užit zvuku valících se kamenů, které umně znázorňují zkamenění zlobrů. Při bouři slyšíme hromy, jež zde slouží také za interpunkci. Dále je zde užit zvukových efektů jako vytí vlků, bzukot včel, svist šípů... Jak ještě uvidíme, v porovnání s inscenací *Pán Prsteňov* jsou zde ruchy spíše upozaděny a přenechávají větší pole působnosti spíše hudbě.

Se stereofonií pracuje tato inscenace bez větších ambicí. Můžeme často rozeznat rozmístění postav, zvukově pocítíme rozlehlost Glumovy jeskyně, nebo příchody a odchody některých postav (Glum jde hledat *dárešek k narozeninám*, trpaslíci přicházejí k Meddědovi), to je ovšem na rovině stereofonie zřejmě vše. Velmi bohatě se ovšem využívá zvukového řešení navozujícího pocit prostoru a perspektivy. Kromě již zmíněné Glumovy jeskyně můžu zmínit palác krále lesních elfů nebo drakovu sluj. Zde je za pomoci perspektivy a fokalizace docíleno nejen představy velikosti draka a Bilba, ale také samotné komnaty, v níž se nacházíme. Ozvěny a zvukové efektů šumu, dunění a cinkotu může v posluchačově představivosti vybudovat onu rozsáhlou komnatu s obrovským pokladem.

S tichem se zde pracuje v porovnání s dalšími analyzovanými inscenacemi nejvíce, přesto zde tento zvukový prostředek nemá významnější roli. Pro napětí je více užit hudby než odmlk. Výraznější herecké práce s pauzami si může posluchač

všimnout například při scéně, kdy se Thorin před svou smrtí loučí s Bilbem. Jeho unavený hlas se pomalu vytrácí a jednotlivé věty oddělují krátké pomlky, pod nimiž si posluchač může představit bolest ze zranění, jimž Thorin podléhá, a zároveň únavu nad dlouhým životem, který mohl být podle Thorinových slov stráven mnohem krásnějším způsobem: „*Kdyby si víc našinců dovedlo cenit jídlo a veselí a zpěv nad zlato a bohatství, svět by byl radostnější.*“⁴⁵

Na závěr můžeme krátce shrnout, že v této inscenaci spolu nejvýrazněji pracují složky slova a hudby. Dynamický narativ tvořený dialogem dvou vypravěčů permanentně udržuje posluchačovu pozornost. Hudba zde mnohem víc než zvuk buduje napětí, charakterizuje prostředí a tvoří interpunkci. Na začátku práce jsem charakterizovala všechny tři inscenace jako epické drama, a částečné nahrazení zvukových efektů hudbou u této inscenace se může zdát jako rys odporující této charakterizaci. Musím ovšem znovu zdůraznit, že *Hobit aneb cesta tam a zase zpátky* vznikl pro dětské a mládežnické publikum, a proto se mi zdá toto zvukové řešení adekvátní vzhledem k typu publika.

2. Hobit (1989)

Slovenská inscenace *Hobita* z roku 1989 je nejstarší z tuzemských adaptací Tolkienova díla, jež budu analyzovat. Vznikla pod režijním vedením Táni Tadolánkové v dramatině Júliuse Gajdoše. Dramaturgem byl Luboš Machaj, který tuto roli zastupoval také o deset let později při realizaci *Pána Prsteňov*.

Transpozice z původní předlohy do rozhlasového média se v tomto případě uskutečnila s velkým množstvím dramaturgických změn a škrťů. Děj je rozdělen do dvou částí, první končí ve stejné chvíli jako Horčičkova první část adaptace – únikem Bilba před Glumem a skřety. Ve druhé části Bilbo končí svou pout' k Hoře, setkává se s drakem a dobrodružství končí návratem do Kraje. Oproti *Hobitovi* z roku 1996 zde nenajdeme epizodu v Roklince, s Meddědem ani s únikem

⁴⁵ *Hobit aneb cesta tam a zase zpátky* 3

trpaslíků před skřety na křídlech orlů. Chybí zde také další podstatné epizody, které nesou nadčasové myšlenky a pomáhají dotvářet Bilbův charakter. Jak je tedy patrné, intermediální překlad předlohy do nového jazyka proběhl za značného zhuštění děje, zhutnění zápletky a tím i zrychlení tempa vyprávění, které se ovšem neobešlo bez následků. Nechybí zde sice ústřední myšlenka vyřčená Thorinem ve chvíli, kdy umírá, je to ale jediné zachované poselství, které z příběhu plyne. Tyto úvahy by už ovšem mohly být spíše obsahem adaptační analýzy, proto se vrátím ke svému hlavnímu tématu, k audionaratologické analýze inscenace *Hobit*.

Dominantní je zde především složka slova, která je zde oproti *Hobitovi* z roku 1996 užitá dosti odlišným způsobem. Role vypravěče je redukována na občasný komentář Gandalfa, který uvádí první díl, pak se však jeho komentáře objevují jen velmi zřídka. Informace se pak dozvídáme skrze dialogy a monology postav v modelu textuální řeči. To mohu uvést na příkladu scény se zlobry, kdy zlobři komentují činnost druhých nebo svou vlastní: „*Tak sa poškrab*“, „*Haluzou ťa trafím, polámem ti hnáty*“. Bilbo pak komentuje další dění na scéně, příchod trpaslíků, činnost zlobrů a vlastní pocity z dané situace. Tímto způsobem je pak vyprávěna většina příběhu, jen velmi zřídka nám nějaký vypravěčský komentář poskytne Gandalf.

Zřetelný důraz je oproti hlasu kladen na řeč. Hlas jako deskriptivní funkce slova se zde přesto v několika případech výrazně užívá. Pro prezentaci zlobrů je využito hrubých, nízko posazených tónů. Díky hezitačním zvukům, kdy při jídle krkají a chrochtají, působí jejich projev neurvale a vulgárně. Hrdelním hlasem a pomalým tempem řeči herci popisují zlobry jako mohutná, nevábná, hloupá stvoření, kterým to pomalu myslí.

Glumův projev v podání Andreje Hryce osciluje mezi textuální a emanační řečí. Vyznačuje se hluboce položeným tónem kontrastujícím s Bilbovým hlasem, a velkým množstvím hezitačních zvuků. Jeho srkání, klokotání a pobrukování

představuje slizkého a mrzkého tvora. Tato představa je podpořena řečí Bilba, který komentuje Gluma takto: „*Fúj, kto si? (...) Odporná háved*“.⁴⁶

Také slovo skřetů se vyznačuje určitou mírou deskriptivní funkce. Jejich projev je především intonačně silně naddimenzovaný. Křičí ve vysoké poloze, zároveň však hrdelní fistuli a vytvářejí tak jeden velký zmatek. Ve scéně, kdy zajmou trpaslíky, se překřikují, ačkoliv se trpaslíci s Bilbem snaží něco říct, takže jejich hlasový projev za pomoci přidaného bubnu přechází až do zvukového efektu. Tomu korunuje skon velkého skřeta, který před smrtí vydává poslední děsivý výkřik.

Dále zde můžeme zmínit ještě hlas draka, který ztvárněn Janem Mistríkem hovoří nízkým a hrdelním barytonem. Může se zdát, že hlavní roli ve výběru herců a režijní vedení jejich projevu měl za cíl především rozdělit dvě skupiny – tvory více či méně lidské a tvory nelidské, strašidelné či odporné. Bilbo a trpaslíci mají velice podobný tón a při scénách, kdy mluví či křičí jeden přes druhého, jsou od sebe často k nerozeznání. Typově je také hlas Gandalfa dost podobný, jen způsob jeho mluvy se odlišuje díky jakési lehkosti a hravosti, jíž jej Karol Machata prezentuje jako postavu neustále nad věcí. Snad jediným rozdílem je výběr pro ztvárnění havrana, kdy Ivan Krivosudský využívá potenciálu starého hlasu, který se výrazně odlišuje ode všech ostatních herců.

Po slově je zde druhou nejvýraznější složkou zvuk. S využitím bohaté škály zvukových efektů dotváří spolu se slovem narativní linii. Již v první scéně je pro popis Bilbova domova užito zvuků zpěvů ptáků a ťukání datla. Klid a pokoj, jež tyto zvuky navozují, kontrastuje s dobrodružstvím, do něhož se Bilbo vrhá. Posluchači je tak nabídnuta představa toho, co Bilbo musí opustit. V průběhu děje se ovšem nezdá, že by se mu po domově stýskalo (oproti tomu, jako je stýskání ztvárněno v Horčíčkově adaptaci). Až na úplném konci po bitvě Pěti armád, kdy opět zazní křik ptáků, jakoby si Bilbo vzpomněl na domov a zatoužil se do něj vrátit.

⁴⁶ *Hobit 1*, 1989

Podobně jako onen zpěv ptáků je i v dalších scénách užito realistických zvuků (řinkot nádobí, pískot konvice, foukání větru, bublání a kapání vody, zvuk kamenů apod.), ale dají se zde nalézt také stylizované zvukové efekty, které spíše sémanticky představují určitý děj či zvuk. Například hned na začátku, když u Bilbových dveří zazvoní trpaslíci, slyšíme místo klasického cinkání zvonku jakýsi stylizovaný elektronický zvuk, který jakoby předznamenával, že návštěva nebude pro Bilba nijak příjemná.

Dalším stylizovaným zvukem je svistot, který si posluchač zvykne spojovat s Gandalfovým čarováním. I když je scéna v zajetí skřetů velmi zmatená a posluchač se v ní ztrácí, můžeme se při poslechu chytit právě tohoto svistotu, po němž následuje poslední výkřik velkého skřeta a útěk trpaslíků. Doplníme si tak, že velkého skřeta zřejmě zabil Gandalf, i když to není explicitně řečeno. Tento svistot čarování je užit také v bitvě Pěti armád na konci druhé části inscenace. Tato bitva je zvukovou koláží křiku skřetů, trpaslíků a Bilba, kterou pak přehluší zvuk kouzel. Do toho zní ještě zvuk ran o plech, takže posluchač může mít pocit, že Gandalf bombarduje vojsko skřetů kouzly.

Těžko zařaditelný zvuk se nachází ve chvíli, kdy se trpaslíci na začátku druhé části dohadují, zda se mají vrátit pro Bilba nebo pokračovat dál ve své cestě. Do tohoto rozhovoru slyšíme jakýsi vzdálený zvuk, který připomíná štěkot malého psíka. Můžeme se dohadovat, zda to má navodit atmosféru divočiny, ve které se skupina nachází, či zda tento zvuk parodicky odkazuje k předloze, kde se po této scéně trpaslíci s Bilbem a Gandalfem setkají s nebezpečnými vrčky.

V průběhu druhého dílu se se stylizovanými zvukovými efekty setkáme ještě například při ničení Jezerního města drakem Šmakem. Šmak foukáním asociuje chrlení plamene, do toho zní realistický zvuk plamenů a stylizovaný elektronický zvuk představující svistot šípů pálených po drakovi, a následně také zvuk zasáhnutého terče.

Jak je z tohoto výčtu zřejmé, zvukové efekty jsou v této inscenaci nedílnou součástí narace. Neustále nám popisují prostředí, ve kterém se nacházíme – například průchod Temným hvozdem, jež je doplněn bohatou zvukovou stopou jakéhosi houkání a kvákání. Kromě toho se však často doplňuje se slovem, takže

posluchač má dění před očima a není třeba vypravěčského komentáře. Například příchod trpaslíků do dračí sluje: Bilbo dává pokyn k zapálení loučí, následuje zvuk sirek a do radostných výkřiků trpaslíků slyšíme cinkot asociující zlatý poklad. Do této zvukové koláže zazní chrčení a hlas havrana, který se také představí („*Som starý havran...*“). Celá tato scéna je vyprávěna vzájemnou prací zvukových efektů a textuální řeči aktérů.

Kromě narativní funkce zde zvuk plní do jisté míry také funkci deskriptivní. Díky stereofonii a fokalizaci dochází k rozmístění postav, čímž je docíleno určité perspektivy. Stereofonie je často v prosté podobě, kdy jednoduše slyšíme hlasy trpaslíků z různých stran. Nápaditěji je užita například při setkání se zlobry, kdy se Bilbo schovává ve křoví umístěném vpravo, zatímco trpaslíci přicházejí zleva. Podstatnější je ovšem v této scéně fokalizace. Ta zachycuje Bilbov hlas v polodetailu, zatímco mručení zlobrů a volající trpaslíci jsou v zadním plánu, jež by se dal nazvat pozadím.

Podobně je tomu tak při zajištění trpaslíků skřety, kteří přicházejí z levého bočního tunelu. Zvukovému zmatku vládnoucím při vyslýchání trpaslíků je dán do jisté míry řád právě tím, že trpaslíci s Bilbem jsou vlevo blíže mikrofonu, zatímco skřeti jsou vpravo a dál, takže hlasy hlavních hrdinů nezanikají v křiku skřetů úplně.

Podobně se se stereofonií zachází také při setkání s Glumem. Zvuk Glumových kroků a hlasu přechází zleva doprava a naopak, přibližuje se mikrofonu a vzdaluje, takže posluchač má pocit, že Glum Bilba, který se nehýbe z místa, neustále obíhá dokola. Kromě těchto prostředků pro definici prostoru je podstatná také ozvěna, jež má asociovat podzemní prostor.

Ozvěny se výrazněji užívá ve scéně při setkání s drakem. Získáváme tak opět popis prostředí jako jakési podzemní komnaty či sluje, aniž by bylo třeba popis formulovat do slov. Opět je zde dán jistý řád skrze fokalizaci, která zde ovlivňuje fyzickou vzdálenost mezi Bilbem a drakem. Bilbo je blíže mikrofonu, takže jeho hlas slyšíme dostatečně hlasitě a srozumitelně, nemusí zvyšovat hlas, aby jej drak slyšel. Drak je snímán z větší dálky, herec ovšem využívá hlasového potenciálu, rozeznívá tón, takže tím působí jeho hlas mohutně a zněle.

Tímto výčtem jsem chtěla demonstrovat skutečnost, že v této inscenaci je z narativního hlediska vedle slova podstatná zvuková složka, která napomáhá nejen k deskripci prostředí, ale také k naraci. Nyní se zaměřím na složku hudby, která v inscenaci spolu se zvukem Gandalfova smíchu plní funkci interpunkce. Mimoto má ale také funkci náladotvornou. Kromě hlavního hudebního motivu se zde objevují další písničky, všechny jsou ale vesměs v lehkém, veselém ladění. Jen občas přejde hudební motiv do molové stupnice, příchod do Temného lesa či cesta do dračí sluje tak získá mírně zlověstný podtón. Jinak ovšem platí to, že většina písní působí trochu jako lehké lidové odrhovačky, jež udržují celou inscenaci v humorné náladě, čímž ladí s často zmateným a ukřičeným zvukovým řešením.

Tím, jak bohatě se zde pracuje se složkami slova, zvuku a hudby, téměř nezbyvá v inscenaci místo pro složku ticha. Herci nijak výrazně nepracují s odmlkami, spíše naopak mluví překotně a překřikují se. Zmínila bych zde ovšem dvě výrazné významotvorné pauzy, které se v inscenaci objevují. První se nachází v první části příběhu po skonu velkého skřeta. Jeho smrtelný křik postupně slábne, až zhasne docela, následující pauza pak představuje údiv trpaslíků s Bilbem a hrůzu skřetů. Ti pauzu přeruší pomalým nádechem, než se dají opět do křiku. Druhá důležitá pomlka se nachází ve druhé části příběhu po bitvě Pěti armád. Má zde funkci interpunkce, ale pracuje s napětím. Toto ticho vystřídá zvukovou koláž, znázorňující bitvu, a připravuje posluchač na kontrast, který nastane vzápětí – křik ptáků a řeč Gandalfa, jež se opět nese v klidném, konverzačním tónu.

Přestože se jedná o adaptaci podle stejné předlohy, můžeme z této analýzy vyčíst, jak se může u této předlohy projevit rozdílný režijní přístup. Zatímco Horčička dal přednost jasné narativní struktuře slova, které podpořil hudební složkou, Tadránková se rozhodla redukovat roli vypravěče a do narace více zapojit složku zvuku. Tento režijní přístup má ovšem určitá úskalí, jenž mohou inscenaci negativně ovlivnit. Ve své době mohla inscenace působit skrze bohaté využití zvukových efektů v narativní funkci poměrně inovativním dojmem. Myslím ovšem, že zde redukce vypravěče byla v několika případech spíše na škodu. Na následující analýze *Pána prsteňov* můžeme mimo jiné vidět, že co se týče zvukové dimenze, použili Tadránková i Rihák podobnou metodu, ovšem velký rozdíl je v poli působnosti vypravěče, který je ovšem u rozsáhlého epického dramatu nezbytný.

3. Pán prsteňov (2001 - 2003)

Jedinou adaptací Pána prstenů v československy mluvících zemích je inscenace rozhlasového režiséra Jaro Riháka z let 2001 až 2003. Dramatizaci připravil Viliam Klimáček, na dramaturgii se podílela trojice Luboš Machaj, Katarína Revalová a Ján Uličiansky. Jelikož je v této inscenaci velmi podstatná práce se zvukovou a hudební složkou, je třeba zmínit jména Ľubice Olšovské a Petra Danišky, kteří tvořili zvukovou kompozici inscenace. Hudbu k trilogii složil skladatel Peter Mankovecký a hudební dramaturgii zaštitoval Roman Žiaran. Kromě tohoto tvůrčího týmu se na inscenaci podílelo také velké množství předních slovenských herců. Hudbu nahrál symfonický orchestr Slovenského rozhlasu. Již tento výčet předznamenává snahu vytvořit komplexní dílo, jež se zvukovou skladbou snaží co nejvěrněji představit posluchači velmi bohatý fikční svět.

Děj každé ze tří knih trilogie je rozdělen na šest částí v rozmezí časové stopáže přibližně od 30 do 55 minut. Pro rozsáhlost původní předlohy se adaptace neobešla bez drobných změn, přesto je překódované dílo do rozhlasového média především přiznanou transpozicí.⁴⁷ Důležitým dramaturgickým krokem bylo propojit dějové linie, jež se od druhého dílu předlohy štěpí, a jsou v knihách *Dvě věže* a *Návrat krále* vyprávěny zvlášť, takže každá z těchto knih je dále rozdělena na dvě části. K propojení, jež umožňuje souběžné chronologické vyprávění, bylo třeba ustanovit roli vypravěče, který by pomáhal posluchači orientovat se v jednotlivých linkách děje. K tomu byla využita postava hobita Bilba Pytlíka, který píše Velkou knihu o událostech Třetího věku.

Vzhledem k rozsáhlosti předlohy a povaze inscenace je patrné, že hlavní narativní funkci zde bude mít řeč. Vyprávění se opírá především o postavu Bilba ztvárněného Mariánem Labudou, který svými vstupy sděluje důležité události fabule a umožňuje tak svižné tempo syžetu. Spolu se zvukovou složkou popisuje prostředí, napomáhá funkci hlasu dokreslit fyziologii postav, spolu s hudbou

⁴⁷ HUTCHEONOVÁ, Linda. *Teória adaptácie*. Brno: Janáčkova akademie múzických umění v Brně, 2012. ISBN 978-80-7460-027-2. s. 23

a zvukovými efekty ulehčuje posluchači orientaci nejen ve spleťtém příběhu, ale také ve velkém množství míst a postav.

Zvláštností vypravěče je jeho komunikativnost jak s posluchači, tak i s postavami. Bilbo není vševědoucí entitou, přesto posluchači často sděluje vnitřní prožívání postav, nebo mu je zprostředkovává skrze dialog s postavou. Jak odpovídá Pipin malému Bergilovi, když ten se jej ptá, s kým si to povídá: „Ty myslíš Bilba? On je čosi ako moje druhé ja.“⁴⁸

Rozhovor Bilba s postavami můžeme nalézt téměř v každé části inscenace. Plynule tak přecházíme mezi děním vnějším a vnitřním – v nitru postav. Lze to pozorovat například ve scéně, kdy se Frodo rozhoduje, jestli má pokračovat k Hoře osudu sám. Dává najevo úzkost z pohledu Temného Pána a pochybnosti, zda úkol dokáže dokončit. Bilbo se mu snaží pomoci a zároveň jej upozorňuje na čas, který Frodovi zbývá k vyřešení tohoto problému.⁴⁹ Bilbo také často reaguje na to, co postavy říkají, aniž bychom dokázali rozeznat, jestli jsou tyto věty určeny posluchačům nebo postavám. Například když reaguje na Samovu pochvalu Frodovy vzdělanosti: „Že hlavička? Všetko som ho naučil ja! Ja!“⁵⁰ Zároveň děj neustále se zaujatostí komentuje: „Jaj, nechcel by som byť v koži hobiov!“⁵¹

Vypravěč je tedy oporou pro vyprávění příběhu, jeho role však není nenahraditelná. Slovo v narativní funkci není vázáno pouze na vypravěče v podobě Bilba. Velké množství informací se dozvídáme skrze dialogy a monology postav. Patrné je to například ve chvíli, kdy se Bilbo pohádá se Samem a Sam přebírá jeho roli vypravěče⁵². Divadelní a textuální řeči popisuje hádku dvou skřetů, jíž je svědkem, a následně i uzavírá danou část příběhu.

Co se týče informací, nejobsáhlejší složkou je v první řadě řeč postav. Již na začátku příběhu se posluchač dozvídá mnoho informací, jež předcházely událostem,

⁴⁸ *Pán prsteňov: Vojsko mrtvých* (1. část 3. dílu)

⁴⁹ *Pán prsteňov: V krajine elfov* (6. část 1. dílu)

⁵⁰ *Pán prsteňov: Frodo a prsten* (1. část 1. dílu)

⁵¹ *Pán prsteňov: Nože čiernych jazdcov* (2. část 1. dílu)

⁵² *Pán prsteňov: Boj o Minas Tirith* (3. část 3. dílu)

a které ovlivní následující osudy Středozemě, a to skrze rozhovor Gandalfa s Frodem.⁵³ Tak se posluchač dozvídá o původu Prstenu a o nebezpečí, jež představuje. Jako další příklad mohu uvést setkání Gandalfa s Aragornem, Legolasem a Gimlim ve Fangornu⁵⁴ Spolu s postavami se dozvídáme o Sarumanovi, který již není Bílý, o myšlenkách Temného Pána a o setkání hobitů s enty. Gandalf jim navíc vypráví o svém boji v Morii se strašlivým Balrogem a o svém uzdravení v Lorienu.

To byly informace, jež se dozvídáme skrze dialog, monolog zde ovšem také není ojedinělý. Postavy často nahlas sdělují, co vidí a co cítí. Toho si může posluchač všimnout například u postavy Sama. Jedním z okamžiků, kdy nám postava sděluje, co vidí, je chvíle, kdy Glum bojuje sám se sebou, a rozhoduje se, jestli má Froda zabít a vzít mu Prsten. Sam je svědkem jeho vnitřního boje. Ačkoliv se před Glumem dělá spícím, popisuje nám, co vidí: *„Na jedno oko sa vyspím aj ja. Ale druhé bude dávať pozor na Gluma. (...) Čo sa to s Glumom deje? Celý sa myká a krúti. Akoby z neho mal vyskočiť von ktosi iný.(...) Rozpráva sa sám so sebou, akoby v ňom naozaj čosi bojovalo. (...) Glum chce Froda zaškrtiť! Prsty sa mu otvárajú a zatvárajú ako zveráky. V poslednej chvíli vždy odtiahne od neho ruky. Meč mám pripravený. Skús sa len pohnúť, podliak, a preseknem ti hrdlo! Nie, najlepšie bude, keď neprezradím, čo som videl.“*⁵⁵

Výstižný případ monologu, ve kterém nám postava sděluje své vnitřní prožívání, můžeme slyšet několik minut před výše uvedeným příkladem. Sam si dělá o Froda starosti, ten jej však ujišťuje, že si o něj nemá dělat starosti. Pak však slyšíme proud Frodových myšlenek: *„Musím to vydržať. Sam si nesmie nič všimnúť. Sam, keby si videl to, čo ja. Cítim, že vnútro mi zaplňa ohnivé oko. Namiesto zreničky má plamene, ktoré ma spaľujú a chcú mi prikazovať svoju vôľu! Mám pocit, že medzi mnou a Sauronom leží len tenká opona z mrakov, ktorá musí každú*

⁵³ *Pán prsteňov: Frodo a prsten* (1. část 1. dílu)

⁵⁴ *Pán prsteňov: Gandalfov návrat* (2. část 2. dílu)

⁵⁵ *Pán prsteňov: Gandalfov návrat* (2. část 2. dílu)

*chvíľu zhorieť v plamenoch jeho zraku! Čo chvíľa ma odhalí a zmocní sa Prsteňa.*⁵⁶

Skrze tuto repliku mohu navázat na práci s hlasem v této inscenaci. Frodův monolog Luboš Kostelný exponuje skrze zrychlenou dikci a dech do expresivní polohy. Ta kontrastuje s jeho replikami, jež hovoří „nahlas“, tedy s těmi, které jsou určeny ostatním postavám. U takových promluv převládá klidný temporytmus, který spolu s posmutnělým tónem hlasu zní téměř konejšivým dojmem. Tento kontrast má jistě za cíl především zprostředkovat posluchači vnitřní boj, jež se v postavě Froda odehrává. V jedné chvíli ovšem vyplyne na povrch také onen expresivní tón, a to ve chvíli, kdy Prsten drží Sam a Frodo jej obviní z krádeže.⁵⁷ V tu chvíli je skrze změnu intonace hlasový projev Kostelného útočný a až zvířecký.

Zajímavým režisérským řešením je skutečnost, že Rihák do prvního dílu inscenace obsadil v roli Froda Dušana Cinkotu, kterého ve druhém díle vyměnil za Luboše Kostelného. Tito dva herci mají velmi podobný témbr. Přesto hlas Dušana Cinkoty zní mladistvějším a bezstarostnějším dojmem. I tento postup se podílí na hlasem zprostředkované proměně hlavního hrdiny, kterého jeho pouť a zkušenost se zlem, jež v podobě Prstenu neustále nosí u sebe, mění.

Obecně pro tuto inscenaci platí, že je hlas jako deskripce postavy užít především archetypálně. Hlas zde slouží jako znak, jenž určuje fyziologii postavy a její povahové rysy. Platí zde jisté rozdělení, jež by se dalo zobecnit na tři skupiny herců s podobným témbrovým laděním: lidé, elfové a hobiti.

Obecně můžeme říct, že lidé mají většinou níže položený témbr, jenž svou specifickou hlasovou zrnitostí asociuje mocné muže a válečníky. Zřetelné je to například u postavy Aragorna, jehož charakter stínuje Boris Farkaš především

⁵⁶ *Pán prsteňov: Gandalfov návrat* (2. část 2. dílu)

⁵⁷ *Pán prsteňov: Vojsko mŕtvych* (1. část 3. dílu)

rezonancí tónu. Podobně užívá hlasové danosti také Ivan Romančík v roli Eomera, Marek Majeský jako Beregonď nebo Marian Slovák v roli Denethora.

Zvláštním případem jsou postavy bratrů Boromira a Faramira, které ztvárnil jeden herec, Jozef Vajda. Stejně jako Farkaš, spoléhá Vajda u postavy Boromira především na dané vlastnosti svého tónu, přičemž pomocí dikce prezentuje Boromirův silný temperament, kterým se liší od svého bratra. Hrubost jeho hlasu se naplno projevuje u střetu s Frodem, kdy se mu Boromir pokusí vzít Prsten.⁵⁸ V této scéně se Boromir snaží vemlouvavým tónem hlasu získat Froda na svou stranu. Když se mu to nedaří, Vajda zvyšuje intenzitu hlasu, zrychluje tempo řeči a mění artikulaci, jakoby slova cedil skrze zuby. Když pak Boromir umírá⁵⁹, temporytmus řeči jako by se neměnil; prací s rychlým, přerývaným dechem a neumdlévajícím hlasem je stále Boromir prezentován jako hrdý, temperamentní válečník, kterého neděsí smrt tolik jako skutečnost, že selhal.

Faramir touží více než po bojích po poznání a moudrosti. Jeho postava se nenechá zlákat mocí Prstenu. Frodovi poskytne pomoc a stane se jeho přítelem. Tento rozdíl v charakteru postavy moduluje Vajda skrze mírnější intenzitu hlasu a lehce výraznější prací s intonací.

Elfy prezentují herci, jejichž hlasový tón disponuje jemnou lyrickou barvou. Hlas Richarda Stankeho je uhlazený a až něžný. Jeho projev charakterizuje také klidný temporytmus a stálá intonace. Podobně pracuje s hlasem také Soňa Norisová, představující elfskou královnu Galadriel, Milan Bahul jako Haldir, nebo Matej Landl v roli Elronda, pána Roklinky.

Hlasy hobitů stojí na pomezí hlasových dispozic, jimiž jsem charakterizovala lidi a elfy. Do svého projevu však vkládají určitou bezstarostnou, hravou polohu, která je nejzřetelnější především v prvním díle inscenace.

⁵⁸ *Pán prsteňov: V krajine elfov* (6. část 1. dílu)

⁵⁹ *Pán prsteňov: Prenasledovanie skirtov* (1. část 2. dílu)

Vedle těchto skupin jsou pak postavy, které jsou samy o sobě v jistém smyslu specifické. Ať je to Gandalf, jehož Martin Huba ztvárnil pomocí svého letitého hlasu jako moudrého, laskavého, ovšem mocného čaroděje, nebo hlasy černých jezdců ztvárněných jediným hercem, Jozefem Švoňavským, které byly ovšem pro efektivní charakteristiku elektronicky upraveny. Zmínit zde mohu také trpaslíka Gimliho, který také stojí mimo stanovené skupiny. Posluchačským očekáváním často bývá, že hlas trpaslíka má znít hrubě a zrnitě. Hlas Adyho Hajdy se tak ovšem označit nedá. Jeho tón je spíše výše posazený, s nestálou intonací hlasu, jež působí dojmem, jakoby nenechával hlas rezonovat ani v hrudi, ani v obličejové části, ale spíše v krku. Zároveň v něm chybí jemnost a lyrika, již slyšíme v hlasech elfů. Oproti hobitům mu zase chybí určitá živelnost. Toto řešení čtu jako snahu zabránit tomu, aby se hlas trpaslíka zaměňoval s hlasy lidí, elfů i hobitů.

Zajímavostí je obsazení postavy Gluma, jejíž představitel Ibrahim Majga pochází z republiky Mali, a slovensky se začal učit až v dospělosti. Jeho špatnou výslovnost použil Rihák jako základní kámen při budování Glumova charakteru. Kromě neobvyklé artikulace, modulace a dikce užívá Majga také velkého množství hezitačních zvuků, jež mají Gluma (stejně jako v inscenacích *Hobita*) prezentovat jako nevábné a podlé stvoření.

Důležitým specifikem této inscenace je skutečnost, že zde téměř nezaznamenané naprosté ticho. Vždy je v zadním plánu buďto hudební či zvukový podkres. Okamžik úplného ticha nastal ve chvíli, kdy si postavy po dobití Železného pasu uvědomují podivnost toho, že Saruman vlastní velké množství hobitího tabáku.⁶⁰ Toto ticho jsem přečetla jako znak, jež nás má upozornit na zlo, které se děje v domově hobitů, aniž by ti o tom měli nejmenší tušení. Vzhledem k tomu, že je to jediný výrazný okamžik ticha v této inscenaci, nepovažuji za důležité dále se tímto zvukovým prvkem zaobírat.

⁶⁰ *Pán prstenov: V Železnom páse* (5. část 2. dílu)

Narativní funkce zvuku se neomezuje pouze na vystihnout prostředí a jeho změny v čase a prostoru. Samozřejmě je to jeho hlavní funkcí. Bohatý zvukový plán neustále charakterizuje prostředí, ve kterém se postavy nacházejí, a to jak pomocí zvuku přirozeného původu, jež jako znak odkazují na objekty v daném prostředí, tak i zvuků, jež metaforicky odkazují na dané objekty. Příkladem je prostředí Starého hvozdu. Zatímco například Fangorn je zvukově charakterizován vanutím větru, vzdáleným křikem ptáků a vrzáním starých stromů, Hvozd je kromě šustění listů pod nohama hobitů tvořen především sborem lidských hlasů, jež svým hučením a steny odkazují na temnou mysl zlověstných stromů.⁶¹ Sound design je jistě ovlivněn také samotným žánrem inscenace. Pro fantasy je typické, že mnohé zvukové složky se nemohou spolehnout na přirozený původ zvuku a posluchačskou zkušenost s tímto zvukem. Do jisté míry jsou již tyto zvuky zaběhlé skrze množství fantasy filmů a počítačových her. Přesto museli inscenátoři mnohdy experimentovat, a tento příklad Starého hvozdu je jednou z ukázek, jak inscenátoři dosahovali kýženého efektu.

Obecně platí, že je inscenace časově i prostorově jednotná, čehož je docíleno tak, že režisér integruje jednotlivá prostředí a děje specificky rozhlasovými prostředky. Den je charakterizován zpěvem ptáků, noc vrzáním cvrčků a houkáním sovy. Neustálým střídáním těchto zvuků je v první části inscenace představena Frodova cesta do Radouska⁶², a podobně se pracuje také v dalších částech inscenace. Hostinec U Skákavého poníka je plný hlasitého hovoru a smíchu, to je vystřídáno klidným prostředím soukromého pokoje v hostinci, který je znázorněn praskáním ohně.⁶³ Vypravěč Bilbo sice napomáhá posluchačům v orientaci, přesto si pozorný posluchač navykne na jednotlivá prostředí a je schopen je od sebe odlišit. Kontrastně proti sobě stojí například prostředí Lorienu a Mordoru. Zvukové efekty tichého cinkotu a zurčení fontány charakterizují říši elfů jako místo pokoje a míru. Oproti tomu v Mordoru slyšíme neustále ostrý vítr, vzdálený šum a dunění připomínající neklidnou sopku, kroky hobitů, jejichž nohy se smekají po šterkovém

⁶¹ *Pán prsteňov: Frodo a Prsten* (1. část 1. dílu)

⁶² *Pán prsteňov: Frodo a Prsten* (1. část 1. dílu)

⁶³ *Pán prsteňov: Nože černých jazdcov* (2. část 1. dílu)

povrchu. Zvukově odlišeno je také město Minas Tirith. Pro vytvoření dojmu velkého lidnatého města, které je ovšem obtíženo strachem z blížící se války, byly využity zvukové efekty šeptaného hovoru, hukot větru, skřípot šterku pod chodidly, občasné zařehání koně a vzdálený štěkot psa.

Důležité je u zvuku zmínit, jak režisér užívá efektů pro charakterizaci určitých objektů. Mnoho věcí má svůj vlastní zvukový motiv, díky kterému si posluchači mohou všimnout, že se objevil na scéně. Svůj zvonivý efekt má především Prsten. Zastupuje hlas Prstenu, a vždy když zazní, víme, že si jej buď nějaká postava nasadila či sundala, nebo že k nějaké postavě promlouvá. Stejně jako u deskripce Starého Hvozdu se i u dalších míst či objektů musel vytvořit nový zvukový efekt, který by charakterizoval fantaskní prvky. Vlastní zvukový efekt má pak například také Železný pas spolu s Mordorem (sténání flétny ve vysokých polohách, vrzání asociující velké železné konstrukce), Černí jezdci (křik dravce) nebo postava Gluma. K jeho charakterizaci je užito jakéhosi čvachtavého, bublajícího zvuku, tvořeného zřejmě z žabího skřehotání. Vždy, když se tento zvuk ozve, posluchač ví, že Glum je nablízku.

V deskriptivní funkci se zvukově pracuje jak s akustikou, tak i s perspektivou. Stereofonie ovšem není nijak nápadně použita, spíše ojedinele, proto se jí zabývat nebudu.

Jak je v této inscenaci užito akustiky a perspektivy, mohu prezentovat na následujícím příkladu z prvního dílu, když postavy vkročí do podzemí Morie⁶⁴. Prostor je budován pomocí ozvěny hlasů a kroků postav, prostředí definuje také stékající a kapající voda, jež evokuje prostor jeskyň. Tajemnost trpasličích síní a hrozící nebezpečí pak buduje kromě zvuků také řeč postav, které často upozorňují na něco, co samy slyší. Nabádají tak posluchače k pozornému naslouchání zvukové stopy. Tento efekt je zesílen také skrze skutečnost, že Frodo má díky vlastnictví Prstenu zesíleny smysly. On sám tak posluchače nabádá k tomu, aby si všiml kroků Gluma, které družinu pronásledují. Z tohoto popisu vyplývá, že spíše než skrze

⁶⁴ *Pán prsteňov: V podzemí Morie* (5. část 1. dílu)

akustiku a perspektivu se prostor popisuje skrze slovo. Ozvěna a vzdálenost od mikrofonu (hlasy skřetů v pozadí, když začnou pronásledovat družinu) jsou vlastně jedinými prvky perspektivy a akustiky v celé inscenaci.

K jeskynním prostorám bych chtěla ještě zmínit, že se jich v inscenaci nachází hned několik: uvnitř Mohyl⁶⁵, podzemní síně Morie⁶⁶, v tunelu Oduly, na cestě mrtvých, a v samotné Hoře Osudu. Akusticky je prostor odlišen od otevřeného ozvěnou, jsou to ovšem ruchy, které odlišují jeden jeskynní prostor od druhého. Například v podzemí na cestách mrtvých zní kroky Aragornovy družiny na nerovném povrchu, a atmosféra chodeb je silně podnícena šepotem mrtvých, na který postavy reagují a opět tak (stejně jako v Morii) podněcují posluchačovo vnímání (Gimli: „*Ten šepot sa už nedá vydržat!*“)⁶⁷. Postavy navíc oproti jiným situacím v tunelech mají louče, jejichž praskot je další zvukovou vrstvou, jež odlišuje tuto situaci od jiných. V tunelu do Mordoru zní kroky postav čvachtavě, a spolu s kapáním vody vytváří v posluchačské imaginaci prostředí vlhkého, slizkého tunelu. To podporuje i zvuk charakterizující Gluma a hezitační zvuky postav, vyjadřující znechucení. Akustika je zde mírně odlišena tím, že hlasy postav zní oproti rozlehlým sáním Morie dutě, jakoby je tlumil hustý, nečistý vzduch tunelu.⁶⁸ Nitro Hory Osudu je opět tvořeno kromě akustické ozvěny hukotem sopky a tichým praskotem skály.⁶⁹ Velkou část této scény ovšem plní také hudební podkres, jež odpovídá napětí atmosféry ve vrcholném okamžiku inscenace, takže dalšího zvukové odlišení prostoru není třeba.

Podobně jako zvuk, i hudba často jistým motivem charakterizuje určité předměty či postavy. Aragornův meč Andúril předznamenává motiv spojený z bubnu a činel, samotnou postavu Aragorna pak v prvním díle prezentoval krátký motiv bubnů. Tím, že byl tento bubnový motiv užit i při setkání Froda s Faramirem

⁶⁵ *Pán prsteňov: Frodo a Prsten* (1. část 1. dílu)

⁶⁶ *Pán prsteňov: V podzemí Morie* (5. část 1. dílu)

⁶⁷ *Pán prsteňov: Vojsko mrtvých* (1. část 3. dílu)

⁶⁸ *Pán prsteňov: Tunel do Mordoru* (6. část 1. dílu)

⁶⁹ *Pán prsteňov: Hora Osudu* (5. část 3. dílu)

se vytváří spojnice mezi těmito dvěma postavami, kterým Frodo nejprve nevěřil, ale pak v nich získal dobré přátele a spojence.

Tím ovšem deskriptivní funkce hudby nekončí. Vlastní hudební motiv mají také určitá místa a dokonce i národy. Hudba charakterizující hobity se dá díky veselému tónu, rychlému tempu a užití především houslí a tamburíny, asociačně spojit s mírumilovným národem, který si nade všechno cení jídlo, pohodlí a mír. Elfské písně jsou vznešené díky jistému melancholickému ladění. Jsou zpívány buď v obecném, nebo v elfském jazyce, užito je především houslí, harfy, nebo jen ženských vokálů. Svou píseň mají také enti, rohanští jezdci a lidé z Minas Tirith.

Těchto hudebních a zvukových motivů je užito nejen pro deskripci určitého místa či národa, ale jsou podstatné také z narativního hlediska. V příběhu je obrovské množství postav, jmen, míst a událostí, a pro posluchače neznalého předlohy může být velmi náročné se v ději orientovat. Inscenace proto spoléhá na zvukovou paměť posluchače, a užívá tyto charakterizační motivy pro lepší orientaci ve spleť ději. Například v rozhovoru znovunalezeného Gandalfa s Aragornovou družinou⁷⁰, již jsem již zmiňovala výše, se vždy podle toho, o čem je řeč, ozývá charakteristický motiv. Když se Gandalf zmíní o entech, zazní entí píseň. Gandalf pak začne vyprávět svůj boj v Morii, slyšíme tedy zvuky, jež si pamatujeme z této kapitoly inscenace, a když se zmíní o Lorienu, již slyšíme píseň *Elbereth Gilthoniel*. Zároveň je ovšem celý rozhovor podkreslen zvukovou kompozicí Fangornského lesa, takže i když se v rozhovoru postavy ubírají na různá místa, a syžet nám tak osvětluje různé části fabule, stále jsme přítomni na jednom místě, tedy u Fangornu.

Tímto způsobem se pak v inscenaci pracuje i nadále. Zajímavé je ovšem užití této funkce u scény, kdy Pipin vypráví Denethorovi o jejich cestě.⁷¹ Jeho vyprávění je shrnuto Bilbem, přičemž je demonstrováno zvukovou stopou. Slyšíme zvuky Boromirova posledního boje a jeho výkřik, když jej zasáhnou smrtící šípy. Pak zazní melodie, kterou Boromirovi zpíval Legolas na rozloučenou, když jej

⁷⁰ *Pán prsteňov: Gandalfov návrat* (2. část 2. dílu)

⁷¹ *Pán prsteňov: Vojsko mrtvých* (1. část 3. dílu)

pohřbívali, ale i když Denethorovi vyprávějí i další události – o Fangornu a o zničení Železného pasu, stále ulpíváme u Legolasovy písně. Tím je nám prezentováno hledisko postavy, kdy Denethor zůstal myšlenkami u zemřelého syna a další informace od Pipina jej nezajímaly.

Z těchto posledních odstavců je již patrné, že zvukové dimenze této inscenace jen málokdy pracují jen samy o sobě. Většinu času jsou posluchači předkládány velkorysé zvukové obrazy, vytvořené koláží těchto tří stěžejních složek, které se snaží o to co nejmohutněji na něj zapůsobit. Snaha o realističnost je znát na budování bitevních scén. Jedná se o bohatou koláž, kdy všechny zvukové složky hrají důležitou roli. Hudba tvoří atmosféru bitvy, a svou náladou dává pocit naděje, či beznaděje. Realistické zvukové efekty mísí ržání a dupot koní, zatímco bojovníci se navzájem povzbuzují. Nechybí ani svist šípů a třeskot zbraní, častý je také zvuk umírajícího člověka či skřeta, jenž naposledy vykřikne a padne na zem. Posledně zmíněným zvukovým efektem jsou bitvy často zakončeny.

Skrze tento analytický pohled na jednotlivé zvukové prvky jsem poskytla silnou oporu pro závěrečnou tezi, že vyprávění inscenace *Pán prsteňov* stojí především na slově, které ovšem ani zdaleka není závislé pouze na postavě vypravěče, ale spíše se o něj opírá. Vypravěč jí propůjčuje jistou formu, ale často nechává vyprávění na postavách, a napomáhá spíše interpunkci, přičemž překlenuje místa a časy v ději.

Kromě slova je zde vydatným narativním prvkem také zvuk, a to v jeho narativní funkci, tedy skrze zvukové efekty. Zvuk ovšem stojí naroveň spolu s hudbou, jež kromě budování atmosféry napomáhá také deskripci prostředí a postav. Bohatostí zvukové a hudební složky ovšem nedošlo k tomu, že by se posluchač v inscenaci ztrácel, a to především zásluhou účelnému užití těchto prvků, ale také především díky postavě vypravěče, jež pomáhala posluchači orientovat se v tak komplexní epické inscenaci.

Závěr

V bakalářské práci jsem se věnovala zvukové podobě inscenací adaptovaných z knižního díla J. R. R. Tolkiena do rozhlasového média v česky a slovensky mluvících zemích. Využila jsem pro to audionaratologickou analýzu, jak ji ve svých publikacích stanovili Elke Huwilerová, Bartosz Lutostański a Zuzana Pejpková. Mým cílem bylo odpovědět si na otázky, jaké zvukové složky jsou v těchto inscenacích využity, a jaká je jejich narativní a deskriptivní role. Kromě stanovených cílů jsem svou prací chtěla také případným čtenářům ukázat nové možnosti poslechu rozhlasových děl, jak jej nabízí právě audionaratologický přístup.

Analytickému zkoumání jsem podrobila inscenace *Hobit* (1989), *Hobit aneb Cesta tam a zase zpátky* (1996) a *Pán prsteňov* (2001 – 2003). Ač se v případě *Hobita* jedná o adaptaci stejné předlohy, zvukové složky jsou vždy k naráci a deskripci užity v jiném poměru. Zatímco u českého zpracování z roku 1996 je více užito hudby, slovenská inscenace z konce 80. let užívá ve velké míře zvukové efekty. To ovšem nemusí být vždy šťastné rozhodnutí. Ve slovenském *Hobitovi* působí zvuková složka často zmatečně, a posluchač se tak může v ději ztráct.

V *Pánu prsteňov* je podobně jako ve slovenském *Hobitovi* také užito převážně zvukových efektů, ty jsou však v rovnováze s dalšími zvukovými dimenzemi (vyjma složky ticha) a jejich užití napomáhá jak posluchačské imaginaci, tak i orientaci v ději.

Zajímavým prvkem v těchto inscenacích je, jak každá z nich pracuje s rolí vypravěče. Pro všechny samozřejmě platí, že hlavní narativní složkou je slovo. Toho se však více či méně ujímají vypravěči, kteří jsou vždy do velké míry angažováni, a téměř vždy jsou to diegetické postavy, jež patří do fikčního světa. Jedinou výjimkou je postava Pana, jenž v českém *Hobitovi* provází trpaslíky a Bilba na jejich cestě. Ten komunikuje pouze s postavou Gandalfa, který je zde také do jisté míry vypravěčem. Až na konci si této postavy vypravěče všimá také Bilbo a loučí se s ní.

Také ve slovenském *Hobitovi* je postavě Gandalfa přiřknuta i role vypravěče. V této inscenaci ovšem Gandalf coby vypravěč spíše jen uvozuje jednotlivé díly, a jen zřídka promlouvá k posluchači během děje. Zásadní informace se zde posluchač dozvídá především dialogem postav a skrze zvukové efekty.

Středem mezi těmito dvěma typy je vypravěč v inscenaci *Pán prsteňov*. I zde se jedná o postavu náležící do fikčního světa, která se přemísťuje z duchovní přítomnosti v ději do „reálné“: „*Konečně aj ja vstupujem do deja.*“⁷² Tento vypravěč rekapituluje události, napomáhá posluchači plynule přejít mezi jednotlivými scénami, a zároveň poskytuje náhled do nitra postav. Není zde vševědoucí entitou, která by sdělovala veškeré informace posluchači, ale spolu s posluchačem se často nové informace dozvídá a reflektuje.

Z této krátké charakterizace je patrné, jak originálně užili jednotliví inscenátoři nejen zvukových dimenzí, ale také vypravěče, jenž je neodmyslitelnou součástí epického dramatu. V případě slovenské inscenace *Hobita* jsme si také mohli všimnout, jaký dopad to má na inscenaci, když se inscenátor dostatečně neopře o vypravěčskou berličku a nechá více než personifikovaného vypravěče vyprávět zvuk. Za ideální rovnovážný stav považuji právě podíl slova a ostatních zvukových složek v inscenaci *Pán prsteňov* a *Hobit*, kde byl rozdílný podíl těchto složek spíše přizpůsoben cílovému posluchači, než snaze o inovativnost.

Postavě vypravěče by se dalo z naratologického hlediska věnovat v každé inscenaci mnohem podrobněji. Stejně tak by si hlubší analýzu jistě zasloužila slovenská inscenace *Pána prsteňov*, které jsem zde kvůli rozsahu a tématu práce věnovala pouze jednu kapitolu. Jde o mimořádný počín i z hlediska produkčního. Spojení veřejnoprávního média se soukromou produkcí v tak velkoryse komponovaném projektu nemá v českém auditivním průmyslu žádnou obdobu.

Téma adaptace, které jsem vždy z hlediska dějového ukotvení jen lehce nastínila, by byla objemným tématem pro samostatnou práci. Každá z inscenací

⁷² *Pán prsteňov: Spoločenstvo prsteňa* (3. část 1. dílu)

zvolila jiný přístup, jak a které původní myšlenky interpretovat a nakolik původní předlohu přetvoří samotná transpozice do nového média. Zatímco u slovenského *Hobita* můžeme pozorovat výrazné zhuštění událostí, *Pán prsteňov* se snaží věrně svou předlohu následovat pokud možno bez vynechávání postav či přílišných dějových zkratk.

I když jsem se těmito tématům nemohla ve své práci věnovat, považuji za nutné je alespoň okrajově zmínit. Inscenace, které se podařilo Jiřímu Horčíčkovi, Táni Tadránkové a Jaro Rihákovi zrealizovat, si rozhodně zaslouží pozornost nejen posluchačů, ale také rozhlasových tvůrců a kritiků.

Analyzované tituly jsou v tuzemsku vzhledem ke svému fantasy žánru ojedinělé. Posledních dvacet let se auditivní produkce vyhýbá tak rozsáhlým projektům, přestože v literatuře se žánr fantasy od dob Tolkiena velmi rozmohl, a předpokládám, že posluchačská komunita by inscenace tohoto typu přivítala. Snad se tedy do budoucna dočkají rozhlasového zpracování nejen ostatní příběhy z Tolkienova mytologického světa, ale i díla dalších autorů fantasy žánru.

Seznam použitých pramenů a literatury

Literatura

BORDWELL, David a Kristin THOMPSON. *Umění filmu: Úvod do studia formy a stylu*. Akademie múzických umění, 2011. ISBN 978-80-7331-217-6.

CRISELL, Andrew. *Understanding Radio*. 2. vyd. Londýn: Routledge, 1994. ISBN 978-0415103152.

CROOK, Tim. *Radio Drama: Theory and Practice*. New York: Routledge, 1999. ISBN 9780415216036.

CZECH, Jan. *O rozhlasové hře: hledání specifiky české rozhlasové inscenace od roku 1945*. 1. vyd. Praha: Panorama, 1987.

DURIEZ, Colin. *Fenomén J. R. R. Tolkien - Životopis Pána příběhů*. Praha: Česká biblická společnost, 2015. ISBN 978-80-8728-771-2.

HAND, Richard J. – TRAYNOR, Mary. *The Radio Drama Handbook. Audio Drama in Practice and Context*. Londýn: Bloomsbury, 2011. ISBN-10: 1441147438.

HUTCHEONOVÁ, Linda. *Teória adaptácie*. Brno: Janáčkova akademie múzických umění v Brně, 2012. ISBN 978-80-7460-027-2.

HUWILER, Elke. Storytelling by sound: a theoretical frame for radio drama analysis. *The Radio Journal – International Studies in Broadcast and Audio Media*. 2005, roč. 1, č. 3, s. 45.

LUTOSTAŃSKI, Bartosz. A Narratology of Radio Drama: Voice, Perspective, Space. In Audionarratology. Interfaces of sound and narrative. *The Radio Journal – International Studies in Broadcast and Audio Media*. 2005, roč. 1, č. 3.

MILDORF, Jarmila – TILL, Kinzel (eds.). *Audionarratology. Interfaces of sound and narrative*. Berlín: Walter de Gruyter GmbH, 2016. ISBN 978-3-11-046432-0.

RŮT, Václav. *Divadlo a rozhlas. Problémy rozhlasové hry*. Praha: Studijní oddělení Československého rozhlasu, 1936,

ŘEZNÍČKOVÁ, Zuzana. *Pátrání po neviditelném vrahovi: podoby české rozhlasové detektivky*. 1. vyd. Olomouc: Univerzita Palackého, 2018

ŠTĚRBOVÁ, Alena. *Rozhlasová inscenace: teoreticky komentované dějiny české rozhlasové produkce*. Olomouc: Univerzita Palackého, 1995. ISBN 80-7067-513-4.

Prameny

TOLKIEN, J. R. R. *Hobit aneb Cesta tam a zase zpátky*. Argo, 2006. ISBN 80 7203-802-8.

TOLKIEN, J. R. R. *Pán prstenů: Společenstvo Prstenu*. Argo, 2006. ISBN 80-7203-829-X.

TOLKIEN, J. R. R. *Pán prstenů: Dvě věže*. Argo, 2006. ISBN 80-7203-727-7.

TOLKIEN, J. R. R. *Pán prstenů: Návrat krále*. Argo, 2007. ISBN 978-80-7203-832-9.

TOLKIEN, J. R. R. *Hobit 1/2*. [Rozhlasová inscenace]. Bratislava: Slovenský rozhlas, 1989, režie: Táňa Tadolánková.

TOLKIEN, J. R. R. *Hobit aneb cesta tam a zase zpátky 1/3*. [Rozhlasová inscenace]. Praha: Český rozhlas, 1996, režie: Jiří Horčička.

TOLKIEN, J. R. R. *Pán Prsteňov: Dve věže 1/6*. [Rozhlasová inscenace]. Bratislava: Slovenský rozhlas a Rádio Twist, 2002, režie: Jaro Rihák.

TOLKIEN, J. R. R. *Pán Prsteňov: Návrat kráľa 1/6*. [Rozhlasová inscenace]. Bratislava: Slovenský rozhlas a Rádio Twist, 2003, režie: Jaro Rihák.

TOLKIEN, J. R. R. *Pán Prsteňov: Spoločenstvo prsteňa 1/6*. [Rozhlasová inscenace]. Bratislava: Slovenský rozhlas a Rádio Twist, 2002, režie: Jaro Rihák.

Příloha

Hobit (1989)

Režie: Táňa Tadolánková

Dramatizace: Július Gajdoš

Dramaturgie: Luboš Machaj

Zvuk: Robert Bartoš

Scénická hudba: Jozef Malovec

Rok vzniku: 1989

Stopáž: 81 min

Obsazení: Peter Bzdúch (Bilbo); Karol Machata (Gandalf); Lubo Roman (Thorin); Boris Farkaš (1. trpaslík); Marián Zednikovič (2. trpaslík); Alfréd Swan (3. trpaslík); Vlado Černý (Bert); Peter Debnár (Will); Ivo Gogál (Tom); Andrej Hryc (Glozum); Dušan Taragel (Veľký Škrek); Peter Rúfus (Kráľ Elfov); Ján Mistrík (Drak Šmak); Ivan Krivosudský (Havran Roak); Jozef Vajda (Prvý Škrek); Michal Gučík (Druhý Škrek); Pavol Topoľský (Prvý strážca); Maroš Kramár (Druhý strážca)

Hobit aneb Cesta tam a zase zpátky 1/3 (1996)

Režie: Jiří Horčička

Dramatizace: Eva Košlerová

Dramaturgie: Ivan Hejna

Zvuk: Ladislav Reich

Hudba: Petr Mandel

Záznam a střih: Jana Fišerová

Zvuková spolupráce: Josef Plechatý

Rok vzniku: 1996

Stopáž: 150 min

Obsazení: Bilbo Pytlík (Stanislav Zindulka), Gandalf (František Němec), vypravěč (Ladislav Frej), Balin (Lubomír Lipský), Elrond, elf (Pavel Rímský), Torn (Karel Hlušička), Bombur (Milan Neděla), první zlobr (Jan Skopeček), druhý zlobr (Ota Jirák), třetí zlobr (Antonín Molčík), elf (Rudolf Pellar), elfí král (Ivan Trojan), drak (Rudolf Pellar), Medděd (Antonín Molčík), bard (Milan Riehs)

Pán prsteňov: Spoločenstvo prsteňa 1/6, Dve veže 1/6, Návrat kráľa 1/6 (1996)

Režie: Jaro Rihák

Asistentka režie: Mária Paderová

Dramatizace: Viliam Klimáček

Dramaturgie: Luboš Machaj, Katarína Revalová a Ján Uličiansky

Mistr zvuku: Peter Daniška

Hudba: Peter Mankovecký

Hudební dramaturgie: Roman Žiaran, Lýgia Vojtková

Titulní píseň: Soňa Norisová

Rok vzniku: 2001, 2002, 2003

Obsazení: Bilbo (Marian Labuda), Gandalf (Martin Huba), Frodo (Dušan Cinkota, Ľuboš Kostelný), Sam (Stano Dančiak), Pipin (Roth Robert), Smiešok (Miro Noga), Mohylový duch (Vlado Jedlovský), černý jezdec (Jozef Švoňavský), Tom Bombadil (Milan Lasica), Aragorn (Boris Farkaš), Glorfindel (Marián Zednikovič), Gimli (Ady Hajdu), Elrond (Matej Landl), Boromir, Faramir (Jozef Vajda), Legolas (Richard Stanke), Radagast (Vlado Černý), Saruman (Andrej Hryc), Ori (František Kovár), Galadriel (Soňa Norisová), Haldir (Milan Bahul), Gríma Červivec (Ivo Gogál), Krovík (Viliam Polónyi), Eomer (Ivan Romančík), Uglúk (Pavol Topolský), Grišnák (Edo Vitek), Stromobrad (Leopold Haverl), Glum (Ibrahim Majga), král Theoden (Ladislav Chudík), Háma (Dušan Lensi), Denethor (Marian Slovak), Eowyn (Diana Mórova), Ján Galovič – titulky.⁷³

⁷³ Uvedené údaje jsem čerpala z databáze webu *Panáček v říši mluveného slova*.

NÁZEV:

Hobit a Pán Prstenů ve zvuku. Audionaratologická analýza rozhlasových adaptací díla J. R. R. Tolkiena

AUTOR:

Gabriela Žilinská

KATEDRA:

Katedra divadelních a filmových studií

VEDOUcí PRÁCE:

doc. Mgr. Andrea Hanáčková, Ph.D.

ABSTRAKT:

Bakalářská práce na téma „Hobit a Pán Prstenů ve zvuku. Audionaratologická analýza rozhlasových adaptací díla J. R. R. Tolkiena“ se pomocí audionaratologické analýzy věnuje těmto třem rozhlasovým inscenacím: *Hobit aneb Cesta tam a zase zpátky* (1996), *Hobit* (1989) a *Pán prsteňov* (2001, 2002, 2003). Cílem této práce je analyzovat, jaké zvukové prostředky jsou v těchto inscenacích užity a nakolik se podílejí na naraci inscenace. V první části autorka vyhodnocuje literaturu, z níž terminologicky vychází, a představuje analytickou metodu. Druhá část práce obsahuje samotnou analýzu. U každé inscenace se autorka věnuje základním složkám zvuku a popisuje, jakým způsobem v inscenaci fungují na narativní a deskriptivní rovině. Dokazuje, že ač se jedná o předlohu jediného autora, může přístup inscenátorů skrze zvolené zvukové složky zcela originálně vyobrazit podobu fikčního světa.

KLÍČOVÁ SLOVA:

Audionaratologie, zvukové prostředky, Hobit, Pán prstenů

TITLE:

The Hobbit and The Lord of the Rings in sound. Audionarratological analysis of radio adaptations of the work of J.R.R.Tolkien

AUTHOR:

Gabriela Žilinská

DEPARTMENT:

The Department of Theatre, and Film Studies

SUPERVISOR:

doc. Mgr. Andrea Hanáčková, Ph.D.

ABSTRACT:

The bachelor thesis on the topic "The Hobbit and the Lord of the Rings in sound. Audionaratological analysis of radio adaptations of J. R. R. Tolkien's work" uses the audionaratological analysis to focus on the following three radio productions: *The Hobbit, or There and Back* (1996), *The Hobbit* (1989) and *The Lord of the Rings* (2001, 2002, 2003). The aim of this work is to analyze what audio elements are used in these productions and how much they participate in the narration of the production. In the first part, the author evaluates the literature on which it is based terminologically, and presents an analytical method. The second part of the work contains the analysis itself. For each production, the author focuses on the basic components of sound and describes how they work in the production on a narrative and descriptive level. It proves that even though it is a work of a solo author, the approach of the directors through the selected sound components can depict the form of the fictional world in a completely original way.

KEYWORDS:

Audionarratology, audio elements, The Hobbit, The Lord of the Rings