

UNIVERZITA JANA AMOSE KOMENSKÉHO PRAHA

MAGISTERSKÉ PREZENČNÍ STUDIUM

2013–2015

DIPLOMOVÁ PRÁCE

Tereza Laláková

Tolkienův čtenář, pracovní listy pro žáky se specifickými vzdělávacími potřebami

Praha 2015

Vedoucí diplomové práce:
PhDr. Jiří Havlík Ph.D

JAN AMOS KOMENSKY UNIVERSITY PRAGUE

MASTER FULL-TIME STUDIES

2013-2015

DIPLOMA THESIS

Tereza Laláková

**Tolkien's reader, educational material for children with
special needs in education**

Prague 2015

Diploma Thesis Work Supervisor:

PhDr. Jiří Havlík Ph.D

Prohlášení

Prohlašuji, že předložená diplomová práce je mým původním autorským dílem, které jsem vypracovala samostatně. Veškerou literaturu a další zdroje, z nichž jsem při zpracování čerpala, v práci řádně cituji a jsou uvedeny v seznamu použitých zdrojů.

Souhlasím s prezenčním zpřístupněním své práce v univerzitní knihovně.

V Praze dne 25. 5. 2015

Jméno autorky

Poděkování

Chtěla bych poděkovat vedoucímu práce PhDr. Jiřímu Havlíkovi Ph.D. za odborné vedení a pomoc při vypracování této diplomové práce.

Anotace

Diplomová práce zkoumá literární dílo J. R. R. Tolkiena. Charakterizuje literární žánry fantasy a pohádku ve vztahu k dílům zmiňovaného autora. Dále se zaměřuje na postavu čtenáře a vypravěče v Tolkienových literárních textech. Druhá část diplomové práce se zaměřuje na žáka se specifickými vzdělávacími potřebami. Dílo Hobit aneb cesta tam a zase zpátky je využito pro tvorbu pracovních listů pro žáka se specifickými vzdělávacími potřebami, konkrétně pro žáky s dyslexií. Cílem práce je podrobný rozbor díla J. R. R. Tolkiena a jeho využití pro vzdělávání žáků se specifickými vzdělávacími potřebami, konkrétně pro tvorbu pracovních listů pro žáky s dyslexií.

Klíčová slova

Čtenář, Fantasy, Hobit, Pohádka, Pracovní listy, Tolkien, Vypravěč, Žák se specifickými vzdělávacími potřebami

Annotation

My diploma thesis is focused on literary work of J. R. R. Tolkien. It characterizes the genre of fantasy and fairytale from the perspective of J. R. R. Tolkien's work. Furthermore it focuses on the reader and the narrator in Tolkien's literary texts. Second part of the work focuses on children with special needs in education, specifically on children with dyslexia. The aim of this thesis is a detailed analysis of J. R. R. Tolkien's literary work and its utilization in the education of special need children, concretely in creating educational material for those who are handicapped by dyslexia.

Key words

Child with special needs in education, Fairytale, Fantasy, Hobit, Narrator, Reader, Tolkien, Workbooks

OBSAH

ÚVOD	8
1 ŽÁNŘ FANTASY	10
1.1 Charakteristika žánru fantasy	10
1.2 Žánrové varianty.....	11
1.3 Vývoj žánru.....	13
1.4. Tolkienova Středozem.....	14
1.4.1. Postavy.....	15
1.4.2. Prsten.....	24
1.4.3. Středozem.....	26
1.4.4. Písmo a jazyky.....	27
1.4.5. Tolkienovy základní prameny.....	29
2 ŽÁNŘ POHÁDKA	35
2.1 Charakteristika pohádky.....	35
2.2 funkce pohádek.....	38
2.3 Autorská pohádka.....	40
2.4. Pohádka u J. R. R. Tolkiena.....	41
2.4.1. Hobit aneb cesta tam a zase zpátky.....	44
3 POSTAVA ČTENÁŘE V LITERÁRNÍCH TEXTECH	49
3.1 Implikovaný čtenář.....	50
3.2 Intencionální čtenář.....	51
3.2.1. Tolkienův intencionální čtenář.....	52
4 POSTAVA VYPRAVĚČE	54
4.1 Postava vypravěče v Tolkienových textech.....	58
5 ŽÁK SE SPECIFICKÝMI VZDĚLÁVACÍMI POTŘEBAMI	61
5.1 Pracovní listy pro žáka se specifickými vzdělávacími potřebami.....	65
5. 1. 1. Hra Hobit.....	65
5.1.1.1. zastávky při cestě za pokladem.....	66
ZÁVĚR.....	70
SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ.....	72
SEZNAM OBRÁZKŮ.....	77
SEZNAM PŘÍLOH.....	78

ÚVOD

John Ronald Reuel Tolkien (1892 – 1973) byl anglický spisovatel, lingvista, literární historik a univerzitní profesor. Jeho první publikovanou prací byl Slovník střední angličtiny. Daleko víc je známý jako autor příběhů o Středozemi – Hobit aneb Cesta tam a zase zpátky a trilogie Pán Prstenů. Tyto díla patří mezi nejdůležitější díla anglicky psané literatury. Trilogie Pána prstenů je fantasy román, který Tolkien napsal v letech 1937 – 1949. První vydání vyšlo roku 1954. V některých publikacích se setkáme s tím, že je toto literární dílo považováno za zakládající kámen žánru fantasy. O několik let dříve vychází první z knih o Středozemi a to literární dílo s názvem Hobit aneb Cesta tam a zase zpátky (1937). Ač původně vznikal tento román jako vyprávění pro děti, získal si velkou oblibu i u dospělých čtenářů. Méně známý je Tolkien jako autor několika pohádek. Psal především autorské pohádky, které vznikaly jako vyprávění pro jeho vlastní děti. Za zmínku stojí především Tulák Rover, Dopisy Děda Mráze či jeho Příběhy z čarovné říše, které obsahují např. pohádku Sedlák Jiljí z Oujezda či Kovář z Velké Lesné. Žánr pohádky a fantasy prostupuje skrz literární díla J. R. R. Tolkiena. V diplomové práci se blíže seznámíme s uvedenými žánry. Především s jejich charakteristikou a žánrovými variantami. Pohádka je jedním z nejstarších literárních žánrů. Pro diplomovou práci bude důležitá především jedna z žánrových variant pohádky a to pohádka autorská. Pohádky jsou v současné společnosti psány a vydávány hlavně pro dětského čtenáře.

Někteří žáci a studenti Základní a Středních škol mají své specifické vzdělávací potřeby. Existují žáci, u kterých byla diagnostikována některá ze specifických vývojových poruch školních dovedností. V současné době nalezneme snad v každé třídě ZŠ žáka, který trpí některou ze specifických vývojových poruch učení. Jedná se především o dyslexii, dysgrafii, dysortografii a dyskalkulii. Méně se setkáme s dyspinií, dyspraxií a dysmuzií. Žák může mít během povinné školní docházky do Základní školy problémy nejen v oblasti vzdělávání, ale porucha může mít neblahý dopad i na jeho psychiku. Z tohoto důvodu je důležité včasné diagnostikování těchto poruch a následná reedukace. V diplomové práci se zaměříme především na žáka s dyslexií (porucha čtení).

Pokud se nepodaří u dítěte s dyslexií dostat čtení na přijatelnou úroveň, může mít žák problémy ve vyšších ročnících.

Cílem diplomové práce je charakteristika a rozbor díla anglického spisovatele J. R. R. Tolkiena. Zaměřuje se především na jeho tvorbu fantasy děl a původních autorských pohádek. Kromě samotného rozboru díla J. R. R. Tolkiena je zde charakterizován žánr fantasy a autorské pohádky. Důležitou součástí je prolínání těchto dvou žánrů u literárního díla *Hobit aneb Cesta tam a zase zpátky*. Sleduje postavu čtenáře a vypravěče v Tolkienových literárních textech, především ve výše zmiňovaném díle. V poslední části diplomové práce je zpracována problematika žáka se specifickými vzdělávacími potřebami. Motivy literárního díla J. R. R. Tolkiena posloužily k zpracování pracovních listů určených pro žáka se specifickými vzdělávacími potřebami, především pro žáka s dyslexií.

Motivem pro vypracování diplomové práce byl zájem autorky o literární dílo J. R. R. Tolkiena. Chtěla ho blíže prozkoumat z hlediska genealogie a naratologie. Zaměřila se na využití Tolkienových děl při edukaci žáků se specifickými vzdělávacími potřebami. Zpracovává motivy literárního díla *Hobit aneb cesta tam a zase zpátky* a utváří z nich pracovní listy pro žáka, u nějž byla diagnostikována dyslexie.

1 ŽÁNŘ FANTASY

Mezi různými literárními díly můžeme nalézt určité souvislosti a vztahy. Na základě podobností a příbuzných vlastností je možné rozdělovat literární díla do celků a skupin. Tyto celky pak nazýváme literárními druhy a žánry. Studium a problematikou literárních žánrů se zabývá genologie. Současná genologie rozlišuje tři genologické roviny: Literární druh, Literární žánr a literární subžánr neboli žánrovou variantu. Mezi základní literární druhy patří lyrika, epika a drama. Toto rozdělení má nejvíce zobecňující charakter a je historicky nejstálější. „Literární druh je tvořen skupinkou literárních děl (textů), které jsou spojeny komplexem významů odkazujících k určitému autorskému estetickému postoji k určité látce.“ (Lederbuchová, 2002, str. 171). Jako nižší jednotku označujeme literární žánry, které obsahují žánrové varianty. Např. V rámci epiky (druh) je fantasy (žánr), která má svou variantu v podobě historické fantasy. Žánr je typ literárního textu, který má své specifické vlastnosti, které jsou definované pomocí nejrůznějších kritérií. Literární druhy a žánry procházejí během historie svým vývojem, mění se, diferencují a integrují. Je důležité zabývat se literárním žánrem v jeho vývojovém procesu. V následující kapitole se zaměříme na žánr fantasy, jeho charakteristiku, vývoj a žánrové varianty.

1.1 Charakteristika žánru

Fantasy je umělecký žánr, který se objevuje především v literatuře a filmu. Můžeme ho také nalézt ve výtvarném umění. Fantasy je v dnešní době neustále se rozvíjícím žánrem a dostává se mu čím dál tím větší pozornosti a obliby. Patří mezi žánry populární literatury. Samotná charakteristika tohoto žánru není zcela jednoznačná. Každý teoretik definuje žánr fantasy odlišným způsobem. Pojem fantasy je velice široký. V Encyklopedii literárních žánrů (Mocná, Peterka a kol., 2004, str. 187) je fantasy charakterizována jako „populární žánr iracionální fantastiky s tematickými zdroji v mýtu a středověké romanci.“ Ve fantasy literatuře se setkáváme s novými imaginárními světy, paralelními světy nebo vstupujeme do pseudohistorie našeho světa. Vychází převážně z mýtu, pohádek, středověkých legend a rytířských eposů. „Fantastická literatu-

ra v užším slova smyslu je příběhem, kde je přítomen prvek nadpřirozena (magie, spiritismu, apod.). Patří sem i jakýkoliv horror, v němž má hrůza nadpřirozený původ. V širším slova smyslu zahrnuje i veškerá science-fiction díla a označuje veškerou literaturu, jejíž děj vybočuje z rámce nám známé reality.“ (Adamovič, 1995, str. 6) Mnoho autorů staví žánr fantasy na protipól science-fiction. Můžeme je rozlišit podle motivů a východisek, z kterých tyto směry vycházejí. Science-fiction je „žánr fantastické literatury zobrazující hypotetický svět, zkonstruovaný s využitím vědecko-technických paradigmat.“ (Mocná, Peterka a kol., 2004, str. 621) Zaměřuje se na hypotézy o budoucnosti vědy a techniky a jejich vliv na vývoj člověka. Naproti tomu fantasy se nesoustředí na vědu a techniku, ale na magii a mystiku. Nacházíme i prvky citovosti a pohádkovosti. Ústředním motivem však zůstává cesta, pouť či úkol, který představuje dobrodružství a prostředek pro vývoj hlavního hrdiny. Slouží k utváření jeho postoje ke světu. „Postavy fantasy textu jsou víceméně archetypální a vytvářejí ustálenou sestavu rolí. K dominantnímu hrdinovi (skupině hrdinů) se pojí postava jeho druha (rezonanční deska hrdinova jednání), mistra (učitel, zprostředkovatel magie), protivníka, sexuálního objektu (může být hrdinovou motivací) a fantastického stvoření (které je žánrotvornou postavou).“ (Mocná, Peterka a kol., 2004, str. 188) Kromě lidí se ve fantasy literatuře často objevují pohádkové postavy, jako jsou víly, elfové, trpaslíci, hobiti, upíří, draci apod. Kromě samotného literárního žánru se nám motivy a prvky fantasy dostávají i do deskových, počítačových, knižních či karetních her.

1. 2. Žánrové varianty

Fantasy od původních mýtů a pohádek po soudobá literární díla prochází neustálým vývojem. „Fantasy není v žádném případě homogenním žánrem, co do různorodosti typů a subžánrů science fiction rozhodně převyšuje. Mnozí autoři teoretických prací, kterým se nelíbilo brát fantasy jedním vrzem, případně házet do jednoho pytle díla, která spolu – až na magii – nemají nic společného, provedli rozličná systémová dělení, díky nimž se teorie obohatila o nové pojmy, jeden mlhavější než druhý: tak vznikly výrazy jako high fantasy, sword and sorcery, dark fantasy, adult fantasy atd.“ (Sampowski, 2001, str. 41 – 46)

V současnosti můžeme rozlišovat tři hlavní žánrové varianty/subžánry: epická fantasy, hrdinská fantasy a science fantasy. Někteří odborníci však považují epickou fantasy a hrdinskou fantasy za dvě strany stejné mince, jiní je však rozdělují jako dva samostatné subžánry. Epická fantasy přejímá z hrdinské fantasy především samotný motiv hrdiny a jeho putování. „Kromě těchto hlavních proudů fantasy se objevují specifická díla, autoři či skupiny autorů obohacující žánr o další rysy vytvářející např. fantasy satirickou, dark fantasy apod.“ (Mocná, Peterka a kol., 2004, str. 188) Přiblížíme si a podrobněji popíšeme několik výše zmíněných žánrových variant fantasy.

Epická fantasy

Epická fantasy je též označována jako high fantasy. Jedna z nejoblíbenějších forem fantasy má svůj původ v dávném vyprávění, které kombinuje legendu a historii a vytváří příběh, který vzdělává, baví a uchvacuje. „Epická fantasy, založená na propracovaném syžetu s několika dějovými liniemi, má své předobrazy především ve středověkých legendách a mezi její specifika patří družina hrdinů (dle krále Artuše a rytířů kulatého stolu).“ (Mocná, Peterka a kol., 2004, str. 188) Často je kladen důraz na morální rozdělení – boj dobra se zlem. Vytváří se tzv. druhotný svět, který má svou historii, kulturu, rodokmen a jazyky. Z tohoto důvodu bývá nedílnou součástí mapa, slovníčky, vysvětlivky, seznamy postav či rodokmeny. Do tohoto literárního subžánru řadíme známé tituly jako je Pán Prstenů od J. R. R. Tolkiena či Eragon od Ch. Paoliniho.

Hrdinská fantasy

Označení „hrdinská“ musíme chápat v širším slova smyslu. Heroický je její duch, povaha postav a chování. Vypráví příběh o hrdinovi či hrdince, kteří prožívají nejrůznější dobrodružství. Jedná se o dobrodružné příběhy odehrávající v minulosti, budoucnosti, na jiné planetě nebo v jiné dimenzi. Vychází především z heroického mýtu. Jak už bylo zmíněno, sdílí určité rysy s epickou fantasy.

1.3. Vývoj žánru

Kořeny fantasy můžeme hledat v samotných prvopočátcích lidové slovesnosti. Mýty, pohádky, ságy a vyprávění. Fantasy žánr, jak jej známe dnes, se začal rozvíjet v 2. polovině 19. století. Objevujeme ho v dílech utopistů, kteří se především zaměřovali na heroické fantasy. Konkrétně v dílech Williama Morrisa, lorda Dunsanyho a Erica Rudera Edisonsa. William Morris se nechal ve svých epických cyklech a romancích inspirovat severskými ságami a středověkem. Zmínit můžeme především jeho *The House of the Wolfings*, *The Well at the Worlds End* a *The Water of the Wondrous Isles*. S technickým pokrokem se od počátku 20. století dostává fantasy do pozadí science-fiction. Během 30. let 20. století se v Oxfordu zformoval velmi netradiční klub s názvem *The Inklings*. „Skupina se scházela od poloviny třicátých let až do konce let čtyřicátých obvykle v Lewisově učebně na Magdalenině koleji. Většinou se tu shromáždilo deset až patnáct mužů, mezi nimi Nevill Coghill, Hugo Dyson, lord David Cecil, Colin Hardie a později i Charles Williams. Tolkien, Lewis a Warnie chodili pravidelně.“ (Coren, 2002, str. 66) Členové byli literárními nadšenci, kteří se povzbuzovali v psaní. Na setkáních si navzájem předčítali své literární pokusy, hodnotili, kritizovali a komentovali je. J. R. R. Tolkien byl jedním z hlavních členů této skupiny a společně s C. S. Lewisem jsou považováni za uznávané klasiky žánru fantasy. V roce 1937 vychází Tolkienův *Hobit, aneb cesta tam a zase zpátky*, po válce pak *Pán prstenů* a Lewisovy *Letopisy Narnie*. „Tito autoři nazývali svou činnost mýtotvornou a v podstatě psali umělý mýtus, nicméně se stali vzorem pro další vývoj epické fantasy a vytvořili podmínky k přijetí průkopníků heroic fantasy – R. E. Howard (Copan) aj.“ (Mocná, Peterka a kol., 2004, str. 189) O rozvoji fantasy v současnosti svědčí hlavně velké množství subžánrů a samotný zájem čtenářů o tuto formu literatury. Objevují se také nové zdroje, z kterých autoři čerpají a nové přístupy k mýtu.

Česká fantasy literatura je záležitostí několika posledních desítek let. V Čechách podobně jako ve východní části Evropy, nebyly fantasy díla politicky žádoucí. Zahraniční díla u nás podléhala přísné cenzuře. Byly vypuštěny či přepisovány politicky nepřijatelné pasáže. Zlom přišel až v době revoluce. Pulty

knihkupectví začalo zaplavovat nepřeborné množství titulů různé kvality. „Z českých autorů už v roce 1990 vynikla Vilma Kadlečková románem *Na pomezí Eternalu*, vytvářející autonomní fikční svět s vlastním slovníkem i dějinami. Eternal v titulu románu konotuje věčnost a označuje planetární impérium budoucnosti, které zahrnuje i Zemi.“ (Mocná, Peterka a kol., 2004, str. 189) Za tento román obdržela Kadlečková cenu Karla Čapka s názvem Mlok. V roce 1994 byla založena Akademie science fiction, fantasy a hororu. „Je nezávislým sdružením odborníků k hodnocení a teoretickému zkoumání produkce science fiction, fantasy a hororu, jak se jeví v české a slovenské jazykové oblasti (pořtažmo trhu) a v souvislostech vývoje světové science fiction.“ (www.asffh.info) Hlavní činností je v současné chvíli předávání cen v různých kategoriích z oblasti science fiction, fantasy a hororu. V České republice jsou v současnosti specializovaná knihkupectví na fantasy literaturu. Objevily se i časopisy zabývající se žánrem fantasy. Jmenovitě *Ikarie*, *Pevnost* či *Nemesis*. Vznikla během posledních let i specializovaná nakladatelství jako je *Polaris*, *Laser* nebo *Leonardo*. Rozrůstá se nejen základna fanoušků světové fantasy, ale i česká fantasy literatura si našla své příznivce.

1. 4. Tolkienova Středozem

Nyní se dostáváme k publikacím, které stály u zrodu současné podoby fantasy. Autorem knih *Hobit, aneb Cesta tam a zase zpátky* a *Pán prstenů* je anglický spisovatel, lingvista a literární historik John Ronald Reuel Tolkien. Poprvé se s příběhy Středozemě, setkáváme roku 1937, kdy vychází první vydání *Hobita*. Reakce na tuto knihu byly ve většině případů velmi příznivé. „Londýnské *The Times* psaly: „Všichni, kdo mají v oblibě ten druh dětských knížek, ke kterému se rádi neustále vrací i dospělí, jistě uvítají, že se v jejich souhvězdí objevila nová hvězda. Máte-li rádi dobrodružství *Krasy* a *Krtka*, oblíbíte si i *Hobita* od J. R. R. Tolkiena.“ (Coren, 2002, str. 77 – 78) Ačkoli byla původně kniha psána pro děti, získali si oblibu i mezi dospělými čtenáři. Sám Tolkien si nepamatoval, kdy začal *Hobita* psát. V mnoha publikacích můžeme nalézt vyprávění o tom, jak jednoho dne na prázdný list papíru napsal: „In Hole in the ground there lived a hobitt. (V Noře v zemi žil hobit)“ *Hobitem* však příběhy Středozemě

nekončí. Pod tlakem nakladatelství a chtivých čtenářů Tolkien znovu usedá, aby pokračoval v příbězích Středozemě. Když začínal Tolkien psát první stránky Pána prstenů, domníval se, že bude znovu vyprávět pohádku pro děti. Postupně se však z pohádky pro děti stával spíše příběh pro dospělé. Příběh se stal vážnějším a temnějším. Pán prstenů vyšel ve třech svazcích: Společenstvo prstenu (1954), Dvě věže (1954) a Návrat Krále (1955). Někdy je proto označován jako trilogie. Tolkien však chtěl Pána prstenů vydat jako jediný román. V době kdy neexistovaly textové editory, papíru bylo po válce málo a rukopis byl velmi dlouhý, nezbývalo Tolkienovi nic jiného, než přistoupit na vydání Pána prstenů ve třech svazcích. „Pán prstenů neměl ve Velké Británii nijak strhující úspěch. V roce 1956, rok poté, co v Anglii vyšel poslední díl, dovezl Houston Mifflin nesvázané výtisky do Ameriky. Přestože trilogii recenzovalo mnoho významných literátů, nezbudila velkou pozornost. Teprve po devíti letech, když vyšla v brožované podobě, upoutala pozornost milionů čtenářů, kteří se na ni vrhli s fantastickým nadšením.“ (Carter, 2002, str. 29) O rok později, v roce 1957, získává cenu International fantasy award, která se udělovala za nejlepší vědeckofantastické nebo fantasy literární dílo. Základna fanoušků a příznivců Pána prstenů neustále roste. Vznikají kluby, webové stránky, fanoušci pořádají Bilbovky atd. Trilogie se dočkala i svého filmového zpracování. V prosinci roku 2001 se dostává na plátna kin Pán prstenů: Společenstvo prstenu. Mytologie Středozemě je dále rozvinuta v knize Sillmarion (1977), kterou z pozůstalosti vydal syn Christopher Tolkien. V dalších kapitolách se hlouběji zaměříme na děj, postavy, motivy a inspiraci při tvorbě Hobita a Pána prstenů.

1. 4. 1. Postavy

Každý literární žánr je charakteristický i určitými typy postav. Tato kapitola popisuje a charakterizuje některé obyvatele Středozemě. Obyvatelstvo Středozemě tvoří lidé, kteří sdílejí tento svět společně s elfy, trpaslíky, hobity, enty, zlobry či skřety. Jsou to postavy, které jsou nedílnou součástí fantastické epiky. V centru dění obou románů stojí nenápadný národ, který po dobu Prvního a druhého věku nijak nezasahoval do velkých dějů světa, nazývají se Hobiti. Národ, který utvořil J. R. R. Tolkien. Blíže si charakterizujeme některé postavy,

kteřé vystupují v roli z protagonistů v Tolkienových románech o Středozeři, především v literárním díle Hobit.

Hobiti

„Hobiti jsou prostě angličtí venkované, zmenšení, protože se v tom zrcadlí obvykle malý dosah jejich obraznosti – ne však malý obsah jejich odvahy nebo latentní síly.“ (Carpenter, 1993, str. 158) Postavy hobitů hrají důležitou roli v Hobitovi i Pánovi prstenů. S trpaslíky, elfy nebo zlobry se můžeme setkat již v severských bájích, avšak hobiti jsou Tolkienovým „vynálezem“. „Jednoho letního dne seděl profesor Tolkien u okna své pracovny a známkoval písemky. Po letech vzpomínal: *„Jeden z uchazečů naštěstí nechal jednu stránku nepopsanou (což je pro zkoušejícího to nejlepší, co ho může potkat) a já na ni napsal: „V jisté podzemní noře bydlel jeden hobit.“ V mé mysli se příběh vždycky rodí ze jmen. A tak mě po chvíli napadlo, že bych měl zjistit, co byli hobiti zač.“* Tolkien začal jako pravý vědec ihned „zkoumat“, jak takový hobit vypadá, v jakém druhu nory žije, proč v ní žije atd.“ (Čudrnáková, 2008, str. 95) A tak vznikl napínavý příběh, který Tolkien vyprávěl na pokračování svým dětem. Později ho sepsal pod názvem Hobit aneb cesta tam a zase zpátky. Zde se poprvé setkáváme s tímto svéhlavým národem. V úvodu Hobita nalezneme jejich podrobný popis. „Jsou to (nebo bývali) malí lidičkové, dosahující asi tak polovičky našeho vzrůstu a menší než bradatí trpaslíci. Hobitové žádné vousy nemají. Je na nich pramálo kouzelného nebo vůbec nic, leda to obyčejné a všední umění, se kterým dokážou rychle zmizet, když se hřmotně blíží taková velká neohrabaná osoba jako vy a já ... Mají sklon k obtloustlým bříškům; oblékají se do pestrých barev (hlavně do zelené a žluté); nenosí žádnou obuv, protože jim na chodidlech roste od přírody hustá a hřejivá srst, podobná jejich srsti na hlavách (jenže ta je kudrnatá); mají dlouhé obratné hnědé prsty na rukou, dobromyslné obličje a smějí se hlubokým hlaholivým smíchem (zvláště po obědě, který si dopřávají dvakrát denně, když se jim podaří).“ O historii hobitů je známo jen málo. Sami se zajímají jen o události, které jsou spjaty s Krajem. V dodatcích nalezneme vybrané rodokmeny např. Pytlíků z Hobitína či Bralů z Velkých Pelouchů. Nejdůležitějšími postavami z řad hobitů je Bilbo a Frodo Pytlíkové. Bilbo Pytlík je hobití hrdina výpravy k Osamělé hoře za získáním pokladu trpaslíků. Osud při-

vedl lenivého a usedlého hobita do dnů plných dobrodružství a nepohody. Bilbo stejně jako ostatní hobiti miloval své pohodlí, jídlo, nejlepší pití a svůj klidný domov. Sám ani netušil, jak výprava změní nejen osud Středozemě, ale i jej samotného. Z obyčejného a zbabělého Bilba se stal statečný a vážený hobit. Byl vynalézavý, moudrý a vždy si vážil opravdových přátel, za které by položil i vlastní život. Díky dnům, které prožil v nebezpečí, nepohodlí a s nepřáteli v zádech našel vlastní sebedůvěru a vnitřní sílu. Během výpravy získal i jeden předmět. Onen Prsten, který vládne všem. Byl tak prvním hobitem, který ho vlastnil. Za svého života v Hobití noře napsal několik básní, pověstí a také vzpomínek. Jeho pokračovatel a dalším nositelem prstenu byl jeho synovec Frodo. Ten ztvárňuje ústřední postavu v Pánovi Prstenů. Frodo není typickým hrdinou, který se narodil v královské rodině a je předurčen k velkým a vznešeným činům. Vlastnosti hrdiny se u něj vyvíjejí během celého děje. Nese břemeno, které se ostatní bojí vzít. Po nátlaku z okolí v sobě musí nalézt odvahu a sílu, aby dokázal čelit všem nebezpečím. I u hrdiny jako je Frodo můžeme pozorovat známky slabosti, za které je následně potrestán. Vidět to můžeme v boji na Větrově, při kterém je zraněn nožem, či uštknutí Odulou. V těchto chvílích projevil hrdina svou slabost nebo naopak přehnanou sebejistotu. Za své bláhové jednání byl krutě potrestán. Rána z Větrova se mu připomínala v dalších bojích. Největší trest mu přinesl Glum, když mu nad Puklinou osudu ukousl prst. Frodo neměl dostatek síly, aby Prsten moci zničil. Nakonec však dokáže odolat pokušení díky pomoci a podpoře svého společníka Samvěda Křepelky. Doprovází Froda během jeho cesty. „Marion Zimmer Bradleyová upozorňuje: „V literatuře o putování patří k tradici, že hrdina má jako protipól komického průvodce. Ale Sam, přestože je občas vtipný, není důsledně komediální postava – ne v tom smyslu jako je komickou postavou Papageno v Kouzelné flétně.“ (Carter, str. 164) Není vtipálek ani šašek, spíše směšně vypadá v některých situacích, do kterých se svou povahou nezapadá. Je přímočarý, poctivý, moudrý a věrný přítel. V závěru příběhu se stává starostou Kraje a přítelem krále Elessara. Kromě Sama doprovází Froda na cestách další dva hobiti – Peregrin Bral (Pipin) a Smělmír Brandorád (Smíšek). Oba jsou Frodovými bratranci a později i členy Společenstva prstenu. Díky zásluhám a odvaze, kterou prokázali nejen při

zničení Prstenu ale i v bitvě u Povodí se staly nejvyššími hobity. Nesmíme opomenout dalšího z řad důležitých hobitů a tím je Sméagol. Pro čtenáře známější pod jménem Glum. Bývalý hobit, který byl jedním z prvních vlastníků Prstenu moci po pádu Saurona. Jeho zlá osobnost byla utvářena od prvního okamžiku setkání s Prstenem. „Byl to Sméagol, později zvaný Glum, jediný hobit, který kdy skutečně popadl zlu; jeho příběh je nejpodivnější z osudů jeho lidu.“ (Čudrnáková, 2008, str. 93) V období Třetího věku našel Sméagolův bratranec Déagol Prsten při rybolovu. Sméagol pozoroval, jak jej bratranec našel a zatoužil po něm. Déagol mu ho však nechtěl dát, tak jej zabil. Posléze byl kvůli špehování a zlomyslnosti vyhnán z rodu a nazván Glumem pro hrdelní zvuky, jež vydával. Moc Prstenu prodloužila Glumovi život a rozvíjela jeho zlou osobnost. Stal se lidožroutem, jenž se živil vražděním a požíváním nečistého masa. Vyhýbal se světlu a nejraději trávil čas v nejtemnějších jeskyních, skryt před zrskem celého světa. Jeho tělo se postupem času přizpůsobilo podmínkám jeskyně a způsobu života, který vedl. Jeho kůže nabyla šedivou barvu a olýsala, vyzábl a jeho končetiny zkosnatěly. Nejvíce nápadnou částí těla však byly jeho nepřírodně velké oči. „Zvykl si mumlat sám pro se, syšet, naříkat, poňrukávat a vyluzovat ošklivé hrdelní zvuky, proto byl nazýván Glum.“ (Čudrnáková, 2008, str. 94) Sméagol měl jako hobit nejspíš dobré srdce, které bylo však zalito pochmurnými myšlenkami. Z tohoto důvodu na něj nejspíše Prsten zapůsobil mnohem rychleji než na Bilba.

Elfové

V Tolkienově světě přišli Elfové na svět jako Prvorození za dob Dvou stromů. „V hodinu, kdy Varda, Paní nebes, rozjasnila hvězdy nad Středozeří, procitly Eruovy děti u jezera Cuiviénenu, „vody probuzení“. Byli to Quendi, kteří se nazývají elfové, a když začali existovat, první, co postřehli, bylo světlo nových hvězd. Proto elfové ze všeho nejvíc milují hvězdný svit a uctívají Vardu, kterou znají jako Elentári, královna hvězd.“ (Day, 1995, str. 56) Největší význam mají v období prvního věku. Ve všech Tolkienových knihách o Středozeří se objevují. Jsou nejsličnější a nejmoudřejší ze všech ras. Stárnou neuvěřitelně pomalu. Umírají jen v případech násilného zabití či pod tíhou velkého žalu. Kromě krásného vzezření je pro elfy typický vysoký vzrůst, dlouhé vlnité či rov-

né vlasy a špičaté uši. Mají výborně vyvinuté smysly, především pak zrak a sluch. Elfové se během své historie rozdělili na několik klanů. Pro elfy jsou typické i jejich jazyky, quenya a sindarin, které Tolkien rozvedl do detailů. Mnoho elfů vystupuje v dějinách Středozemě. Zeptáme-li se čtenářů, jistě si mezi prvními vybaví elfského prince z Lesní říše Legolase. Byl jedním z členů Společenstva. Díky svým znalostem lesa, vyvinutým smyslům a lučičnickým dovednostem se stal přínosem pro celé Společenstvo. I přes nenávisť, kterou mezi sebou po generace měli elfové a trpaslíci, se během výpravy spřátelí s Gimlim. Dále mezi známé elfy patří elfská královna Lothlórienu Galadriel. Nazývaná Paní světla. Dokázala věštit pomocí svého vodního zrcadla. Nesmíme opomenout Arwen, Elronda či Celeborna. Díky tisícileté historii se v příbězích objevuje mnoho udatných a významných elfů. Nelze vyjmenovat a charakterizovat všechny.

Maiar

Jsou to bytosti, které přišli do Ardy, aby se stali služebníky mocných Valar a pomohli jim formovat svět. Jedná se o rasu nižšího řádu Ainur. „Přestože bylo Maiar v Zemích neumírajících mnoho, v příbězích lidí se jich jménem uvádí málo, protože mají málokdy co činit se zeměmi a záležitostmi smrtelníků, ale spíše s Valar v Zemích neumírajících.“ (Day, 1995, str. 135) Brali na sebe různé podoby, nejčastěji přicházeli jako starci v dlouhých pláštích, kteří putovali po celé Středozemi. Všichni Maiar byli stvořeni jako dobří a nezkažení. Některé však přepadly černé myšlenky a podlehli Melkorovým slibům a síle. Nejznámějším Melkorovým služebníkem byl Mairon. Znamější pod jménem Sauron (quenijsky – nenáviděný). Po Melkorově vyvržení do prázdna se Sauron stal druhým Temným pánem. Nikde v knihách nenalezneme přesnou charakteristiku podoby Saurona. Podle Silmarillionu byl Sauron schopen měnit svůj vzhled. Zpočátku se zjevoval v krásných podobách, poté co se přidal k Melkorovi se měnil jen do hroživých a děsivých bytostí. Jeho tělesná schránka v podobě strašlivého bojovníka byla zničena na konci Druhého věku, kdy mu byl z ruky sňat mocný prsten. Ve třetím věku se však navrátil v podobě velikého Oka bez víčka. Všechny jeho podoby byly úzce spjaty s existencí Prstenu. Když byl Jeden prsten zničen, propadl jeho duch do temnoty a již se nikdy nevrátil. Během třetího věku se do

Středozemě přesunulo pět Maiar. Tolkien (Pán Prstenů: Návrat Krále, Dodatek B, str. 313) popisuje příchod těchto Istari neboli čarodějů v dodatcích takto:

„Přišli proto v podobě lidí, třebaže nikdy nebyli mladí a stárli pomalu, a měli mnohou moc mysli i rukou. Svá pravá jména odhalili nemnohým, ale používali jména, jaká jim byla dána. Dva nejvyšší z toho řádu (praví se, že celkem jich bylo pět) nazývali Eldar Curunír, „Dovedný muž“, a Mithrandir, „Šedý poutník“, ale lidé na severu Saruman a Gandalf. Curunír často cestoval na Východ a nakonec se usídlil v Železném pasu. Mithrandir se nejdůvěrněji přátelil s Eldar, většinou putoval po Západě a nikdy si nezřídil stále obydlí.“

Měli pomoci národům v boji s nepřítelem. Hlavou těchto Maiar byl Saruman. Kdysi nazývaný jako Eldar Curunín („Dovedný muž“). Později také předsedal Bílé radě. Saruman Bílý se poprvé objevil v bílém rouchu, s tmavými havraními vlasy, které mu časem zbělaly. Byl moudrý a krásný. Jeho hlavním zájmem byla magie. Zpočátku pomáhal v boji proti Temnému Pánovi. Časem ale zpychl a zatoužil po moci. Jeho pýcha, arogance a touha po moci z něho udělala zrádce, nevědomky se stal služebníkem Pána zla. Řítil se do záhuby spolu se Sauronem. Při jeho posledním pokusu o získání moci v Kraji ho přemohli hobiti a zabil ho jeho sluha Gríma Červivec. Vzhledem a chováním, alespoň zpočátku byl Sarumanovi podobný další z Maiar – Gandalf. Na Západě znám jako Olórin, elfy nazývaný Mithrandir a trpaslíky Tharkun. Moudrý Maiar v podobě vousatého starce v širokém plášti, s vysokým špičatým kloboukem a dlouhou holí. „Gandalf se jeví jako vysloveně archetypální postava – Moudrý stařec, Přátelský kouzelník (podle Jungovy symboliky). Při zběžném pohledu se zdá stejný jako jiní literární kouzelníci – doktor Vanderkast v Eddisonově zimiamvijské trilogii nebo doktor Meliboe v Prattově úžasném románu Studna jednorožce, nebo i moudrý starý Merlin v artušovském prozaickém eposu T. H. Whiga The Once and Future King a Cabellův Miramon Llaguor v Postavách z hlíny.“ (Carter, 2002, str. 164) Mnoho čtenářů se domnívá, že právě Merlin byl předobrazem pro tuto postavu. Ovládá magii a vychovává mladého hrdinu, jako Merlin drží strážnou ru-

ku nad Artušem, tak Gandalf střeží Froda. Avšak Gandalf není typickým čarodějem. Jeho původ je pro obyvatele Středoze­mě záhadou. Během celého příběhu je hrdinou, ústřední postavou, který zná všechny důležité informace. Ví mnohem víc než ostatní. Je ušlechtilý, poctivý, nabitý humorem a optimismem či naopak smutkem a popudlivostí jako reálné postavy. Pokud se podíváme hlouběji do severské mytologie, nalezneme v ní jednoho z nejmocnějších bohů Ódina. Právě Gandalf má s tímto bohem mnoho společného. Ódin je bohem smrti, války, magie, run a extáze. Podle pověsti právě on byl tím, kdo předal tajemství run lidem. Často bývá vyobrazován jako stařec s dlouhými vousy a holí. Stejně jako Gandalf putuje po zemi přestrojen za starého poutníka a je označován různými jmény. Jistě si vybavíte Gandalfova koně Stínovlase, nejrychlejší zvíře na zemi. Také Ódin podle mytologických bájí jezdil na nejrychlejší koni světa Sleipnirovi. „Tolkien jednou sám uvedl, že Gandalf je ódinovský typ, tedy že se v mnohém Ódinovi podobá, ale není zcela stejný. Odlišnosti jsou v tomto případě stejně důležité jako shodné rysy.“ (Colbert, 2002, str. 60) Byly mu přinášeny oběti, je krutý, nelítostný, miluje poklady a bohatství a je nejmocnější za všech bohů. Gandalf, kterého známe, je soucitný, skromný, nezáleží mu na bohatství, ale na lidech a přátelích a na rozdíl od Ódina není nejvyšším bohem, ale je podřízen vyšší moci. Vášniví příznivci Pána prstenů ho obdivují a touží být jako on. Zajímavostí je, že součástí ocenění Hugo za literaturu v oboru science – fiction je i Gandalfova cena udělovaná za celoživotní dílo. Poprvé se tato cena udělila roku 1974 a jako první tuto cenu získal právě J. R. R. Tolkien.

Lidé

„Jako elfové přišli s rozjasněním hvězd, lidé přišli s východem Slunce. V zemi, kterou elfové nazvali Hildórien, „země nástupců“, jež byla daleko na východě Středoze­mě, otevřeli lidé poprvé oči a spatřili světlo světa.“ (Day, 1995, str. 129) Byli stvořeni jako Druhorození. Naproti elfům slabší, smrtelní, méně pohlední. Jejich život byl dokonce kratší i proti trpaslíkům. Nemají pevný charakter, a proto je jednoduché je oklamat, zlomit přesvědčit či zastrašit. Mají také svou dlouhou historii během všech věků. Nejmocnější rasou se staly během čtvrtého věku, který přinesl počátek panování lidí odchod posledních elfů do Zemí neumírajících, a příslušníků ostatních ras postupně ubývalo. Význam-

nou postavou z lidské rasy byl Aragorn. Poprvé se s ním setkáváme v hospodské putyce v Hůrce, kde se seznámil s Frodem. Putoval po zemi a bojoval za práva Svobodných národů. Ostatní ho nazývali mnohými jmény např. Ellesar nebo Chodec. Z počátku působí jako tulák a trhan. Postupem času však zjišťujeme, že je z královského rodu a právoplatný dědic trůnu. Protože pocházel z númenorského rodu byl požehlán trojnásobnou délkou života. Je to dokonalý hrdina, kterého můžeme nalézt v dávných příbězích o Artušovi či Siegfriedovi. V těchto příbězích je původ hlavního hrdiny zastřen pod rouškou tajemna, ale poté se odhalí jako královský. Muž, který nikdy nezradí své přátele, je ideálem šlechtnosti a udatnosti, zasvětil svůj život boji se zlem. Je předurčen k vznešeným činům, na rozdíl od Froda. Stal se členem Společenstva prstenu. Jeho síla, odvaha a činy pomohli ve Válce o Prsten. Po vítězství a zničení Prstenu se stal králem Znovusjednoceného království a oženil se s Arwen. Po jeho smrti usedl na trůn jeho syn.

Trpaslíci

„Podobně jako novodobí elfové, jsou známí a oblíbení trpaslíci. Se svým Thorinem Pavézou, Gimlim a ostatními dwarves tak mohl Tolkien plně navázat na jejich popularitu, protože trpaslíci patří k nepostradatelnému personálu pohádek a pověstí. V nich vystupují jako chlápíci malého vzrůstu, k jejichž atributům patří svraštělý obličej a dlouhý vous.“ (Krause, 2013, str. 103) Tolkienovy trpaslíci jsou velice hrdý, statečný, silný a tvrdohlavý národ. Vytvořili si svou vlastní řeč khuzdulštinu. Tajný jazyk, až na několik slov, známý jen trpaslíkům, kteří si jej bedlivě střežili. Ve svém jazyce se nazývají Khazad. Elfové je označují jako Naugrim (Zakrnělý lid) nebo Gonnhirrim (Pány kamene). Právě vztahy mezi trpaslíky a elfy byly velmi chladné v některých případech až nenávistné. Z historie tohoto rodu se dozvídáme, že samotný Vala Aule stvořil sedm otců trpaslíků v skryté jeskyni, protože se nemohl dočkat příchodu prvních Ilúvatorových dětí. „Říká se, že jakmile Aule trpaslíky vyrobil, tajně je schoval před ostatními Valar a myslel, že je schoval i před Ilúvatarem. Ilúvatar ovšem o Auleho činu věděl a usoudil, že to Aule nemyslel zle. Proto trpaslíky posvětil. NedoVOLIL však, aby toto plemeno přešlo jeho vyvolené děti, elfy, kteří měli být Prvorozenými.“ (Day, 1995, str. 222) Měří většinou od metru do metru a padesáti

centimetrů. Dožívají se 250 let a jsou tudíž smrtelní. Jsou nejúžasnější sochaři a kováři, zvyklí pracovat v dolech a tavírnách. Po čtyři věky obývali Středozeemi, kde vystavěli svá honosná podzemní sídla. Svoji zručností proměnili sídla v jedno velké bohatství. Byla naplněna zbrojí, zbraněmi zdobenými drahokamy, gobelíny, křišťálovými lampami, mramorovými postavami. Trpaslíci byli mistry svého umění. Jejich bohatství ji však některé národy záviděli, hlavně lidé. Proto mezi těmito rasami vznikaly rozpory. Teprve během třetího věku bylo mezi nimi vyhlášeno příměří a začali spolu obchodovat. Zajímavé je, že méně se z knih dozvídáme o ženské polovině trpasličího rodu. Jedinou známou trpaslicí je Dís, sestra Thorina Pavézy a matka Kilího a Filího. Pravděpodobně tvoří jen malou část trpasličího národa a to spěje k pomalému populačnímu přírůstku. Nejznámějším rodem trpaslíků je Durinův lid. Kromě třinácti trpaslíků, kteří se vydali za znovuzískáním svého pokladu, je zde i statečný Gimli. „Gimli, Glóinův syn, je proslulý, protože byl jedním z devíti pěších, kteří se vydali s Prstenem, a zůstal ve společnosti krále Elessara po celou Válku. Byl nazván Přitelem elfů pro velkou lásku, která vznikla mezi ním a Legolasem, synem krále Thranduila, a pro svou oddanost Paní Galadriel. (Tolkien, Návrat krále, 2002, str. 308) Důležité zdůraznit, že jako jeden z mála trpaslíků se spřátelil s Elfy – nejen s Legolasem. Tento trpaslík je jakýmsi zpodobněním moderního trpaslíka ve fantasy literatuře. Byl odvážný bojovník, který v boji používá výhradně sekeru. Ta je společně s krumpáčem nejpoužívanějším předmětem mezi trpaslíky. Po válce se stal Pánem Třpytivých jeskyní, kde zůstal až do Aragornovy smrti. Poté odplul se svým přítelem Legolasem jako první trpaslík do Zemí neumírajících. Což je pro trpaslíka velká výsada.

Slyšeli jsme, že Legolas vzal s sebou Gimliho, Glóinova syna, pro jejich velké přátelství, větší než jaké kdy bylo mezi elfem a trpaslíkem. Jestliže je to pravda, je to vskutku podivné: že by byl trpaslík ochoten opustit Středozeem pro jakoukoliv lásku, že by ho Eldar přijali a že by to Páni Západu dovolili. Říká se však, že Gimli odešel také z touhy spatřit opět krásu Galadriel, a je možné, že ona, mocná Eldar, získala pro něho tuto milost. Více o té věci nelze říct. (Tolkien, Návrat krále, 2002, str. 308)

Skřeti a další nestvůry

Skřeti byli stvořeni Temným pánem Melkorem. V prvním věku polapil několik elfů, které uvěznil, mučil a obrátil je na stranu temnoty. Vytvořil plemeno skřetů, kteří byli odporní, jejich krev byla černá a studená. V černé řeči jsou označováni jako Skuruti, v sindarštině Skiriti. Sami však nevytvořili vlastní jazyk, Sauron jim proto vytvořil Černou řeč, která měla být používána všemi podrobenými národy. Jsou to kanibalové, kteří se živí masem svých vlastních příbuzných. Přežívají převážně v jeskyních, tunelech a podzemních skrýších, protože jejich slabinou je světlo, kterého se bojí. Největší radost jim přináší utrpení druhých. Jsou to krutí bojovníci, kteří se nebojí smrti. Množili se nejrychleji ze všech ras ve Středozemi. Vyvinuli se do několika druhů. Nejznámějšími jsou Skurut-hai. Nejsilnější a největší plemeno ze všech. Mezi další Melkorovy nestvůry patří draci, zlobři, upíři a vrcci. Po zničení Prstenu byli tito tvorové pobiti nebo se rozprchli.

1. 4. 2. Prsten

Prsten moci, Jeden prsten, Vládnoucí prsten nebo také Isuldurova zhouba. Tvoří hlavní pojítko mezi Hobitem s Pánem prstenů. V momentě, kdy se Hobit dostal na pulty knihkupectví, bylo zřejmé, že bude Tolkien muset napsat další příběh - „pokračování“. V Hobitovi není prsten ještě tak důležitý. Netvoří hlavní dějovou linii celého příběhu. Právě návrat Prstenu měl být motivem v Pánovi Prstenů. Místo hledání nového pokladu, které mělo být původně důležité pro motivy dalšího příběhu, se Bilbo snaží prstenu zbavit. Najednou se nám z obyčejného prstenu, který dává svému vlastníkovu neviditelnost, stává Jeden prsten. Vytvořil ho Temný pán Sauron během Druhého věku, aby získal větší moc a vládu nad Středozemí.

*„Tři prsteny pro krále elfů pod nebem
Sedm vládcům trpaslíků v síních z kamene
Devět mužům: každý je k smrti odsouzen
Jeden pro Temného pána, jenž dlí na trůně
v zemi Mordor, kde se snoubí šero se šerem.
Jeden prsten vládne všem, Jeden jim všem káže,*

*Jeden všechny přivede, do temnoty sváže
v zemi Mordor, kde se snoubí šero se šerem.“*

(Tolkien, Společenstvo prstenu 2001, str. 7)

S pomocí elfských kovářů nechal ukovat další prsteny, které se nazývaly Prsteny moci nebo Velké prsteny. Nebyly tak mocné jako Jeden Prsten. Pro smrtelníky však představovaly obrovské nebezpečí.

„...smrtelník, který chová jeden z Velkých prstenů, neumírá, ale neroste ani nezískává víc života, prostě přežívá, až ho nakonec tíží každá minuta. A pokud prsten často používá, aby se učinil neviditelným, bledne: nakonec se stane trvale neviditelným a pohybuje se v soumraku pod dohledem Temné moci, která prsteny vládne. Ano, dříve nebo později – později, pokud byl ze začátku silný a měl dobré srdce, ale ani díla, ani dobré úmysly nevydrží. Dříve nebo později ho temná moc pohltí.“ (Tolkien, Společenstvo prstenu, 2001, str. 51)

Prsten je skrz naskrz zlý. Sauron do něj vložil větší část své moci a poznání. To utvářelo nebezpečí, že pokud mu bude prsten odňat, jeho moc bude výrazně oslabena. To se také stalo. Na rozdíl od ostatních prstenů je obyčejný a jednoduchý. Ač působí jako zlatý, lze ho zničit pouze v Hoře osudu, kde byl také ukován. Při vystavení velkého žáru se na povrchu objeví nápis v Černé řeči: „Jeden prsten vládne všem, Jeden jim všem káže, jeden všechny přivede, do temnoty sváže.“ Propůjčuje svému majiteli neviditelnost a dlouhověkost. Kromě jiného svého majitele pomalu, postupně obrací na stranu zla. Někteří dokážou moci Prstenu odolávat několik let, jiné jeho síla pohltí okamžitě. „Tolkienovy postavy reagují na možnost získání neomezené moci Jednoho prstenu různým způsobem. Gluma jeho touha po Prstenu zcela zničí. Boromira svede představa o využívání této moci pro dobro Gondoru, ale Galadriel naprosto odmítá Prsten používat. Sam a Frodo využívají Prsten jen do určité míry, a tím se vyhnou jeho nejhorším účinkům, nicméně zatímco Frodo se jeho moci poddá, Sam ho, stejně jako Galadriel, nakonec odmítá. A Tom Bombadil jako by byl zcela mimo působení moci Prstenu.“ (Bassham, Bronson, 2009, str. 27) Jeden prsten je

svým způsobem samostatná postava. Má své charakteristické rysy, historii, vznik. Hraje důležitou roli v dějové linii celého Pána prstenů. Inspirační zdroje při vzniku Mocného prstenu budou blíže rozebrány v další samostatné kapitole.

1. 4. 3. Středozem

Středozem (v anglickém originále Middle-earth), kde se odehrává děj Hobita a Pána prstenů, je popisována jako země, na které žijeme avšak v imaginárním dějinném období. Nejedná se o nově vytvořený svět, místo, zemi či planetu jako je např. země Oz nebo Liliputánie. Díky tomu působí vše důvěryhodně a známě i přes svou magičnost a časovou vzdálenost. „Tolkienovy bylo něco málo přes dvacet let, když – jak sám říká – se začal rodit jeho mytický svět. Inspirovala jej báseň Christ staroanglického básníka Cynewulfa, kde na jednom místě zazní: Eala Earendel, engla Beorhtast – ofer middangeard monom sended („Zdar Earendelovi, nejzářivějšímu z andělů, přes Středozemi lidem poslanému““ (Krause, 2013, str. 23) Při vytváření svého literárního světa se Tolkien nechal inspirovat znalostí severské mytologie a výrazy středověké angličtiny. Middangeard je slovo pocházející z germánštiny. V severských bájích můžeme nalézt pojmenování Midgard. Výraz pro místo mezi nebem a peklem, kde žijí lidé. Ve středověké angličtině existuje slovo Middel-erthe. Lidé tento výraz používali při označení svého kontinentu – Evropy. Někteří literární teoretici se snaží hledat určité souvislosti mezi Evropským kontinentem a Středozemí např. z geografického hlediska jsou si obě země podobné. Od čtenáře se však nežadá, aby využíval mapu Evropy společně s mapou Středozemě. Najdeme i některé studie zabývající se souvislostmi odehrávajícími se v tomto imaginárním světě a událostmi v období druhé světové války. Pán prstenů vyšel devět let po skončení druhé světové války a to roku 1954. Je logické, že mnohým čtenářům připomínal příběh události druhé světové války. Symbol prstenu moci jako atomové bomby, Pán zla jako vůdce a diktátor, utvoření společenstva, které společnými silami přemůže Pána zla. Tolkien tyto dohady zcela odmítal. Pána prstenů začal psát dříve, než druhá světová válka začala. Stejně tak jako studium severských bájí a středověké angličtiny tak i druhá a první světová válka mohla Tolkiena v některých směrech ovlivnit. Inspiroval se svými

studiemi, všedními zážitky, dějinnými událostmi. Hledejme však v Tolkienově díle především pobavení a potěšení z vyprávění, které nám předkládá. „Tolkien na přímou otázku co je podle něho Středozem, odpověděl: „Je to jen staromódní slovo pro svět. Nic jiného. Podívejte se do slovníku. Není to jiná planeta.“ A má pravdu – slovo middle-earth je skutečně uvedeno jako zastaralé označení pro „svět“ ve 2. díle Websterova Univerziálního slovníku z roku 1936.“ (Carter, 2002, str, 38)

1. 4. 4. Písmo a jazyky

Už jako dítě si Tolkien hrával se slovy, utvářel slovní hříčky a vymýšlel nejrůznější jazyky. Jeho zájem o jazyk jako takový rostl každým dnem. Staly se jeho vášní. Zkoumal je, učil se jim a přednášel je na univerzitě. „Mezi jazyky, které Tolkien ovládal, patřila starořečtina, latina, gótština, stará norština, dánština, anglosaština, středověká angličtina, němčina, holandština, španělština, italština, velština a finština.“ (Colbert, 2002, str. 88) Právě finština a její gramatika Tolkiena nesmírně okouzila. Na jejím podkladu vytvořil quenijštinu (vznešená elfština), která hraje zásadní roli v Pánovi Prstenů.

Z eldarských jazyků se v této knize vyskytují dva: Vznešená Elfština čili quenijština a Šedá elfština čili sindarština. Vznešená elfština byla dávným jazykem Eldamaru za Mořem, prvním, který byl písemně zaznamenán. Nebyla to již rodná řeč, ale stala se jakousi „elfí latinou“, dosud užívanou při obřadech a pro vysoce učené mudrosloví a písně Vznešenými elfy, kteří se vrátili jako Vyhnanci do Středozemě na konci Prvního věku. (Tolkien, Návrat Krále, 2002, Dodatek F, str. 356)

Jak už bylo zmíněno quenijština byla v dobách čtvrtého věku užívána jen při výjimečných příležitostech. Jako jazyk má svou fonologii a gramatiku. Tolkien na tomto jazyce pracoval celý život. Prošel několika změnami a úpravami. Pokud je některý z čtenářů vášnivý milovník Tolkienových knih, má možnost se

Obr. 1. Ukázka quenijštiny

I tincotéma	II parmatéma	III calmatéma	IV quessetéma
1 tincó t	2 parma p	3 calma c/k (č)	4 quesse kw (k)
ᵽ	ᵽ	ᵽ	ᵽ
5 ando nd (d)	6 umbar mb (b)	7 anga ng (ž)	8 ungwe ngw (g)
ᵽ	ᵽ	ᵽ	ᵽ
9 thúse th, s (t)	10 fornen f	11 harna kh (š)	12 hwesta khw (ch)
ᵽ	ᵽ	ᵽ	ᵽ
13 anto nt (d', dh)	14 ampa mp (v)	15 anca nk (ž)	16 unque nkw (h, gh)
ᵽ	ᵽ	ᵽ	ᵽ
17 númen n	18 malta m	19 noldo ñ	20 nwalme mw (n, w, mñ)
ᵽ	ᵽ	ᵽ	ᵽ
21 óre r (ř)	22 vala v (u)	23 anna y (j)	24 vilya w, v
ᵽ	ᵽ	ᵽ	ᵽ

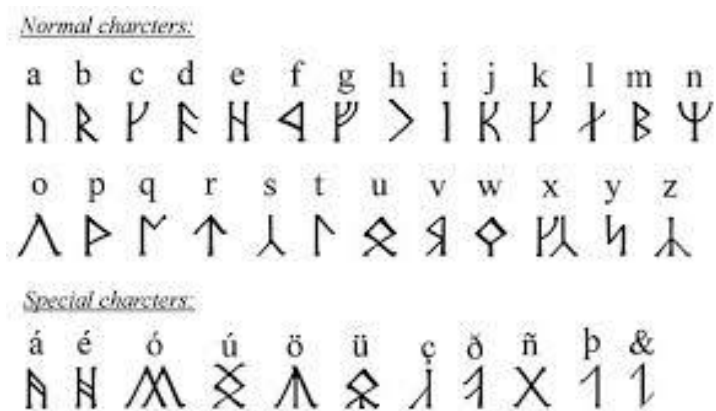
Zdroj: www.google.cz

tento vznešený jazyk naučit. Existují různé portály a webové slovníky. Kromě vznešené quenijštiny a sindarštiny, kterými hovoří převážně elfové, se ve Středozemi mluví několika dalšími jazyky. Především lidé a hobiti využívají ke komunikaci Západštinu. Ta je obohacena a ovlivněna elfskými jazyky. Jedná se o obecnou řeč. Víme o ní jen málo, protože ji Tolkien ve svých dílech nahrazoval angličtinou. Dalším rozšířeným jazykem je Černá řeč. „Říká se, že Černou řeč vynalezl Sauron v Temných rocích a že si přál, aby se stala jazykem všech, kteří mu sloužili, ale záměr se nezdařil.“ (Tolkien, 2002, str. 360) Používali ji tedy skřeti a další služebníci Temného pána. Z černé řeči se dochovalo jen málo, protože autorem bylo vytvořeno jak několik málo slov a složenin. Černá řeč nemá ani vlastní pís-

mo, proto je např. nápis na prstenu, který je v černé řeči zapsán pomocí tengwaru. „Tolkien dospěl k přesvědčení, že zvuková podoba každého jazyka souvisí s typem mluvčích. Například vznešená quenijština a sindarština vycházely z jazyků, které považoval za krásné (finština a velština). Proto těmito jazyky hovoří elfové, k nimž měl Tolkien zvlášť vřelý vztah. Zatímco jazyk, jímž hovoří Sauron a jeho stoupenci v Mordoru, černá řeč, zní odporně.“ (Colbert, 2002, str. 91) Podobně jako jazyk, utvářel Tolkien i písmo – abecedy. Prvním z nich je Tengwar – hláskové písmo. Tímto písmem se zapisuje výše zmiňovaná quenijština. Skládá se ze starobylyých znaků, které vytvořil noldorský elf Feanor. Na

přiloženém obrázku si můžete prohlédnout základní písmena tohoto písma. Druhým typem písma je Cirth – runové písmo. Toto písmo se ryje nebo tesá do tvrdého podkladu. Každý z národů Středozemě si písmo pozměnil podle svých potřeb. Tolkien se během svého studia anglosaštiny setkal s runovým písmem, tudíž mu nebylo cizí. Runové nápisy můžeme ještě dnes spatřit na kamenech např. ve Skandinávii či na Islandu. Písmo si můžete prohlédnout na níže přiloženém obrázku. Tolkien byl mistr svého umění. Jeho zájem a znalost mnoha jazyků pomohli k vytvoření tohoto písma a zmíněných jazyků. Je fascinující, jak dokázal vše propracovat do nejmenších detailů. Svým počínáním udělal dojem na svého nadřízeného, který o něm prohlásil: „Výsledky jeho práce se staly neklamným důkazem brilantní znalosti anglosaštiny a zákonitostí komparativní gramatiky germánských jazyků. Popravdě řečeno, mohu bez uzardění prohlásit, že neznám člověka v jeho věku, který by se mu v tomto směru vyrovnal.“ (H. Carpenter, Tolkien, str. 101 - Colbert)

Obr. 2. Ukázka runového písma Cirth



Zdroj: www.tolkienweb.wzg.cz

1. 4. 5. Tolkienovy základní prameny

Tolkien jako zkušený jazykovědec, literární historik a znalec staré angličtiny a staré severštiny, čerpal svou inspiraci ve starých eposech, mytických bájích a pověstech. Uvedeme si některé podobnosti objevující se ve starých eposech a současně příbězích Středozemě. Začneme u jednoho z prastarých děl

severské literatury. *Starší Edda* je soubor staroseverských básní, které se dochovaly především v islandském středověkém rukopisu nazývaném Codex Regius (Královský rukopis). Jedná se o anonymní dílo, kde autor shromáždil písně o bozích a hrdinech, obsahující staré mýty a pověsti. Spolu s Mladší Eddou islandského básníka Snorriho Sturlusona (1179 – 1241) jde o důležitý dochovaný zdroj severské a germánské mytologie. Úvodní básní je Voluspá („Vědmina píseň“), v níž věstkyně vypráví bohu Ódinovi o původu, vývoji a zániku mytického světa. V této nejznámější básni můžeme nalézt první podobnosti. Pokud si čtenář vybaví jména trpaslíků, které jsou členy výpravy za získání jejich pokladu, jistě bude překvapen po přečtení následujícího úryvku.

10 Nejmocnější byl
Mótsogni stvořen
ze všech skřítků
Durin byl druhý.
Ti ze země stvořili
postavy mnohé
podobné lidem
jak *Durin* děl.

11 Nýi a Nidi
Nordi a Sudri
Austri a Vestri
Altjóf, Dvalin,
Bifur, Bofur,
Bombur, Nóri,
Ánn a Anar
Ái, Mjodvitni.

12 Veig a *Gándalf,*
Vindálf, *Tráin*
Tekk a *Torin*
Trór, Vit a Lit,
Nár a Regin,

- Nýrad a Rádsvid
 To je jmen skřítků
 Správný počet.
- 13 *Fíli, Kíli*
 Fundin, Náli,
 Hepti, Víli
 Hanar, Svíur,
 Frár, Hornbori
 Fréz a Lóni,
 Aurvang, Jari
 Eikinskjaldi
 ...
- 15 Byl to Draupni
 a Dólgtrasi
 Hár, Haugspori
 Hlévang, *Glói*,
 Skirvi, Virvi,
 Skafinn, Ái.

Z těchto slok se nechal Tolkien inspirovat pro jména svých trpaslíků. Důležitý je zdůraznit, že nejen trpaslíci, ale i sám čaroděj získal své jméno právě z Eddy – Gandalf. Pokud bychom pokračovali v četbě Starší Eddy, nalezneme další jména, která Tolkien převzal do svých románů. Další část Eddy, která zanechala v dílech J. R. R. Tolkiena svou stopu, je Pověst o Siegfiedovi respektive Sága o Volsunzích (cca. 1400). „V originálu má následující podobu: Sigurd Volsung zabije draka Fáfniho a zmocní se pokladu zlatého trpaslíka Andvariho. Probudí ze zakletého spánku valkýru Sigdrífu a uchází se o ni pro krále Gunnara, který se s ní posléze ožení. Gunnar dá Sigurdovi odměnou za manželku Gundrún. Později Gunnar a Hogni Sigurda kvůli pokladu Nibelungů – Niflungů zabijí.“ (Carter, 2002, str. 138) Na motivy původního znění vznikaly později nové verze a převyprávění. Nejznámější je velký německý národní epos *Píseň o Nibelunzích*, který vznikl ve 13. století. Vypráví o Siegfriedovi, který přichází na dvůr do

Wormsu. Je to králevic Xantenu, který vlastní neviditelný plášť, mocný meč Balmung a legendární poklad Nibelungů. Kdysi se vykoupal v dračí krvi, aby byl nezranitelný. Avšak jedno malé místo na zádech zůstane zranitelné, protože jej přikryl dubový list. Zamiluje se do Kriemhildy, sestry panovníka Gunthera. Pro získání její ruky pomůže Gunterovi s námluvami u islandské princezny Brunhildy. Ta si chce vzít jen toho, kdo ji přemůže ve sportovním klání. Siegfried s pomocí neviditelného pláště pomůže Gunterovi porazit Brunhildu. Ve Wordu se koná dvojitá svatba Guntera s Brunhildou a Siegfrieda s Kriemhildou. O svatební noci opět pomůže Siegfried Gunterovi přemoci odpor Bruhnildy. O pár let později se Kriemhilda pohádá s Brunhildou a prozradí ji tajemství oné svatební noci. Se souhlasem králů poddaný Hagen zavraždí Siegfrieda. Brunhilda se nad hrobem Siegfrieda zavraždí, protože ho milovala. Hagen ukradne Kriemhildě poklad Nibelungů a ukryje ho do Rýnu. Kriemhilda přísahá pomstu. Tím končí první část tohoto eposu. Děj se nám rozšířil, nalézáme několik prvků, které se objevují i u Tolkiena – zabití draka, prokletý poklad, který přináší zhoubu, talisman, který propůjčuje neviditelnost. Když se podíváme blíže do minulosti, nalezneme další díla, která se stala inspiračním zdrojem pro Tolkiena. *Prsten Nibelungův* je cyklus čtyř oper od německého hudebního skladatele Richarda Wagnera, který se pokusil sloučit prvky Písně o Nibelunzích se Ságou o Volundzích. Součástí cyklu jsou čtyři opery: Zlato Rýna, Valkýra, Siegfried a Soumrak bohů. Celá zápleтка se točí kolem magického prstenu, který dává svému majiteli moc nad světem. Tento prsten nechal ukovat trpaslík Alberich, který se od Dcer Rýna dozvídá, že zlato, které střeží, obdaří majitele velkou mocí. Alberichovi se podaří zlato z řeky Rýna ukrást a donutí trpaslíka Mima, aby z něj ukoval prsten. Poté Wotan spolu s obry přinutí Albericha, aby jim prsten spolu s přilbou neviditelnosti a zlatým pokladem trpaslíků vydal. Ten prokleje prsten zlou kletbou, která má na každého, kdo vlastní prsten přivolat smrt. Wotan i jeden z obrů propadnou kouzlu prstenu. Ve třetí části cyklu se trpaslík Mime snaží spravit zlomený meč pro Siegfrieda. Ten však dokáže zlomený meč skout sám a zabít s ním druhého z obrů Fafnera, který se proměnil v draka. Zabije ho bodnutím do nechráněných prsou. Získá tak prsten i všechny cennosti. Zachrání valkýru Brunhildu, která pak po smrti Siegfrieda vrací prsten do Rýna. Lin

Carter (2002, str. 143) uvádí ve své publikaci *Tolkien: Zákulisí Pána prstenů*, hned osm motivů Příběhu o Siegfriedovi v Tolkienově díle.

1. Drak střežící poklad.
2. Kouzelný prsten, který dává tomu, kdo jej nosí, velkou moc, ale nese s sebou smrtící prokletí.
3. Talisman propůjčující neviditelnost, spojený s pokladem.
4. Zabití draka, umožněné nechráněným místem na jeho prsou.
5. Zlomený meč, který je znovu skut.
6. Hádka dvou trpaslíků nebo dvou obrů o Prsten, vedoucí ke smrti jednoho z nich.
7. Zlý malý trpaslík, který vlastnil Prsten, je jím dohnán k šílenství, zkažen a nakonec je kvůli němu zabit.
8. Fakt, že prokletí prstenu přináší smrt, ale i jistý mravní úpadek nebo lačnost po majetku všem, kdo jej nosí.

Jedním z neposledních inspiračních materiálů je epos *Beowulf*. Jedná se o jednu z mála zachovaných staroanglických literárních památek. Báseň vypráví o hlavním hrdinovi Beowulfovi, který odjíždí do Dánska, aby pomohl králi Hróthgárovi. Toho sužuje příšera jménem Grendel. Beowulf dokáže zabít Grendela i jeho matku, která se snaží pomstít za smrt svého dítěte. O mnoho let později, kdy se stal Beowulf králem, začne jeho zemi pustošit drak. Mstí se za to, že mu kdysi ukradl z jeho pokladu zlatý pohár. Beowulf draka zabije, ale zaplatí za to životem. Při podrobnějším zkoumání tohoto eposu znovu nalézáme společné znaky. Drak a jeho doupě, popisy hodovních síní, některá jména a charaktery postav, ukradený pohár, za který se drak mstí pustošením vesnice atd. „Sám Tolkien uvedl v rozhovoru pro Observer: „Beowulf patří k mým nejdůležitějším inspiračním zdrojům.“ (Colbert, 2002, str. 27). Poslední inspirační zdroj, na který se zaměříme, je epos Kalevala. Je považován za finský národní epos, avšak v době vzniku nemůžeme hovořit o Finsku, protože získalo svou nezávislost až v roce 1917. Jedná se o soubor písní, pověstí, básní a zaklínadel. Až do třicátých let 19. století se tyto pověsti předávaly pouze ústní formou. Ve 40. letech

19. století většinou těchto příběhu zapsal a sestavil Elias Lönnrot. Pojmenoval celý soubor Kalevala, což v překladu znamená Kalevův kraj. Kaleva byl podle pověstí prvním obyvatel Finska. Jen obtížně se dá shrnout celý děj tak obsáhlého díla. Kalevala začíná mýtem o stvoření světa a končí narozením Ježíše Krista a líčí všechny podstatnější příběhy s finské mytologie. Hlavními hrdiny jsou bohatýři Vainamoinen, Ilmarinen, Lemminkäinen a Kullervo. Ústředním dějem příběhů jsou vztahy mezi těmito bohatýři a Pohjolany na dalekém severu. Pohjolany mají podle některých odborníků představovat obraz mytického Laponska. Tolkiena, který byl znalcem a milovníkem jazyků, finština přímo uchvátila. Byla také předobrazem pro některé jeho fiktivní jazyky. Colbert (2002, str. 84) uvádí: „Tolkien bez obalu připustil, že jeho příběh Středozemě je vlastně pokus přepsat a vylepšit Kalevalu.“ Jak dobře víme, Tolkienovi příběhy o Středozemi nejsou pouhým přepsáním Kalevaly. Tolkien využil tento epos jako inspirační zdroj k sepsání vlastního, velmi rozsáhlého, díla. Jména, motivy, postavy a příběhy, to vše využil Tolkien k utváření svého vlastního světa. Uvedeme si několik podobností mezi Kalevalou a Tolkienovými příběhy. Sampo – mlýn, kouzelný předmět stejně jako Jeden prsten, ukuje kovář bohů Ilmarin. Chrlí nekonečné množství soli, obilí a peněz. Zajišťuje tak jeho majiteli moc a velké bohatství. Stejně jako Prsten přinesl potíže a strasti, protože o něj začali soupeřit dva kraje. Jména, která Tolkien využil v různých variacích a pro podobné postavy. Bůh Ilúvatar a bůh Ilmatar. Oba stvořitelé světa. Příběhy, které se Tolkienovi zalíbily natolik, že je sepsal pro potřeby své vlastní mytologie. S některými se setkáme v Silmarillionu. Podobnosti mezi výše zmiňovanými díly a Tolkienovými příběhy Středozemě jsou víc než značné. Díky svému zájmu o nejstarší literární díla, získal Tolkien mnoho podnětů, námětů a inspiraci k vytváření svého vlastního mytologického světa.

2 POHÁDKA

Pohádky se vyskytují na celém světě ve všech kulturách v každé době. Přecházejí z generace na generaci, vyprávějí se po staletí a tvoří zcela zvláštní svět. Existují zde pro malé i velké čtenáře. Právě pro ty nejmenší čtenáře hrají nezastupitelnou roli. „Pohádka poskytuje dítěti zábavu i ponaučení o něm samotném a podporuje osobnostní růst.“ (Bettelheim, 2000, str. 15) Je jedinečná nejen jako literární žánr, ale také jako umělecké dílo, které je srozumitelné dítěti, tak jako žádný jiný druh umění. Mnoho autorů zkoumá pohádku právě z hlediska jejího vlivu na dítě, chápou jí jako významný prvek socializace dítěte. Každý jedinec vnímá hlubší význam pohádky podle své současné potřeby a zájmu. Kam ale pohádku jako literární žánr zařadit? V následující kapitole se zaměříme na charakteristiku pohádky jako literárního žánru a její žánrové varianty.

2.1 Charakteristika pohádky

Pohádka je nejstarším žánrem dětské literatury. Od 19. století je vnímána jako samostatný literární žánr. Existuje několik definic tohoto žánru, které ji vymezují. „Pod název pohádka se zařazují literární texty, které vznikly na základě rozmanité palety starodávných vyprávění, vstřebávajících při své pouti světem rozličné bájně představy lidstva, nadčasové životní pravdy, zejména věčnou touhu po naplnění dobra, a víru v kouzelnou moc slova.“ (Čeňková, 2006, str. 107) Stručnější charakteristiku nalezneme v Encyklopedii literární žánrů (2004, str. 472), která uvádí, že pohádka je „zábavný, zpravidla prozaický žánr folklorního původu s fantastickým příběhem.“ Velmi obsáhlou definici nalezneme ve Slovníku literární teorie (1984, str. 281): „Pohádka, řidčeji též báchorka, je literární žánr lidové slovesnosti, jehož vyprávění podává objektivní realitu jako nadpřirozenou s naivní samozřejmostí, jako by vše bylo skutečné, přes svoji fiktivnost tak zpravidla postihuje některé lidské touhy a obecné životní pravdy. Pohádka, jako výraz dávných kolektivních ideologií, uchovávala až do nynější doby ústní podání. Zakládalo se na ustálených a po celém světě s různými místními variantami rozšířených syžetech, jež převedly srovnávací folkloristiku v 19. a 20. století jednak k obsáhlým soupisům materiálů a jednak k různým

pokusům vyložit příbuznost pohádek vzdálených etnických oblastí.“ Z výše uvedených charakteristik vyplývá, že pohádka spadá mezi folklorní žánry. Literární věda v současnosti užívá dva termíny - lidová slovesnost a folklorní literatura. Oba tyto pojmy označují totéž, každý však zdůrazňuje jiný aspekt. Lidová slovesnost vyzdvihuje mluvenou část literatury tj. texty nezapsané. Folklorní literatura více zdůrazňuje vázanost k prostému lidu a lidovému podání. Je výrazně propojena s daným etnikem, váže se k vesnickému ale i městskému prostředí (urban legend). Důležitým znakem je i anonymní autorství a v mnohých případech chybějící písemná podoba. Kvůli anonymnímu autorství se některé žánry folkloru stýkají s žánry nízké literatury. „Průnik folkloru a nízké literatury je tak velký, že se někdy mluví o tzv. pololidové tvorbě.“ (Šidák, 2013, str. 177) Proto lze někdy jen s těžkostí rozeznat pohádku od jiných literárních žánrů. K nejbližším žánrům, které spadají do žánrového okolí pohádky, lze zařadit pověst, legendu či mýtus, bajky, anekdoty nebo novelistické povídky.

Jako každý literární žánr, má i pohádka své rysy. V pohádce nalezneme odlehlý čarovný svět, který nedbá na přírodní zákony, časovou souslednost či kontext společensko-historické reality. Funguje dle vlastního autonomního řádu. Důraz je kladen na retardaci děje, kdy se záměrně zpomaluje rozuzlení příběhu. (např. hrdina dostane další úkol, který musí splnit) Typické jsou pro pohádku kouzelné předměty (kouzelné zrcadlo, sedmimílové boty, čarovný meč, oříšek pro Popelku), magická čísla (Sedmero krkavců, Tři vlasy, Tři dcery, Za sedmero řekami), stereotypní formule (Bylo nebylo, Žili šťastně až do smrti, Byl jednou jeden..., Zazvonil zvonec a pohádka je konec) a především boj dobra se zlem, kdy dobro vždy vítězí. Ať stojí hrdinovi v cestě jakákoliv překážka je schopen ji překonat a dosáhnout svého cíle. Specifikem českých pohádek je napravení zla, a ne jeho úplné zničení. „Řekne-li se pohádkový svět, myslíme hned na duchy vod a lesů, na obry, draky a kouzelníky, na skleněné hory a vodu života, na mluvící zvířata nebo na sedmimílové boty.“ (Čapek, Marsyas čili na okraj literatury, 1971) V pohádkách se setkáváme s postavami nadpřirozenými (sudička, čert, kouzelná babka), antropomorfizovanými (kouzelná rybka, cínový panáček, mluvící krkavci, Měsíčník), groteskně zkreslenými (trpaslík, obr) či nápadně typizovanými určitým znakem (Dlouhý, Široký a Bystrozraký, Červená

Karkulka). Typické je také rovnovážné zastoupení kladných a záporných postav. O pohádkách hovoříme i v případě, že zde nevystupují nadpřirozené postavy a neobjevují se kouzelné předměty. Vzpomeňme si například na některé autorské pohádky Jana Wericha např. Královna Koloběžka první, kde Zdenička zvítězí svou chytrostí, bystrostí a odvahou. „Pohádku tedy netvoří jen nadpřirozené věci a osoby, ale pohádka je pohádkou tím, že nás odpoutává od reality. I proto ji nemůžeme definovat určitými motivy a látkami, ale spíše svým původem a svou funkcí.“ (Čapek, 1984, str. 104)

V. J. Propp ve své publikaci Morfologie pohádky a jiné studie (2008, str. 25 - 56) uvádí, že pohádka obvykle začíná jistou výchozí situací, kdy se např. vyjmenují všichni členové rodiny, představí se hlavní hrdina atd. Po této výchozí situaci následuje:

1. Jeden ze členů rodiny opouští domov
2. Hrdinovi je něco zakázáno
3. Zakaz je porušen
4. Škúdce se snaží vyzvídat
5. Škúdce dostává informaci o své oběti
6. Škúdce se snaží oklamat svou oběť, aby se zmocnil jí nebo jejího majetku
7. Oběť podlehně úskoku a tím bezděčně pomáhá nepříteli
8. Škúdce působí jednomu ze členů rodiny škodu nebo újmu
9. Neštěstí nebo nedostatek jsou sděleny. K hrdinovi se někdo obrací s prosbou nebo rozkazem. Je odeslán nebo propuštěn.
10. Hledač se rozhodne k protiaksi nebo s ní vysloví souhlas
11. Hrdina opouští domov
12. Hrdina je podroben zkoušce, vyptávání, je napaden apod., čímž se připravuje získání kouzelného prostředku nebo pomocníka
13. Hrdina reaguje na činy budoucího dárce
14. Hrdina dostává k dispozici kouzelný prostředek
15. Hrdina je přenesen, odvezen nebo přiveden k místu, kde se nalézá předmět hledání
16. Hrdina a škúdce vstupují do bezprostředního boje

17. Hrdina je označen
18. Škúdce je poražen
19. Počáteční neštěstí nebo nedostatek jsou zlikvidovány
20. Hrdina se vrací
21. Hrdina je pronásledován
22. Hrdina se zachraňuje před pronásledováním
23. Nepoznaný hrdina se dostává domů nebo do jiné země
24. Nepravý hrdina si klade neoprávněné nároky
25. Hrdinovi je uložen těžký úkol
26. Úkol je splněn
27. Hrdina je poznán
28. Nepravý hrdina nebo škúdce je odhalen
29. Hrdina dostává nové vzezření
30. Škúdce je potrestán
31. Hrdina se žení a nastupuje na carský trůn.

Posledně vyjmenovaným bodem se pohádka uzavírá. Sám Propp (2008, str. 55) uvádí, že u některých pohádek nelze nalézt a přiřadit všechny zmíněné body. Jedná se o formy, které nelze pochopit, vyskytují se zde nejasné prvky či se jedná o formy přenesené z pohádek jiných typů např. z anekdot či legend.

2. 2. Funkce Pohádek

Základním účelem pohádky je bavit čtenáře a zároveň ho nějakým způsobem vychovávat. Nemůžeme se však spokojit s takto jednoduše vymezenou funkcí pohádky. Pokud se zaměříme na hlubší podstatu tohoto literárního žánru, musíme jeho funkce směřovat především k dětskému čtenáři. Dle Černouš-ka (1990, str. 9) můžeme funkci pohádek charakterizovat takto: „Pohádka svou jednoduchou fabulí, jasnou polarizací dobra a zla, pochopitelnými zápletkami a krásou jazyka předvádí chaotický a nesrozumitelný svět před vyvíjející se dětskou duší ve srozumitelných obrazech. To je asi ta nejdůležitější funkce pohádky: strukturovat skutečnost. Promluvit jazykem, jemuž budou děti rozumět.“ Pohádky vnášejí dětem smysl a řád světa, který pro ně může být mnohdy těžko

uchopitelný. Je samozřejmé, že děti vnímají a chápou svět jinak než dospělí. Pohádky často zobrazují některé ze základních psychických potřeb dítěte jako je např. vztah k rodičům, k sourozencům, potřeba lásky, zvládnutí strachu. Funkci pohádek ve své publikaci přehledně formuluje L. Richter (2004):

1. **Poznání hodnot** – Pomáhá dětem rozlišovat dobro a zlo.
2. **Mravní výchova a naplnění** - Pohádky nám přinášejí informace o mravních hodnotách lidského života. Dobro je odměněno a zlo potrestáno. Jádrem vyprávění však nemusí být jen morálka, ale v mnoha případech spíše poukázání a ujištění toho, že když se člověk snaží, dodržuje jistá pravidla ve vztahu k ostatním i samotnému světu, může zažít úspěch. Kladné postavy mohou přinášet možnost sebeidentifikace. Naopak záporné postavy či příklady nás mohou varovat. S tím souvisí i identifikační vzory, kdy se ztotožňujeme s našimi hrdiny, kteří formují naše charakterové vlastnosti.
3. **Zábavnost** – Jak už bylo zmíněno, vlastním posláním pohádky je právě zábavnost a estetický prožitek. Právě pohádka je u dětí jejich prvním slovesným prožitkem. Odklání děti od skutečnosti. Samotný výmysl přináší vlastní prožitek.
4. **Vytváření a upevňování ideálů** – Pohádka nám nic nevysvětluje ani nevnučuje. Nechává nás, abychom porozuměli problémům sami.
5. **Citové prožívání** – Četba a poslech pohádek v nás vyvolává emoce. Ať už strach, radost, lítost, pocit bezmoci či beznaděje. Díky prožívání skrze pohádkový příběh rozvíjíme své emoce.
6. **Rozvoj jazyka** – Neopomenutelnou funkcí pohádek je také rozvoj jazyka. Četba i poslech rozvíjí u čtenáře jeho pasivní i aktivní slovní zásobu. Především dětský čtenář se v pohádkách může setkat se slovy, které v běžné mluvě neslyšel či nepoužívá.
7. **Metaforické vyjadřování** – Schopnost vyjadřovat se obrazně
8. **Rozvoj myšlení, inteligence a poznávacích schopností** - Čtenář rozvíjí své myšlení svou inteligenci. Pohádka nám ukazuje, jak přistupovat k řešení některých problémů, ale nenavrhuje nám konkrétní postup. Způ-

soby jejich vyřešení jsou naznačeny jen v srozumitelných symbolech a obrazech.

9. **Sociální cítění** – Podpora solidarity a pomoci slabým.

10. **Rozvoj představivosti a fantazie** – Pohádka rozvíjí schopnost vlastního vymyšlení a dotváření světa. Prohlubuje v nás schopnost tvořivého myšlení.

11. **Psychoterapeutická funkce** – Poslední avšak neméně důležitá funkce pohádek. Díky pohádkám můžeme prožívat své obavy, strachy či úzkosti. Pohádka nám dodá sílu, odvalu, optimistickou perspektivu a víru v kladný výsledek.

2. 3. Autorská pohádka

Proč právě autorská pohádka? J. R. R. Tolkien je tvůrcem několika autorských pohádek, a proto je důležité svou pozornost zaměřit především na tento typ pohádky. Synonymním V názvem autorské pohádky je pohádka moderní či pohádka umělá. „Jedná se o umělý příběh s pohádkovými rysy – nejčastěji s kouzelnými prvky- určený zpravidla dětem.“ (Čeňková, 2006, str. 127) Text je tematicky původní, ale přináší s sebou nové náměty. Je vývojově mladší než lidová pohádka. Je tvůrčím dílem samotného autora, který využívá lidovou tradici, kterou však vědomě překračuje. „Autorská pohádka je od okamžiku svého vzniku literárním textem. Svou jedinečností se podobá konkrétní vypravěčské realizaci folklorní pohádky, je však původním autorským výtvozem, nevytváří varianty. Obrací se především k dětskému recipientovi, obohacuje autorovou fantazii jeho svět a naopak – inspiruje se jeho zvláštnostmi, dětským prožíváním reality, dětskou fantazií a hrou. (Vařejková, 1998, str. 6) Ač se v mnohých autorských pohádkách počítá s dětským čtenářem, může příběh disponovat dalšími významovými i žánrově druhovými přesahy. Genčiová (1984, str. 26) dělí autorské pohádky dle míry uplatnění autorovy osobnosti na tři typy:

1. Typ: Převyprávění lidové pohádky, v němž se spisovatel drží přesně motivů i osnovy pohádky, ale dává jim vybroušenější literární formu.
2. Typ: Zpracování lidové pohádky podle folklorních motivů, v němž je patrna spojitost s lidovou tradicí, ale autor již nedodržuje osnovu a strohý

kánon původního textu, pracuje s motivy volně, ale dodržuje tradici ve skladbě pohádky. Užívá při tom již postupů v lidové pohádce neobvyklých, jako je motivace hrdinova počínání, detaily, líčení prostředí.

3. Typ: Opírá se o základní zákony žánru, ale nepřidrží se lidové tradici. Užívá postupů lidové pohádky, jako je např. antropomorfizace, animizace postav, kouzelné proměny, hyperbolizace, ale nakládá s nimi volně, vkládá do pohádky netradiční motivy a postavy, aktualizuje ji užitím současných literárních prvků a životních detailů. Autor pohádky vtiskuje svou osobnost v daleko větší míře než v předešlých dvou typech a to způsobuje jejich velkou mnohotvárnost a možnost nejrůznějších obměn.

2. 4. Pohádka u J. R. R. Tolkiena

„Říše pohádek leží daleko a hluboko a je plná mnoha rozličných věcí: lze tu nalézt všelijaká zvířata a ptáky, bezbřehá moře a nespočetně hvězd, krásu, jež očarovává, a na každém kroku nebezpečí, radost i smutek, ostré jak meč. Člověk se snad může považovat za šťastného, že do té říše zabloudil, avšak samo její bohatství a podivuhodnost poutají jazyk poutníka, jenž by o nich chtěl vyprávět. A dokud tam přebývá. Není radno, aby se příliš vyptával, jinak se brány uzavřou a klíče od nich budou ztraceny,“ píše Tolkien v úvodu svého eseje O pohádkách (1997, str. 90). Slavný anglický autor se především proslavil díky svému souhrnnému dílu o Středozemi – Hobit aneb cesta tam a zase zpátky a trilogie Pán prstenů. Méně známý je jako autor několika pohádek. Tvorba jeho pohádek spadá mezi žánrovou variantu pohádky a to pohádky autorské, o které jsme se dozvěděli v předchozí kapitole. Uvedme si názvy pohádek, o kterých bude dále hovořit. J. R. R. Tolkien je autorem pohádek: List od Nimrala, Sedlák Jiljí z Oujezda, Kovář z Velké Lesné, Dopisy děda Mráze a Tulák Rover. Nesmíme také opomíjet literární dílo Hobit aneb cesta tam a zase zpátky. Pro některé čtenáře může být tento fakt poněkud překvapivý. Tolkienovy pohádky vznikaly a rostly spolu s jeho dětmi. Dopisy Děda Mráze obsahují výběr těch nejlepších dopisů, jež Johnovi a dalším třem Tolkienovým dětem chodily víc než dvacet let, včetně ilustrací a obálek. Dětem chodily každý rok počínaje rokem

1920 dopisy psané typickým třaslavým písmem a končící podpisem Děda Mráze. S postupem let se ze skromných začátků objevují v dopisech podrobná líčení Dědova domu, jeho přátel a různých událostí. Dalším důkazem autorovy skvělé fantazie a tvořivého umění je literární dílo Tulák Rover. Tento příběh vzniká poté, co Tolkienův syn nešťastnou náhodou ztratí na pláži svého plyšového psa. Vzhledem k tomu, že se nepodařilo žádnému z členů rodin plyšového psa najít, utvořil Tolkien svému synovi pro útěchu pohádkový příběh, jehož hrdina je pes Rover. Tento pes je nerudným čarodějem proměněn v plyšovou hračku a pak vinou svého majitele také ztracen na pláži. Poté zažívá mnoho fantastických příhod od neuvěřitelného dobrodružství na měsíci po dobrodružství v mořských hlubinách. Vše končí šťastným návratem domů. Zajímavé je zde pozorovat ranou tvorbu J. R. R. Tolkiena.

Ukázka z knihy Tulák Rover

„Prosím, pane Artaxerxi,“ začal zase Tulák Rover, když odpoledne seděli na pláži. Čaroděj pokuřoval zády opřený o velrybu a vypadal šťastnější než dlouhou dobu předtím a vůbec ne zaneprázdněně. „kdyby vám to nevadilo, co takhle moje správná podoba? A taky moje správná velikost, prosím?“ „Ale ovšem!“ řekl Artaxerxes – „Myslel jsem, že si chvilku zdřímnu, než se dám do práce, ale nevadí. Odbudeme si to. Kde mám – „A tu se zarazil. Najednou si vzpomněl, že všechny svá kouzla spálil a zahodil na dně Hlubokého modrého moře. Byl z toho celý pryč. Vstal, prohledal si kapsy kalhot, kapsičku u vesty i vnitřní, a ani v jediné nenašel kousíček kouzel.“ (Tolkien, 1999)

Posledním souborem jsou pohádky, které vyšly také pod názvem Příběhy s čarovné říše. Obsahují kromě pohádek i Příhody Toma Bombadila, který se nám objevuje i v příbězích Středozeemě, a v neposlední řadě Tolkienovu esej O pohádkách. List od Nimrala, Sedlák Jiljí z Oujezda i Kovář z Velké Lesné jsou Tolkienovými autorskými pohádkami jako všechny předchozí. Tolkien využívá své znalosti, co by filologa, profesora a literárního teoretika. Specifické je využití jazyka, hrátky se slovy.

Ukázka z pohádky List od Nimrala

„Byl jednou jeden člověk, jmenoval se Nimral, a ten měl před sebou dalekou cestu. Vůbec se mu nechtělo, už samotné to pomyslení se mu přičilo; vyhnout se jí ale nemohl. Věděl, že jednou bude muset vyrazit, ale s přípravami nespíchal. Nimral byl malíř. ... Zejména jeden obraz mu nedal spát. Začal listem lapeným ve větru a stal se z něho strom; strom rostl, vyháněl nespočetné ratolesti a rozprostíral nejfantastičtější kořeny. Přilétali neznámí ptáci, usedali na větvičky a dožadovali se pozornosti. Potom se okolo stromu a za ním začala v mezerách mezi větvemi a listím objevovat krajina. ...Jako by si vzpomínal, že už ten trávník někde viděl, snad ve snu. Křivky krajiny mu byly jaksi povědomé. Ano, svah přešel v rovinu, jak měl, a teď samozřejmě začíná zase stoupat. Mezi Nimrala a slunce padl veliký zelený stín. Nimral vzhlédl, a spadl z kola. Před ním stál Strom, jeho strom, dokončený, dá-li se to říci o Stromu, který byl živý, jeho listy se rozvíjely, jeho větve rostly a ohýbaly se ve větru.“ (Tolkien, 1997, str. 153 – 165)

Víc než v předchozích dílech se v těchto pohádkách odráží Tolkienův názor na pohádky a jejich určení převážně dětskému čtenáři. „Bude jasné při nejmenším to, že by podle mého mínění pohádky neměly být zvláště spojovány s dětmi.“ (Tolkien, 1997, str. 119) Tolkien tím chce zdůraznit důležitost tohoto literárního žánru jak pro děti, tak dospělé. Mnozí zapomněli, že původně byly pohádky určovány dospělým a pro mladšího čtenáře byly v některých případech složité až nesrozumitelné. Prvotní účel pohádky byl pozapomenut. „Spojení dětí a pohádkových příběhů je ve skutečnosti neštěstí naší rodinné historie. Pohádkové příběhy byly v moderním vzdělaném světě odkázány do dětského pokoje, stejně jako je tam přemístěn otlučený nebo staromódní nábytek, a to především proto, že dospělí je už nechtějí a nevadí jim, když se s nimi špatně zachází.“ (Tolkien, 1997, str. 113) A právě v této fázi se dostáváme k poslednímu dílu, které můžeme zařadit také do autorské pohádkové tvorby J. R. R. Tolkiena, ač se to některým čtenářům nemusí zdát. Vzhledem k tomu, že se jedná o stěžejní dílo, které je důležité pro tuto práci, věnujme mu samostatnou kapitolu.

2. 4. 1. Hobit aneb Cesta tam a zase zpátky

Hobit aneb cesta tam a zase zpátky je literární dílo, které nám přesahuje do více žánrů. V první řadě je to román, který má prvky autorské pohádky, fantasy a novodobého mýtu. Jak uvádí Jana Čeňková (2006, str. 95) „Dalším autorem novodobého mýtu je John Roald Reuel Tolkien, jehož dílo nese všechny znaky mýtu skutečného. Dílo obsahuje kosmologii, boje bohů, prvotní příběhy bytostí se svobodnou vůlí (elfové a lidé – Silmarillion) a boj elfů, lidí a trpaslíků a dalších bytostí o podobu svého světa (Pán Prstenů a Hobit). Tolkienův mýtus přináší základní poslání všech mytických látek: zlo vždy znovu povstává, a proto je nutné s ním neustále bojovat, aby svět zůstal místem k životu. V boji člověk může zeslábnout, zamřít, ale nikdy nesmí zlu podlehnout.“ Bylo by krátkozraké přemýšlet o tomto díle jen jako o literární adaptaci mýtu. V mnoha publikacích nalezneme různé zařazení zmíněného literárního textu. Nelze z určitosti říci, že se jedná pouze o fantasy román, autorskou pohádku či novodobý mýtus. Že nese prvky fantasy literatury, jsme si ukázali v předchozí kapitole s názvem Fantasy. Vzhledem k tomu, co Jana Čeňková uvádí, je zřejmé, že nalezneme i prvky novodobého mýtu. Dále jej můžeme volně přiřadit i mezi pohádkové romány. A právě na prvky a motivy autorské pohádky se blíže zaměříme právě nyní.

Začneme dějem celé knihy. Je vyprávěn chronologicky, místy retrospektivně. Vzhledem k tomu, že je dílo psáno chronologicky, je snadnější pro dětského čtenáře orientovat se v celém příběhu. Autor zachovává časovou posloupnost, zachycuje události, tak jak jdou za sebou. Výjimkou jsou poslední kapitoly, kde se pozornost tříští do několika směrů – lidé v Jezerním městě, trpaslíci v Osamělé hoře. Do děje nám vstupují i pasáže, ve kterých nás autor seznamuje s minulostí Středozemě a některými důležitými postavami. V těchto fázích může být pro dětského čtenáře těžké udržet nit a pospojovat si některé částky skládačky k sobě – tj. k čemu daný úryvek patří. Práce s minulostí a obecně časovou sousledností a časem samotným je problematičtější i u dětí se specifickými potřebami.

„Před dávnými časy, za mého děda Thóra, byla naše rodina vyhnaná z dalekého severu a usadila se s celým svým jměním a s náradím tady v té Hoře na mapě. Kdysi předtím ji objevil můj vzdálený předek Thráin Starý, ale tentokrát tam začali kutat a prorážet tunely a rozšířili podzemní síně a dílny – a k tomu myslím našli i spoustu zlata a hromadu drahokamů. V každém případě nesmírně zbohatli a proslavili se, můj děd se znovu stal králem pod Horou a byl ve velké vážnosti smrtelných lidí, kteří žili na jihu a postupně osidlovali kraj podél Bystře řeky až do údolí ve stínu Hory.“ (Tolkien, 2006, str. 27)

„Jestli se chcete podobně jako trpaslíci dovědět o Šmakovi něco nového, musíte se vrátit k tomu předvčerejšímu večeru, kdy rozbil tajné dveře a vztekle odletěl.“ (Tolkien, 2006, str. 219)

„V jedné veliké jeskyni v Temném hvozdu, několik mil od jeho východního kraje, žil v době našeho příběhu jejich největší král.“ (Tolkien, 2006, str. 153)

Co by to bylo za příběh bez hlavního hrdiny? Celou dějovou linii provází příběh Bilba Pytlíka, z kterého se během putování stává statečný a nebojácný dobrodruh. Ten, který si v počátku příběhu ani nepomyslel, že by kdy opustil pohodlí svého domova. Na první pohled by se mohlo zdát, že Bilbo Pytlík žádným hrdinou není, avšak během příběhu se v něj díky zážitkům, nebezpečstvím a prožitým nepohodlím mění. Tolkien nám předkládá příběh o Hobitovi, který skrze dobrodružství prochází proměnou a rozvíjí svou osobnost. Hlavní hrdina, který bojuje se zlem a překonává nástrahy pro získání vytoužené odměny. V některých z nás se v skrytu duše ukrývá stejnou touhu po dobrodružství.

„Vlastně se mu koneckonců ulevilo, když si pomyslel, že odešli bez něho a ani se neobtěžovali budit ho („ale ani slušně poděkovat,“ pomyslel si), a přece jen se nemohl ubránit jistému pocitu zklamání. Ten pocit ho překvapil. „Nebud' blázen, Bilbo Pytlíku!“ napomenul sám sebe. „Ve tvém věku myslet na draky a na všechny ty pomotané nesmysly!“.... Bilbo si pak až do konce svých dní nedokázal nikdy vzpomenout, jak se tenkrát octl venku, bez klobouku, bez vycházkové hole a bez peněz, a vůbec beze všeho, co si obvykle bral s sebou.“ (Tolkien, 2006, str. 35)

„Mrtvý pavouk ležel vedle něho a čepel jeho mečíku byla zčernalá krví. Skutečnost, že zabil obrovitého pavouka, docela sám, ve tmě, bez pomoci čaroděje, trpaslíků a kohokoli jiného, znamenala jaksi pro pana Pytlíka velikou změnu.“ (tamtéž, str. 143)

„Gandalf se na něj podíval: „Můj milý Bilbo!“ řekl mu. „S Vámi se něco stalo! Vy už nejste ten hobit, co jste býval.“ (tamtéž, str. 268)

Nesmíme také opomenout motivy, které se v tomto literárním díle. Zaměříme se především na ty, které můžeme nalézt v dalších pohádkových příbězích, a jsou motivy typickými pro pohádkové vyprávění. Některé z nich byly již zmíněny při charakteristice literárního žánru pohádka. V první řadě je důležitým prvkem a motivem cesta. Vždyť už jak sám název napovídá – Cesta tam a zase zpátky. Chápejme motiv cesty v dvojitým smyslu. Nejedná se pouze o fyzické putování členů za pokladem ukrytým v Osamělé hoře. Cestu může člověk prožít i skrz své nitro. Psychologickou cestu prožije, již zmiňovaný, Bilbo Pytlík. Během děje se vyvíjí a úspěšně zdolává svou cestu – K osamělé Hoře, Ke svému osobnostnímu růstu. Proměnu hlavního hrdiny jsme si již blíže charakterizovali. Jak by se mohl hlavní hrdina vydat na cestu, pokud by se neměl kam vracet? Domov je místem, kam se všichni rádi vracíme. Motiv domova je v Hobitovi vnímán skrze dvě linie. Bilbo, který svůj domov opustil, aby zažil dobrodružství, během něhož se myšlenkami zatoulá právě k vzpomínkám na svůj útulný domov. Skrze tyto vzpomínky můžeme vnímat rozdíly v životě, který Bilbo vedl předtím, než se vydal na dlouhou cestu a životem, který vedl jako usedlý hobit. Po náročném dobrodružství se má Bilbo kam vracet, může se těšit představou návratu domů. Absolvuje Cestu tam a zase zpátky.

„Hrom do toho lupičství a do všeho, co s ním souvisí! Kéž bych seděl doma ve své útulné noře u krbu a kéž by čajník právě začal zpívat!“ A nebylo to naposledy, kdy pocítil tohle přání!“ (Tolkien, 2006, str. 36)

„Ó“ vzdechl si Bilbo a v té chvíli si připadal unavenější než kdy předtím, pokud si mohl vzpomenout. Znovu si pomyslel na svou pohodlnou lenošku před krbem

ve svém oblíbeném obývacím pokoji ve své hobití noře a na zpívající čajník.“
(tamtéž, str. 48)

„ „Ted' jsi v tom až po krk, Bilbo Pytlíku,“ řekl si. „Šlápl jsi do toho už tu noc při dýchánku a ted' se z toho musíš vybabrat a zaplatit za to! Božínku, jaký jsem to byl a jsem blázen!“ posteskla si jeho nejméně bralovská část. „Vždyť nemám naprostou žádnou potřebu pokladů hlídaných drakem a celá ta hromada zlata by si tu mohla zůstat navěky, kdybych se jenom mohl probudit a zjistit, že tenhle zatracený tunel je moje vlastní předsíň doma!“ (tamtéž, str. 191)

V uvedených ukázkách můžeme vnímat úzký vztah, který Bilbo ke svému domovu má. Je zde vidět pevné pouto ke stabilnímu prostředí, ve kterém Bilbo žil, než se vydal na cestu. Opakem jsou trpaslíci, kteří se vydávají na cestu pro znovuzískání svého pokladu a především sídla (domova) svých předků, o které je připravil drak Šmak. Trpaslíci byli donuceni opustit svůj domov a nalézt si nová útočiště. Někteří z nich se potáceli světem, neměli nikde stání a žádné ukotvení. Touha po domově, který ztratili, je neopouští. Tento prvek se nejvíce odráží v chování a projevech Thorina Pavézy. Jeho morální hodnoty jsou do určité míry pokřivené, což se ukáže v samotném závěru příběhu.

„ „Jsem Bard a moje ruka zabila draka a osvobodila váš poklad. ... Budu mluvit jeho jménem a zeptám se vás, jestli vůbec nemyslíte na soužení a neštěstí lidu. Pomohli vám ve vaší tísní a vy jste jim to až doposud oplatil jenom tím, že jste na ně přivolal zkázu, třebaže bezpochyby neúmyslně.“ ... „Svůj nejhorší důvod jste si nechal naposled a nejvíc jste ho zdůraznil,“ odpověděl Thorin. „Na poklad mého lidu si žádný člověk nemůže dělat nárok jen proto, že Šmak, který nás o poklad oloupil, připravil o život nebo o domov i jeho.“ “ (Tolkien, 2006, str. 235 – 236)

V poslední řadě je důležité zmínit neustálý boj dobra se zlem, který prostopuje skrze celý příběh. Tento boj je typickým rysem pohádkového vyprávění. V boji ukazují hrdinové svou odvahu. Autor během příběhu několikrát opakuje odvážné činy hlavního hrdiny. Chce tím podtrhnout myšlenku, že každý malý člověk, hobit, tvor v sobě může nalézt odvahu a dokázat velké činy. Ne každý

ale je schopný nalézt dostatek odvahy. Stačí si vzpomenout na trpaslíky, kteří chtěli opustit Bilba a zanechat ho v Mlžných horách, protože nebyli dostatečně odvážní.

„Právě v tom okamžiku se Bilbo zastavil. A jestli přece jen pokračoval dál, byla to ta nejstatečnější věc, jako kdy udělal. Všechny úžasné děje, které se udály později, byly ve srovnání s tímhle jako nic. Skutečnou bitvu svedl v tunelu sám, ještě než viděl nesmírnost nebezpečí, které tam číhalo.“ (tamtéž, str. 191)

3 POSTAVA ČTENÁŘE V LITERÁRNÍCH TEXTECH

Literatura není jen výsledkem tvorby. Dochází díky ní i k literární komunikaci. Jde o spojení mezi vysílačem a přijímačem, které má v tomto případě podobu textu literárního díla. Základní schéma se dá vyjádřit následovně: autor – dílo – příjemce. Zvláštností literární komunikace je přitom estetická povaha jazykového vyjádření, aktivní interakce mezi poskytovatelem informace a jejím příjemcem, stejně jako jejich úzká spjatost s různými literárními a mimoliterárními kontexty tvorby a příjmu díla. V historii teorie literatury se od počátku setkáváme s badáním v oblasti obsahu a vzniku díla, jeho charakteristikou a žánrovým zařazením či rozbořením autorových motivů k sepsání daného díla. „Přesun pozornosti na čtenáře byl záležitostí, která se v literární vědě připravovala od poloviny dvacátého století.“ (Haman, 2012, str. 102) V Německu v 60. letech 20. století vznikla tzv. Kostnická škola, která se zaměřila svou pozornost právě na čtenáře. Termín Kostnická škola označuje skupinu literárních teoretiků, kteří působili na univerzitě v německé Kostnici. „Právě recepční estetika kostnické školy výrazně upozornila na zásadní roli čtenáře v procesu literární komunikace, zaměřila se na zkoumání recepce literárních děl a různé způsoby recepce.“ (Nunning, 2006, str. 661) Hlavními představiteli tohoto literárně teoretického směru jsou Hans Robert Jauss a Wolfgang Iser. Wolfgang Iser zavádí termín implicitní čtenář tj. modelový, očekávaný. Charakteristice typů a pojetí čtenáře budou věnovány samostatné kapitoly. Čtenář literárního díla dekóduje autorovu výpověď ve smyslu vlastního čtenářského očekávání. Čtenářská interpretace se může lišit od autorské, přesto získává stejnou platnost. Někdy může být dokonce lepší než např. autorova výpověď o vlastním díle. Čtenářská recepce je však složitý proces, determinovaný několika faktory. V první řadě jsou to sociálně-psychologické vlastnosti recipienta, jako je např. vzdělání, věk, společenské postavení, rodinná situace, úroveň inteligence, osobnostní rysy nebo psychické založení čtenáře. Dalším důležitým faktorem jsou čtenářské dispozice (čtenářská kultura, zralost). Jedná se především o připravenost čtenáře na přijetí, pochopení a osvojení díla, čtenářova orientace v literatuře, množství přečtených knih a čtenářské zkušenosti a návyky. V poslední řadě uvedme také vnější

okolnosti recepce. Týká se to jevů, které se vyskytují mimo samotný příjem díla, ale přesto jeho úroveň významově ovlivňují. V této oblasti jsou důležité např. druhy podnětu pro přečtení díla, zda se jedná o osobní zájem či školní povinnost, časový odstup od dočtení díla, dostupné reference o díle a autorovi či dostupnost samotného literárního díla. „Čtení je ve skutečnosti určitá práce řeči. Číst znamená nacházet významy, a nacházet významy znamená pojmenovávat je; tyto pojmenované významy jsou však unášeny k jiným jménům, jména se navzájem vyžadují, vzájemně se vyvolávají a shromažďují, a jejich uskupování si znova žádá pojmenování.“ (Barthes, 2007, str. 21) Pokud začneme procházet historii recepční teorie, zjistíme, že v průběhu se zformovalo několik druhů čtenářů. O postavě čtenáře v literárním textu nehovoříme jen v případě skutečného čtenáře, tzv. intencionálního čtenáře. V rámci literárních textů můžeme nalézt i jiný druh čtenáře a to čtenáře implikovaného. Literární teorie dále pracuje s více typy čtenářů, jako je modelový, dobový, ideální, implicitní či intencionální. „Tyto čtenářské typy bývají zpravidla konstrukce, které mají sloužit ke stanovení cílů poznání. Typově se pak od sebe navzájem odlišují tím, že se jejich konstrukce vůči podkladu jednou zdůrazní, jindy je naopak podklad používán s cílem prokázat autorovy domněnky.“ (Iser, 2004, str. 135) V rámci této práce se zaměříme na charakteristiku dvou typů čtenářů – čtenář implikovaný a čtenář intencionální.

3. 1. Implikovaný čtenář

Implikovat, něco obsahovat či v sobě zahrnovat. Implikovaný čtenář se objevuje v odborné literatuře i pod termínem implicitní čtenář. Jedná se v zásadě o synonymní slova. Wolfgang Iser (1926 – 2007) definuje implikovaného čtenáře jako „soubor předběžných upozornění, které fiktivní text nabízí svým možným čtenářům jako podmínky recepce.“ (2004, str. 139) Zjednodušeně se dá hovořit o roli čtenáře v samotném literárním textu. Jedná se o literárně předznamenanou čtenářskou roli. Pomáhá k lepšímu pochopení literárního díla. Směřuje čtenáře k správnému konstituování textu. Implicitní čtenář se dá považovat za opačnou roli explicitního čtenáře, který je historicky, společensky a biograficky determinovaný. Implicitní čtenář je nedílnou součástí paralely

k implicitnímu autorovi. „Pojem zavedený W. C. Boothem (1961), který zahrnuje jak strukturu a význam literárního textu, tak systém jeho hodnot a norem.“ (Nunning, 2006, str. 50) Právě normy a hodnoty obsažené v textu nelze vždy připsat vypravěči. Na druhé straně je nelze přisoudit k hodnotám a normám vyznávaným reálným autorem, skutečným tvůrcem díla. „Podle Rabinowitz (1987) zahrnuje implicitní čtenář tři specifické pozice: jednu explicitní – být spoluosloven jako adresát vyprávění, a dvě implicitní – být svědkem uvnitř i divákem vně; „tento model vysvětluje, proč mohou být aktuální čtenáři vtaženi do děje natolik, aby pocítovali empatii k postavám a zažívali spolu s nimi zvědavost, napětí i úžas, ale proč nebývají vtaženi natolik, aby vyskočili na jeviště během divadelního představení například ku záchraně postavy před zlosynem.“ (Muller, Šidák, 2012, str. 213) Pro lepší pochopení pojmu implicitní čtenář si uvedme příklad literárního díla, ve kterém tento typ čtenáře můžeme nalézt. Vhodným příkladem může být středověká arabská anonymní sbírka lidových pohádek Tisíc a jedna noc. Tato sbírka se vyvíjela po několik tisíciletí a dočkala se mnoha překladů. Jedná se o rámcový příběh, kdy krásná Šahrazád vypráví Králi Šahrijárovi po dobu tisíc a jedné noci zajímavé a poutavé příběhy, aby se zachránila před smrtí. Právě Král Šahrijár nám v tomto literárním textu vystupuje v roli implikovaného čtenáře. Spolu se skutečným čtenářem vnímá poutavé příběhy, které mu Šahrazád vypráví.

3. 2. Intencionální čtenář

Jedná se o reálného vnímatele, kterému je literární text určen. Intencionalita je zaměřenost na něco, z toho také vyplývá název intencionální čtenář. Autor píše a vypráví konkrétnímu čtenáři. Vydavatel vydává publikace zaměřené na určitého čtenáře. V současnosti se jedná o některá literární díla, které mají intencionální charakter, jako jsou např. Dívčí romány, Literatura pro děti a mládež, Odborné publikace (učebnice pro 3. Ročník). Literatura pro děti a mládež obsahuje tvorbu, která je záměrně věnována dětem a mládeži. „Za první intencionální dílo ve světovém kontextu se považuje ilustrovaná encyklopedie *Orbis sensualinum pictus* Jana Amose Komenského (1. Vydání 1658 v Norimberku), která byla vedle biblických textů nejrozšířenější knihou pro děti

konce sedmnáctého století a ve století osmnáctém.“ (Čeňková, 2006, str. 13) Avšak i přes intencionalitu většiny děl, se během historie i v současnosti setkáváme i s neintencionálními literární díly. V oblasti literatury pro děti a mládež se objevovaly a objevují díla, která byla původně psaná pro dospělé, ale dnes je čtou i děti. „Neintencionální odnož představuje veškerou četbu dětí a mládeže, v níž se ocitají slovesné projevy (literární, školní četba – slabikáře, čítanky, časopisecké, divadelní, filmové texty), které si literatura pro děti a mládež přisvojuje a které se tak podílejí na jejím neustálém kvantitativním růstu.“ (Čeňková, 2006, str. 12)

3. 2. 1. Tolkienův intencionální čtenář

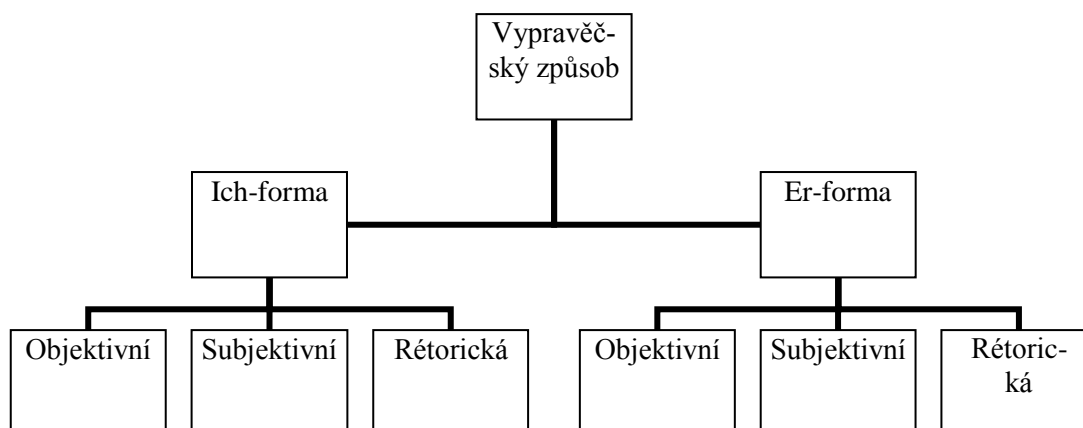
Věnujme se v následující kapitole intencionálnímu čtenáři u J. R. R. Tolkiena. Vzhledem k zaměření diplomové práce budeme hovořit o intencionálním čtenáři ve vztahu k jeho literárnímu dílu *Hobit aneb cesta tam a zase zpátky*. Jak už bylo řečeno, kniha *Hobit* je souborem několika literárních žánrů. V obecné rovině jsme toto literární dílo charakterizovali jako román s prvky autorské pohádky, fantasy a novodobého mýtu. Avšak komu je tento literární text určen? Má *Hobit* svého intencionálního čtenáře? V publikacích a na serveru nalezneme převážně zařazení do kategorie dobrodružné literatury pro mládež. Na obalu knihy, se lze dočíst: „Barvitě vyprávění, předehra k *Pánovi Prstenů*, která ale obstojí i jako samostatný příběh, a to nejen pro děti.“ (Tolkien, 2006) Vydavatelé také zařazují tento literární text mezi dobrodružnou literaturu pro mládež. Tolkien tento příběh konstituoval jako vyprávění pro své vlastní děti. Nebylo to první vyprávění, které Tolkien pro své děti vymyslel. Předchozí pohádky vznikaly také na podkladu rodinných událostí. Samotný názor autora na intencionalitu některých jeho děl, lze vnímat v jeho eseji *O pohádkách*. „Obecně se předpokládá, že děti jsou přirozenými či nejvhodnějšími posluchači pohádek. Recenzenti si při popisu pohádkového příběhu, o němž soudí, že by se jím pobavili i dospělí, často libují v rozvernostech typu: „Tato kniha je určena dětem od šesti do sedesáti.“ Nikdy jsem už ale neviděl reklamní slogan na nový model automobilu, který by začínal: „tato hračka pobaví děcka od sedmnácti do sedmdesáti“, třebaže by se to podle mě hodilo víc.“ (Tolkien, 1997, str. 113) Autor tím naráží na pro-

blematiku škatulkování děl do určitých literárních žánrů a následně jejich určování specifickému čtenáři. Ač byl původně Hobit samotným autorem psán a tvořen pro jeho děti, myslím, že nechtěl upoutat pouze dětského čtenáře. Jak už zmiňují některé literatury, jedná se sice o pohádkovější příběh z cyklu příběhu o Středozemi, avšak upoutá i dospělého čtenáře, který si v tomto literárním textu také nalezne zalíbení a pobavení. „Je pravda, že se pohádkové příběhy odnedávna píší či adaptují pro děti. Stejně tak tomu ale může být i s hudbou, poezií, romány, dějinami nebo vědeckými příručkami. ... Hodnotu pohádkových příběhů nelze tady podle mého názoru stanovit se zvláštním ohledem na děti. Sbírký pohádek jsou ve své přirozenosti podkrovními světničkami a komorami se starým harampádím a v dětské pokoje se mění jen čas a od času a místo od místa.“ (Tolkien, 1997, str. 114) Tolkien svými příběhy dokáže oslovit malé i velké čtenáře. Intencionalita jeho děl je do určité míry určována spíše vydavateli než autorem samotným. To lze vyčíst a pochopit z již zmiňované eseje O Pohádkách. „Snad jsem o této záležitosti už řekl víc než dost. Bude jasné přinejmenším to, že by podle mého mínění pohádky neměly být zvlášť spojovány s dětmi. Ne že by s nimi spojeny nebyly: přirozeně, neboť děti jsou lidé a pohádkové příběhy jsou přirozenou lidskou zálibou (i když zdaleka ne všeobecnou); náhodně neboť tvoří značnou část literárního harampádí, které bylo v Evropě poslední doby odklizeny na půdu; a nepřirozeně, zásluhou mylného porozumění pro děti, porozumění, které podle všeho sílí s tím, jak v rodinách ubývá dětí.“ (Tolkien, 1997, str. 119 – 120)

4 POSTAVA VYPRAVĚČE

„Kdo je to vypravěč? Většina literárních kritiků dnes s oblibou pokládá vypravěče za inherentní prvek narativu, ačkoli soudržnost jakéhokoli jasně vymezeného konceptu takového vyprávěcího činitele zůstává přinejmenším sporná.“ (Walsh, 2007, str. 48-60) Vypravěč je jednou ze základních složek narativního textu. Vypravěče můžeme charakterizovat jako prostředníka mezi obsahem a sdělením čtenáře. Je to nástroj, funkce, technika a strategie, jimiž se vyprávění uskutečňuje. „Nejznámější teorém naratologie říká, že vypravěč není identický s autorem. Hodnověrnost tomu dodává poukazování na rozličné rozdíly mezi nimi, ale často chybí argument, který by smetl všechny pochybnosti o svéprávnosti tohoto teorému, totiž připomínka, že vypravěč je v textu a autor jak známo není.“ (Weimar, 2009, Aluze) Avšak ve čtenářském podvědomí nám postava vypravěče někdy mylně splývá s autorem díla. Všeobecně lze říci, že vypravěč „není člověk“, ale způsob, jakým chce autor svá sdělení čtenářům předat. Vypravěč je především fiktivní subjekt. Hlas vypravěče tvoří pozadí veškerého dění, vypráví a komentuje příběhy, uvádí na scénu různé postavy, tím že je charakterizuje a cituje. Existují různé typologie vypravěčů dle různých kritérií. Autoři těchto typologií většinou sledují obdobní kategorie, celkové uspořádání jednotlivých typologií se však často liší. Tradiční je rozlišování podle gramatické osoby tj. na ich- formu a er-formu., podle vztahu k příběhu (heterodiegetický a homodiegetický vypravěč), podle narativní roviny (extradiegetický a intradiegetický vypravěč) a podle spolehlivosti (Vypravěč kompetentní a nekompetentní). Lubomír Doležal (1993, str. 55 – 66) ve své práci *Narativní způsoby české literatury* přiřazuje vypravěči a postavám základní funkce, které se následně vzájemně mísí. Na základně tohoto prolínání rozlišuje šest typů vypravěčů: objektivní er-forma, rétorická er-forma, subjektivní er-forma, objektivní ich-forma, ré-

torická ich-forma a osobní ich-forma. Jeho schéma si můžeme naznačit takto:



U dalšího autora, kterým je Tzevan Todorov, nacházíme jiné zaměření při klasifikaci vypravěče. Zaměřuje se na několik hledisek, a to: zda čtenář dostává objektivní nebo subjektivní informace, na rozsah nebo úhel pohledu, hloubku tohoto pohledu a nakonec na hlas nebo spíše stupeň vypravěčovi přítomnosti. Nelze striktně rozlišovat vypravěčské typy vzhledem k otevřenosti hranice mezi jednotlivými typy. V jednom díle se může vyskytovat kombinace několika vypravěčských postupů.

1. **Vypravěč autorský** – Také nazývaný vševědoucí. Je všudypřítomný, tzn. že ví, co se kde ve stejný okamžik odehrálo. Stojí nad celým příběhem, tj. ví o postavách všechno, včetně jejich nejtajnějších myšlenek a pohnutek. Zabírá děj i postavy z vnější i vnitřní perspektivy. Čtenář se tak o postavách dozvídá více, než ony samy vědí. U tohoto vypravěčského typu převažuje er-forma. Promluva autorského vypravěče bývá zřetelně odlišena od promluvového pásma postav. Nejčastěji se v tomto případě užívají uvozovací věty a přímé řeči.
2. **Vypravěč personální** – Je charakterizován na základě perspektivy vyprávění. Sleduje dění jako jedna z postav. Lze říci, že tímto ztrácí vypravěč personální vševědounost. Jeho vědění je limitováno hranicemi vědění dané postavy v určitý moment. V moderní epice se může perspektiva vyprávění několikrát změnit, čímž se násobí pohled na určitou situaci. Stejně jako u autorského vypravěče převažuje er-forma. Navíc je zde

časté využití vnitřního monologu vyjadřovaného nevlastní přímou řečí nebo polopřímou řečí.

3. **Přímý vypravěč** – Projevuje se jako jedna z postav literárního díla, která děj prožívá a zároveň o něm vypráví. Postava není schopna nahlížet sama na sebe zvenčí. Vypravěčská kompetence je tedy omezena dispozicemi postavy. Přímý vypravěč může mít mnoho podob – je hlavním hrdinou i vypravěčem příběhu či pouhým svědkem líčící událost. Tento vypravěčský typ je charakteristický využitím ich-formy.
4. **Vypravěč „Oko kamery“** – Má odepřenou vnitřní perspektivu. Na rozdíl od autorského vypravěče je tento vypravěč zcela nevědoucí, pouze registruje dílčími záběry projevy postav v určitém prostředí, aniž by je dával do významových souvislostí. Vyprávění se soustřeďuje na detailní popis vnějších projevů postav, v zaznamenávání dialogů. Chybí zde možnost proniknout do myšlenek postav. Vyprávění je uskutečněno er-formou a je spjato s existencionálně pojatou literaturou, konkrétně s francouzským románem.

V předchozích charakteristikách autorských perspektiv jsme narazili na pojmy přímá a nepřímá řeč, které s vypravěčem velmi úzce souvisí. Přímá řeč je jednou z literárních figur. Autor doslovně cituje řeč postav. Na rozdíl od řeči vypravěče je přímá řeč uvozena. Začátek a konec přímé řeči je označen uvozovkami. Může být doprovázena uvozovacími větami. Autor využívá přímou řeč k charakteristice postav a jejich jazykových výrazů typických pro jejich prostředí, např. slang nebo hantýrka. Dále můžeme rozlišovat i nevlastní přímou řeč. Vypravěč reprodukuje řeč postavy. Splývá v ní řeč postav s řečí vypravěče až do té míry, že je obtížné je odlišit. Odlišení je těžké především proto, že nevlastní přímá řeč nebývá nijak graficky rozlišena. V literárních textech lze použít i řeč nepřímou. Jedná se o nepřímo sdělený projev či myšlenku určité postavy. Další možností je využití polopřímé řeči, kdy cizí osoba, nejčastěji vypravěč, referuje o jiné postavě. Dochází tak k prolínání řeči postav a vypravěče. Polopřímá řeč není v textu výrazně odlišena a je koncipována ve třetí mluvnické osobě.

Nyní se dostáváme k funkci vypravěče v literárních textech. Doležal (1993) popisuje u vypravěče funkci kontrolní a konstrukční a postavám funkci akční a interpretační. Vypravěč má ale možnost osvojit si funkce postav. „Další koncepci funkcí vypravěče uvádí francouzský teoretik Gérard Genette. Vydělil pět typů funkcí: funkce narativní (vyprávět příběh), funkce režijní (podílet se na výstavbě textu), funkce komunikační (vytvářet narativ jako kontakt adresáta a vypravěče), funkce svědecká neboli stvrzovací (podíl vypravěče na příběhu a jeho vztah k němu) a funkce ideologická (vypravěčovy autoritativní komentáře).“ (Kubíček, 2007, str. 84) Vypravěč má zodpovědnost za výstavbu fikčního světa a následně svou přítomností v tomto fikčním světě jej hodnotit. Důležité je rozpoznání vypravěčovy pozice v příběhu. Na tomto základně lze následně vypravěče charakterizovat.

Stále narážíme na spory o tom, do jaké míry jsou pro literární analýzu textu použitelné kategorie autor a vypravěč. Dochází tak k některým různým tvrzením, které jsou v některých případech až paradoxní. „Vypravěč není nutně autor. Někteří naratologové tvrdí, že vypravěč nemůže být nikdy autor, dokonce i když vyprávění je autobiografií. Jiní (poněkud umírněnější) říkají, že ačkoliv přinejmenším nemůžeme spojit s jistotou vypravěče s autorem, nemá smysl mluvit o autorovi, jako by byl on či ona nutně implikován v pohledu vypravěče. To je zajímavá filozofická otázka zahrnující vztah hlasu, postavy a identity (čí je to hlas, jenž právě čtete? Je to můj hlas, nebo je to hlas postavy jako entity, kterou jsem stvořil, abych reprezentoval tuto myšlenku – maska, kterou si nasazují v tištěném, moje osobnost?“ (Porter, 2002 str. 194) Pro účely této práce budeme pracovat s názory, které podporují existenci vypravěče. Můžeme však narážet i na několik teorií, které existenci vypravěče zcela popírají. Příkladem mohou být studie Klause Weimara a Richarda Wlasche. Oba se ve svých studiích shodují na tom, že vypravěč v textu neexistuje. „Ať se člověk snaží sebevíc – je zcela nemožné, a podle toho se to také ještě nikomu nepodařilo, najít v textu vypravěče, jakkoliv si ho člověk představuje. Nevyskytuje se v písmu (neboť tam jsou jen písmena), ani v jazyce, resp. narativu (neboť tam jsou jen slova a věty), a konečně ani ve světě textu, resp. Příběhu (neboť to je to, co nebo o

čem se vypráví).“ (Weimar, 2009, Aluze) Richard Walsh (2007) zastává názor, že fikce jsou vyprávěny buď svými autory, nebo svými postavami.

4. 1. Postava vypravěče v Tolkienových textech

Vypravěč funguje jako spojovací článek mezi literárním textem a čtenářem. Příběh je vyprávěn s potěšením, zaujetím a místy i se značnou dávkou vtipu.

„Pak se jeden z koníků zčistajasna splašil a utekl. Než ho mohli chytit, vběhl do řeky a než ho zase vytáhli, Fili a Kili se málem utopili a všechna zavazadla, která poník nesl, vzala voda. Samozřejmě že v nich byly hlavně potraviny, takže jim zbylo zatraceně málo k večeři a ještě míň k snídani.“ (Tolkien, 2006, str. 37)

Autor volí spisovný jazyk a slovní spojení, která jsou blízká dětským čtenářům. Objevují se i archaismy (hvozd), cizí slova (perplex) a knižní slova (luna), která by mohla mladšímu čtenáři znesnadnit porozumění textu. Dále může být pro čtenáře těžko uchopitelný Tolkienův vlastní elfský jazyk či trpasličí runy. Příběh je proložen písněmi a básněmi, které ještě více podtrhují některé části příběhu.

*„Rozbij talíř, třískni flaši!
Zlámej rukojeti lžic!
To pan Pytlík těžko snáší -
Sklenkou křápní ještě víc!*

*Propal ubrus, jenom směle!
Vylej mlíko ve spíži!
Kosti vysyp do postele!
Vino cákní do díží!“*
(Tolkien, 2006, str. 19)

Ve vyprávění se střídá vypravěcí, popisný a charakterizační styl. Vypravěč často charakterizuje postavy, hodnotí je a jejich činy. Snaží se osvětlit činy a chování jednajících postav, v některých případech chování postav omlouvá.

Vypravěč nás provádí celým příběhem a vystupuje zde v podobě er-formy tzv. autorského vypravěče. Podrobnější charakteristiku autorského vypravěče jsme si uvedli v úvodu této kapitoly. Tolkienův autorský vypravěč zaujímá postoj nezaujatého pozorovatele příběhu. Podrobněji nám popisuje psychické prožívání postavy. Tento prvek pak nacházíme v některých vnitřních monolozích jednajících postav.

„To byl Thorinův styl. Byl to důležitý trpaslík. Kdyby ho nechali, byl by pravděpodobně pokračoval tímhle způsobem, dokud by nezůstal bez dechu, a neřekl by nikomu nic víc, než co už každý věděl.“ (Tolkien, 2006, str. 22)

„Tady hluboko dole u temné vody žil starý Glum, drobný slizký tvor. Nevím, odkud přišel, ani co byl vlastně zač. Byl Glum – tmavý jako sama tma, až na dvě kulaté bledé oči ve vyzáblém obličejí. Měl malý člun a v něm vesloval docela tiše sem a tam po jezeře, neboť to bylo skutečně jezero, široké a hluboké a vražedně studené.“ (tamtéž, str. 72)

„Nemusím vám mnoho vykládat o dobrodružstvích oné noci, neboť se blížíme ke konci pouti na východ a dostáváme se k poslednímu a největšímu dobrodružství, takže si musíme pospíšet.“ (tamtéž, str. 168)

„„Štěstí je s námi, můj milášku! Počítám, že še dneš nabaštíme nebo ši ašpoň pošmákneme, glum!“ A když řekl glum, znělo to jako jedno příšerné polknutí. Podle toho také dostal jméno, třebaže si sám vždycky říkal „můj milášku“.“ (tamtéž, str. 72)

Tolkien jako excelentní jazykovědec využívá znalost nejrůznějších slov a slovních spojení. Díky popisu přírodních scenerii, které nám vypravěč předkládá, získáváme pocit autentičnosti a reálnosti tohoto příběhu.

„Jakmile se rozednilo, uviděli hvozd. Přicházel jim vstříc nebo čekal na ně jako černá a chmurná hradba. Půda se začala před nimi zvedat a hobitovi se zdálo, že je zalévá vlna mlčení. Ptáci už tolik nezpívali, srnci vymizeli a neukázal se už ani králík. Odpoledne dojeli na okraj Temného hvozdu a usadili se k odpočinku téměř už pod mohutnými převislými větvemi jeho prvních stromů. Stromy měly

*obrovské sukovité kmeny, pokroucené větve, tmavé a dlouhé listí. Obrůstal je
břečťan, který se plazil i po zemi.“ (tamtéž, str. 126)*

5 ŽÁK SE SPECIFICKÝMI VZDĚLÁVACÍMI POTŘEBAMI

Základní legislativou upravující vzdělávání žáků se specifickými vzdělávacími potřebami je Zákon č. 561/2004 Sb. o předškolním, základním, středním, vyšším odborném a jiném vzdělávání. Školský zákon přesně vymezuje, kdo je dítětem, žákem či studentem se speciálními vzdělávacími potřebami a stanovuje základní pravidla jeho vzdělávání v rámci školského systému.

§16

Vzdělávání dětí, žáků a studentů se speciálními vzdělávacími potřebami

(1) Dítětem, žákem a studentem se speciálními vzdělávacími potřebami je osoba se zdravotním postižením, zdravotním znevýhodněním nebo sociálním znevýhodněním.

(2) zdravotním postižením je pro účely tohoto zákona mentální, tělesné, zrakové nebo sluchové postižení, vady řeči, souběžné postižení více vadami, autismus a vývojové poruchy učení nebo chování.

(3) Zdravotním znevýhodněním je pro účely tohoto zákona zdravotní oslabení, dlouhodobá nemoc nebo lehčí poruchy vedoucí k poruchám učení a chování, které vyžadují zohlednění při vzdělávání.

(4) Sociálním znevýhodněním je pro účely tohoto zákona

a) rodinné prostředí s nízkým sociálně kulturním postavením, ohrožení sociálně patologickými jevy,

b) nařízená ústavní výchova nebo uložená ochranná výchova, nebo

c) postavení azylanta, osoby požívající doplňkové ochrany a účastníka řízení o udělení mezinárodní ochrany na území České republiky podle zvláštního právního předpisu.

(Školský zákon č. 561/2004 Sb. dostupný z WWW: <<http://www.msmt.cz/dokumenty/novela-skolskeho-zakona-c-472-2011-sb-vyklady-a-informace>>)

Další legislativní úpravou avšak o něco podrobnější je Vyhláška č. 147/2011 Sb. o vzdělávání dětí, žáků a studentů se speciálními vzdělávacími potřebami a dětí, žáků a studentů mimořádně nadaných. Tato vyhláška upravuje především

problematiku integrace, náležitosti individuálního vzdělávacího plánu, zřízení funkce asistenta pedagoga nebo počty žáků ve třídách. Žákům se speciálními vzdělávacími potřebami je zapotřebí věnovat zvýšenou péči. Tito žáci mají nárok na tzv. podpůrná a vyrovnávací opatření při vzdělávání. Vyrovnávacími opatřeními se rozumí využívání pedagogických, popřípadě speciálně pedagogických metod a postupů, které odpovídají vzdělávacím potřebám daného žáka, poskytování individuální podpory v rámci výuky, využívání pedagogických služeb školy a školských poradenských zařízení nebo služeb asistenta pedagoga. V rámci podpůrných opatření se využívají speciální metody, postupy, formy a prostředky vzdělávání, kompenzační, rehabilitační a učební pomůcky, speciální učebnice, didaktické materiály, pedagogicko-psychologické služby nebo jiná úprava organizace vzdělávání zohledňující speciální vzdělávací potřeby žáka.

Pro účely této práce se zaměříme na žáky se specifickými vývojovými poruchami školních dovedností, především na žáky, u kterých byla diagnostikována dyslexie. „Mezinárodní klasifikace psychických poruch předpokládá, že poruchy školních dovedností jsou podmíněny relativně trvalými drobnými odchylkami v kognitivních procesech (tj. v senzoryckém příjmu a následném zpracování smyslových informací, v krátkodobé zrakové nebo sluchové paměti, v reprodukci přijatých smyslových informací), nedostatečnou senzomotorickou koordinací, ev. poruchou jemné motoriky.“ (Nývtová, 2012, str. 101) Zmíněné poruchy se mohou vyskytovat v různém stupni, na kterém pak závisí i výsledné potíže dítěte. Mezi specifické vývojové poruchy školních dovedností řadíme – dyslexii, dysgrafii a dysortografii, dyskalkulii, dyspinxii, dyspraxie, dysmúzii. „Poruchy učení jsou souhrnným označením různorodé skupiny poruch, které se projevují zřetelnými obtížemi při nabývání a užívání takových dovedností, jako je mluvení, porozumění mluvené řeči, čtení, psaní, matematické usuzování nebo počítání. Tyto poruchy jsou vlastní postiženému jedinci a předpokládají dysfunkci centrálního nervového systému. I když se porucha učení může vyskytnout souběžně s jinými formami postižení, nebo souběžně s jinými vlivy prostředí, není přímým následkem takových vlivů.“ (Matějček, 1993, str. 24) Blíže se zaměříme a charakterizujeme specifickou poruchu čtení – dyslexii. Jedná se o deficit poznávacích procesů, které mohou mít důsledky i v emocionální a so-

ciální oblasti. „Dítě se nemůže naučit číst. Ve čtení je postižena rychlost, správnost, technika čtení a porozumění čtenému textu. Na počátku výuky si žák s dyslexií plete písmena, neumí je skládat ve slabiky a slova. Čte pomalu, písmena pouze hádá, vrací se na počátek slov. Když přečte text, nepamatuje si, co četl. Mechanické dlouhodobé čtení nevede ke zlepšení, vytváří u dítěte negativní vztah k této činnosti a ke škole vůbec a stává se příčinou pocitů méněcennosti.“ (Zelinková, 2012, str. 66) Václava Nývltová (2012, str. 102) uvádí následující projevy dyslexie:

- Výkon ve čtení je pod intelektovou úrovní dítěte, nápadně ve čtení zůstává za dětmi stejného věku a stejné vzdělávací cesty.
- Čtení je pomalé
- Dítě obtížněji chápe smysl čteného textu nebo si obtížněji vybavuje čtená fakta. Ve vyšších ročnících ZŠ nebo na SŠ v důsledku špatného čtení obtížněji chápe zadání úloh, nepovšimne si podstatných detailů nebo pochopení zadání mu zabírá neúměrně mnoho času
- Dítě obtížněji udržuje oči na místě, kde čte, zvláště u drobného, hustého tisku.
- Dítě zaměňuje tvarově podobná písmena (např. p – q, b – d, m – n, c – e)
- Dítě přehazuje písmena, číslice, slabiky i celá slova ve větách (např. místo analýza „alanýza“, místo 12 „21“ apod.)
- Dítě vynechává části slov i celá slova
- Dítě přečte slova, zbylou část slova se snaží uhodnout podle začátku slova, což má řadu nepříjemných následků (ve vyšších ročnících zvláště v chemickém názvosloví, kde jsou důležité koncovky např. ečný, ičný apod.)
- Děti s poruchou čtení mívají horší krátkodobou zrakovou paměť, nové informace snáze přijímají sluchem než čtením.

Důležité je čtení v prvních letech školní docházky dostat na přijatelnou úroveň. Pokud tomu tak není, může mít dítě následně problémy ve vyšších ročnících Základní školy a na Střední škole. Není schopno pak v důsledku této poruchy

zvládat ani přípravu na vyučování. Pro nápravu dyslexii je třeba rozvíjet sluchovou a zrakovou perцепci, sluchovou analýzu, orientaci v ploše (pravolevá a prostorová orientace), rozvoj kritického myšlení, mechanické paměti. Při práci lze využít čtení s okénkem, přerušované čtení, čtení v duetu, čtení víceslabičných slov, metodu obtahování, metody dublového čtení, metodu Fernaldové, metodu postřehování atd.

Pokud jsme si již definovaly pojmy související s žákem se specifickými vzdělávacími potřebami, je nutné si dále definovat pojem čtenářská gramotnost. Tento termín se váže k této diplomové práci a následujícím pracovním listům pro žáka se specifickými vzdělávacími potřebami. „Čtenářství a míra čtenářské gramotnosti dětí je jedním z významných faktorů určujících jejich úspěšnost ve studiu – zdatní dětské čtenáři jsou ve studiu úspěšnější než ti, které čtení minulo.“ (Altmanová, Hausenblas, Hesová a kolektiv autorů, 2011, str. 6) Ustálená definice pro čtenářskou gramotnost neexistuje. Její charakteristika se mění stejně jako změny ve společnosti, ekonomice a kultuře. „Současné pojetí čtenářské gramotnosti v sobě zahrnuje schopnost porozumět mnoha různým typům textu vztahujícího se k nejrůznějším situacím ve škole i mimo školu, přemýšlet o jejich smyslu a umět jej vyložit.“ (Procházková, 2006) Jiné pojetí čtenářské gramotnosti uvádí kolektiv autorů Národního ústavu pro vzdělávání (2011, str. 8): „Čtenářská gramotnost je celoživotně se rozvíjející vybavenost člověka vědomostmi, dovednostmi, schopnostmi, postoji a hodnotami potřebnými pro užívání všech druhů textů v různých individuálních i sociálních kontextech. Ve čtenářské gramotnosti se prolíná několik rovin, z nichž žádná není opominutelná: vztah ke čtení, doslovné porozumění, vysuzování a hodnocení, metakognice, sdílení, aplikace.“ Je důležité rozvíjet čtenářskou gramotnost v rodině i ve škole. Pro uplatnění na trhu práce je zapotřebí mít dobrou úroveň čtenářské gramotnosti. Proto také mnoho vyspělých bere jako předpoklad pro dosažení klíčových kompetencí právě čtenářskou gramotnost.

5. 1. Pracovní listy pro žáka se specifickými vzdělávacími potřebami

Následující kapitola je věnována pracovním listům, které by měly sloužit pro žáka se specifickými vzdělávacími potřebami, konkrétně pro žáka s dyslexií. Využijeme literární dílo *Hobit aneb cesta tam a zase zpátky* od J. R. R. Tolkiena k tvorbě pracovních listů, které slouží k rozvoji čtenářských kompetencí žáka a rozvoji kritického myšlení. Pracovní listy jsou uzpůsobeny pro žáka, u kterého byla diagnostikována porucha čtení. Pro žáka s jakoukoli SPU je vždy důležité zvolit vhodnou motivaci k učení, aby nedocházelo k zažívání učebních neúspěchů, které mohou vést k snižování sebevědomí žáka a demotivaci v rámci výchovně vzdělávacího procesu. Kompetence k učení jsou klíčovými kompetencemi pro život jakéhokoli člověka, proto je vhodně zvolená motivace důležitou součástí vzdělávání dětí a nejen těch s SPU. Z tohoto důvodu jsou pracovní listy zformovány do podoby stolní hry, která děti přirozeně motivuje k rozvíjení především čtenářských a pracovních dovedností jako jsou porozumění čtenému textu, rozvoj sluchové a zrakové analýzy, orientace v ploše či čase, rozvoj paměti a v neposlední řadě koncentrace a samostatnost. Hra je skvělým motivačním prvkem. Dítě nemá pocit, že by bylo přímo učeno a většinu výše zmíněných kompetencí si rozvíjí bez nutnosti vnějšího vedení ze strany učitele. Úkoly v jednotlivých pracovních listech jsou vytvořeny tak, aby se dítě interaktivní formou seznámilo s obsahem literárního díla *Hobit*, mělo chuť objevovat a vstupovat do světa literatury a zažít s ním vlastní úspěch při plnění úkolů, buď ve skupině, nebo při individuální práci.

5. 1. 1. Hra Hobit

Cílem hry, která je zpracována do podoby jednotlivých pracovních listů, je podpora čtení pro literární zkušenost dětí. Děti se pomocí aktivit v pracovních listech seznámí s obsahem knihy *Hobit* od J. R. R. Tolkiena. Práce s textem knihy se stává pro jedince mladšího školního věku příležitostí k fantazijnímu prožití doposud neznámých situací a pocitů. Jedinec má možnost stát se součástí čteného příběhu, prostředí, postav či atmosféry. Hra je určena žákům

mladšího školního věku (3. – 4. Ročník ZŠ). Hra ve formě pracovních listů může být rozložena do několika dnů nebo se může stát součástí projektového vyučování. Časový rozsah jednotlivých pracovních úkolů se může měnit v závislosti na míře čtenářských dovedností, závažnosti poruchy či věku daného jedince. Všechny ilustrace, které naleznete v pracovních listech, pochází z komiksu *Hobit* (2003), který ilustroval David Wenzel.

5. 1. 1. 1. Zastávky při cestě za pokladem

A. Neočekávaný dýchánek (Příloha A- Pracovní list č.1)

Motivace: Vstup do příběhu. Žáci vyslechnou úvodní vyprávění o hlavních postavách a jejich úmyslu – putování za znovuzískáním svého pokladu, který střeží Drak Šmak. Úvodní text čte učitel nebo žák, dle svých možností.

„Bohatý hobit jménem Bilbo si spokojeně žije ve své hobití noře na Dně pytle v Hobitíně ve Středozezi. Je typickým hobitem, který má rád luxus a pohodlí a potrpí si na pravidelnost a určitý řád. Ale jak takoví hobiti vlastně vypadají? Jsou to maličké človíčky ještě menší než trpaslíci, se sklonem k obtlouklým bříškům, oblékají se do pestrých barev a nenosí žádnou obuv, protože mají na chodidlech od přírody tlustou a hřejivou srst. Jednoho dne se objeví na cestě před Bilbovým domem čaroděj Gandalf a dá se s ním do řeči. Gandalf je vysoký muž, který na svých cestách vždy nosí klobouk a kouzelnou hůl. Bilbo nemá chuť si s ním povídat, ale protože chce zůstat slušným a pohostinným pozve Gandalfa druhý den na svačinu. Ten s radostí přijme a při svém odchodu nepozorovaně označí Bilbov dům symbolem lupiče. Druhý den se u Bilba na prahu domu kromě Gandalfa objeví i 13 trpaslíků. Vůdcem těchto trpaslíků je Thorin Pavéza. Je to hrdý a tvrdohlavý trpaslík, který umí stejně jako ostatní jeho společníci zpívat a hrát na hudební nástroj – harfu. Trpaslíci považují Bilba za lupiče a najmou si ho na svou výpravu za znovuzískáním zlata, které jim ukradl drak Šmak. Slíbí Bilbovi odměnu v podobě části získaného pokladu. Dobrodružství může začít. Pomůžete i Vy trpaslíkům získat zpět jejich cenný poklad?“

Cíl: Zapamatovat si pomocí vizualizace hlavní postavy a jejich vlastnosti. Rozvoj zrakové percepce a mechanické paměti.

Časový rozsah: 20 minut

B. Kamenní obři (Příloha B – Pracovní list č. 2)

Motivace: „*Bilbo vyrazil společně s trpaslíky za pokladem. Hned po několika dnech narazili na veilké nebezpečí – zlobry. Zlobři jsou zlí a nebezpeční tvorové. Zajali členy výpravy a rozhodli se je sníst. Jedinou záchranou Bilba a trpaslíků je proměna zlobrů v tvrdý kámen.*“

Využití motivu tvrdého kamene k práci s tvrdými souhláskami. Děti rozvíjejí sluchovou percepci za podpory hmatu. Kámen při dotyku podporuje schopnost dětí sluchově analyzovat tvrdé souhlásky.

Cíl: Rozvoj sluchové percepce, podpora smyslového vnímání

Časový rozsah: 10 minut

Pomůcky: Kámen – názorná pomůcka.

C. Hádanky ve tmě (Příloha C – Pracovní list č. 3)

Motivace: „*Po náročném útěku před obry se vydává Bilbo s trpaslíky na cestu přes Mlžné hory. V horách číhá další nebezpečí. Trpaslíci jsou spolu s Bilbem zajati skřety. Podaří se jim ale utéct. Při útěku se však Bilbo odpojí od ostatních a zůstane uvězněn v temných jeskyních pod horami. Při bloudění nalezne zlatý prsten. Poté se setká s ohavným stvořením jménem Glum. Uzavřou spolu dohodu. Pokud Bilbo uhádne všechny hádanky, které mu Glum položí, zachrání svůj život a Glum mu pomůže nalézt cestu z hory ven, zpět k ostatním.*“

Cíl: Rozvoj kritického myšlení, porozumění čtenému textu

Časový rozsah: 10 minut

D. Cesta Temným hvozdem (Příloha D – Pracovní list č. 4)

Motivace: „Na Bilba a ostatní trpaslíky čeká další nebezpečí. Pronásledování skřety utíkají přes Temný hvozď, který může být jejich záchranou ale i zkázou. Nesmí za žádnou cenu ztratit Starou cestu hvozďem z očí a stále se jí musí držet. To se jim však nepodaří. Potřebují najít cestu ven na denní světlo, než je sežerou pavouci a ostatní havěť potulující se po Temném hvozďu.“

Cíl: Rozvoj zrakového vnímání

Časový rozsah: 10 minut

E. Jezerní město (Příloha E – Pracovní list č. 5)

Motivace: „Po útěku z Temného hvozďu a zajetí Lesních elfů výprava pokračuje dál ve své cestě po Bystré řece. Přepravují se pomocí prázdných sudů od vína, které objevili v Království Lesních Elfů. Nyní potřebují získat zbraně a doplnit zásoby, aby mohli pokračovat ve své pouti za pokladem.“

Cíl: Rozvoj zrakové analýzy a orientace v ploše

Časový rozsah: 10 minut

F. Seznámení s drakem (Příloha F – Pracovní list č. 6)

Motivace: „Lidé v Jezerním městě pomohli Bilbovi a trpaslíkům. Doplnili jim zásoby a darovali některé zbraně. Výprava se blíží ke svému cíli. Dostávají se k Osamělé hoře, kde sídlí drak Šmak a střeží svůj poklad. Nalezli tajný vchod do Hory. Teď přišel Bilbův čas. Jako lupič se vkrádá zborcenými chodbami do vnitřku hory. V samém srdci Hory spí obrovský drak Šmak na hromadě zlata a drahých kamenů. Takový poklad Bilbo ještě nikdy neviděl.“

Cíl: Trénink orientace v ploše

Časový rozsah: 10 - 15 minut

G. Zabití draka (Příloha G – Pracovní list č. 7)

Motivace: „Bilbo je celý vyděšený. Drak Šmak zuří a chrlí plameny na všechny strany. Dovolili si rušit jeho klid a snaží se ho oloupit o jeho poklad. Rozzuřený drak opouští Osamělou horu a hodlá zničit Jezerní město. Ví, že lidé z jezerního města pomohli členům výpravy a chce jim ukázat kdo je skutečným vládcem Hory.“

Cíl: Porozumění čtenému textu. Zpracování informací logickým způsobem.

Časový rozsah: 15 - 20 minut

H. Boj o poklad (Příloha H – Pracovní list č. 8)

Motivace: „Drak je mrtev a poklad zůstává nestřežený. Mnoho obyvatel Středozemě, hodných i zlých, se dozvědělo o úmrtí draka Šmaka. Každý z nich by se rád zmocnil pokladu. Trpaslíci, Elfové, Lidé z Jezerního města, skřetové a divocí vlci, každý z těchto národů chtěl získat celý nebo alespoň kousek pokladu.“

Cíl: Rozvoj fantazie a vyjadřovacích schopností.

Časový rozsah: 45 minut

CH. Návrat domů (Příloha CH – Pracovní list č. 9)

Motivace: „Nevím, jak dopadl tvůj příběh o bitvě o poklad, ale ve skutečnosti to bylo nějak takhle: „Národ Elfů, trpaslíků a lidí bojoval statečně bok po boku proti zlým a nebezpečným skřetům a divokým vlkům. Nakonec dokázali porazit zlé protivníky a vyhnat je od Osamělé hory. Bohužel v boji zahynulo mnoho lidí, elfů i trpaslíků. Padl i Thorin Pavéza. O poklad se národy spravedlivě rozdělili, i Bilbo dostal svůj slíbený kus pokladu. Přišel čas vrátit se domů - do své hobití nory tam na Dně Pytle.“

Cíl: Dítě se orientuje v časové posloupnosti příběhu.

Časový rozsah: 15 minut

ZÁVĚR

Cílem diplomové práce byl rozbor literárních textů anglického spisovatele J. R. R. Tolkiena s ohledem na charakteristiku žánru pohádky a fantasy. Dále pak využití literárního díla *Hobit aneb Cesta tam a zase zpátky* pro zpracování pracovních listů, které jsou určeny pro žáky se specifickými vzdělávacími potřebami, konkrétně pro žáky s dyslexií. V úvodu práce se zaměřuji na charakteristiku literárních žánrů fantasy a pohádky. Podrobněji se zabývám jejich žánrovými variantami a snažím se nalézt prvky těchto žánrů v literárních textech J. R. R. Tolkiena. Tolkienovy příběhy o Středozemi stály u zrodu současné podoby fantasy literatury. Poprvé se s těmito příběhy setkáváme roku 1937, kdy vychází první vydání *Hobita*. Jedná se o důležité literární dílo, které prostupuje všemi kapitolami této diplomové práce. Ačkoliv byla tato kniha psána původně pro děti, získali si velkou oblibu i u dospělých čtenářů. Tolkien dále rozvinul příběh *Hobita* v trilogii *Pána Prstenů*. Vytvořil úžasný imaginární svět, který žije a dýchá svým vlastním životem. Dovedl své příběhy k dokonalosti využitím znalostí jazyka, historie a vývoje literatury a literární vědy. Vymyslel nejen svůj malý národ *Hobitů*, ale i vlastní písmo a řeč. Nechal se inspirovat mýty, bájemi a pověstmi. Méně známé jsou jeho pohádky, které vznikaly původně jako vyprávění pro jeho vlastní děti. Tolkienovy pohádky spadají do žánru autorských pohádek. Autorská pohádka je umělý příběh s pohádkovými rysy. A právě takový příběhem je i *Hobit aneb cesta tam a zase zpátky*. V tomto díle nalezneme prvky fantasy i žánru pohádky. V mnoha publikacích se setkáváme se zařazením tohoto díla do literatury pro děti a mládež. Bylo tedy zajímavé pohlížet na *Hobita* jako na literární text, který propojuje dva literární žánry – pohádku a fantasy. Kromě *Hobita* patří mezi další Tolkienovy autorské pohádky např. *Tulák Rover*, *Dopisy děda Mráze* či soubor *Příběhů z čarovné říše*. Součástí *Příběhů z čarovné říše* je i Tolkienův esej *O Pohádkách*. Zde se dozvídáme autorův názor na zařazování pohádky mezi literaturu pro děti. Nechce, aby pohádka byla spojována pouze s dětmi. Dospělý čtenář přeci může také pracovat s fantazií a pohádkovými motivy. Může se užít zábavu a odpočívat i nad pohádkovými příběhy. Uvědomme si také, že původně byla pohádka psána pouze pro dospělé. Proto jsou Tolkienova díla tak poutavá, jak pro dětského čtenáře tak i pro dospělé. Dostává-

me se v tento moment i k samotnému čtenáři. Ten kdo čte a komu jsou knihy určovány. Již víme, že čtenář nemusí být jen ten, kdo fyzicky čte knihu. Může se nám objevovat i v samotném literárním díle. Kromě čtenáře nám nesmí v literárním textu chybět také postava vypravěče. Obě tyto postavy jsou pro Tolkienova díla důležitá.

Závěr práce je věnován žákovi se specifickými vzdělávacími potřebami, především kdo je žákem se specifickými potřebami a jak je tento termín uveden v legislativě. Diplomová práce se především zaměřuje na žáky se specifickými vzdělávacími potřebami, především na žáky s dyslexií. Využila jsem literární dílo *Hobit aneb cesta zpátky* k zpracování několika pracovních listů, které utvářejí celistvou hru *Hobit*. Pracovní listy slouží k rozvoji čtenářských kompetencí žáka a k rozvoji kritického myšlení. Tyto listy jsou uzpůsobeny pro žáka, u kterého byla diagnostikována dyslexie. Pro děti s dyslexií je zapotřebí najít vhodný motivační prvek. Právě hra je skvělým motivačním prvkem. Dítě nemá pocit, že by bylo přímo učeno a přitom si rozvíjí potřebné kompetence. Úkoly v pracovních listech jsou tvořeny tak, aby se dítě interaktivní formou seznámilo s obsahem literárního díla *Hobit*, mělo chuť objevovat a vstupovat do světa literatury a zažít s ním vlastní úspěch při plnění úkolů. Cílem hry je podpora čtení pro literární zkušenost dětí. Žák má možnost stát se součástí čteného příběhu, prostředí, postav či atmosféry. Pracovní listy (hra) by měly být podnětem pro další zkoumání a to především jejich využití v praxi.

SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

Seznam použitých českých zdrojů

ADAMOVIČ, I.: *Slovník české literární fantastiky a science fiction*, 1. Vyd., Praha: R 3, 1995, ISBN 80-85364-57-3

BARTHES, R.: *S/Z*, 1. Vyd., Praha: garamond, 2007, ISBN 978-80-86955-73-5

BASSHAM, G., BRONSON, E.: *Pán prstenů a filozofie*, Praha: XYZ, 2009, ISBN 978-80-7388-149-8

BATES, B.: *Skutečná Středozeem*, 1. Vyd., Praha: Mladá fronta: 2005, ISBN 80-204-1205-6

BETTELHEIM, B.: *Za tajemstvím pohádek*, Praha: Lidové noviny, 2000, ISBN 80-7106-290-1

CARPENTER, H.: *J. R. R. Tolkien – životopis*, Praha: Mladá fronta, 1993, ISBN 80-204-0409-0

CARTER, L.: *Tolkien: Zákulisí Pána Prstenů*, 1. Vyd., Praha: Argo, 2002, ISBN 80-7203-457-X

COLBERT, M.: *Kouzelný svět Pána prstenů*, 1. Vyd., Praha: BB art, 2002, ISBN 80-7257-961-4

COREN, M.: *Život pána prstenů: J. R. R. Tolkien*, 1. Vyd., Praha: Baronet, 2002, ISBN 80-7214-459-6

ČAPEK, K.: *Marsyas čili na okraj literatury*, 4. Vyd., Praha: Československý spisovatel, 1971

ČAPEK, K.: *Marsyas; Jak se co dělá*, 1. Vyd., Praha: Československý spisovatel, 1984

ČEŇKOVÁ, J.: *Vývoj literatury pro mládež a její žánrové struktury*, 1. Vyd., Praha: portál, 2006, ISBN 80-7367-0950-X

ČERNOUŠEK, M.: *Děti a svět pohádek*, 1. Vyd., Praha: Albatros, 1990, ISBN 80-00-00060-1

ČSAV: *Slovník literární teorie*, 2. Vyd., Praha, Brno: Ústav pro českou a světovou literaturu ČSAV, 1984, ISBN 22-141-84

ČUDRNÁKOVÁ, A.: *Elfové, hobiti, trpaslíci a mýty*, 1. Vyd., Olomouc: fontána, 2008, ISBN 978-80-7336-427-4

DAY, D.: *Průvodce světem J. R. R. Tolkiena*, 2. Vyd., Praha, Litomyšl: Paseka, 2003, ISBN 80-7185-540-5

DAY, D.: *Tolkienův bestiář*, 1. Vyd., Plzeň: Mustang, 1995, ISBN 80-7191-015-5

DOLEŽEL, L.: *Narativní způsoby v české literatuře*, 2. Vyd., Příbram: Pistorius a Olšanská, 2014, ISBN 978-80-87855-13-3

GENČIOVÁ, M.: *Literatura pro děti a mládež ve srovnávacím žánrovém pohledu*, Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1984, ISBN

HAMAN, A.: *Literární dílo a soudobá literární věda*, 1. Vyd., Praha: ARSCI, 2012, ISBN 978-80-7420-027-4

KRAUSE, A.: *Skutečná středozemě*, 1. Vyd., Praha: Grada Publishing, 2013, ISBN 978-80-247-4489-6

KREJČOVÁ, L., BODNAROVÁ, Z., a kol.: *Specifické poruchy učení*, 1. Vyd., Brno: Edika, 2014, ISBN 978-80-266-0600-0

LEDERBUCHOVÁ, L.: *Průvodce literárním dílem*, 1. Vyd., Jinočany: H&H, 2002, ISBN 80-7319-020-6

MATĚJČEK, Z.: *Dyslexie*, Jinočany: H+H, 1993, ISBN 80-85467-56-9

MOCNÁ, D., PETERKA, J. a kol.: *Encyklopedie literárních žánrů*, 1. Vyd., Praha: Paseka, 2004, ISBN 80-7185-669-X

MÜLLER, R., ŠIDÁK, P.: *Slovník novější literární teorie – glosář pojmů*, 1. Vyd., Praha: Academia, 2012, ISBN 978-80-200-2048-2

NEUBAUER, Z.: *Do světa na zkušenou čili O cestách tam a zase zpátky*, 1. Vyd., Praha: straky na vrbě, 2010, ISBN 978-80-87364-15-4

NÜNNIG, A.: *Lexikon teorie literatury a kultury*, Brno: Host, 2006 ISBN 80-7294-170-4

- NÝVLTOVÁ, V.: *Psychopatologie pro speciální pedagogy*, 2. Vyd., Praha: UJAK, 2010, ISBN 978-80-86723-85-3
- PROPP, V. J.: *Morfologie pohádky a jiné studie*, 2. Vyd., Jinočany: H+H, 2008, ISBN 80-86022-16-1
- RICHTER, L.: *Pohádka...a divadlo*, 1. Vyd., Praha: Dobré divadlo dětem, 2004, ISBN 80-902975-2-8
- SIROVÁTKA, O.: *Česká pohádka a pověst v lidové tradici a dětské literatuře*, Brno: Ústav pro etnografii a folkloristiku, 1998, ISBN 80-850-1006,2
- STANTON, M. N.: *Hobiti, Elfové a čarodějové*, 1. Vyd., Praha Mladá fronta, 2003, ISBN 80-204-1032-5
- ŠIDÁK, P.: *Úvod do studia genologie*, 1. Vyd., Praha: Akropolis, 2013, ISBN 978-80-7470-040-8
- TODOROV, T.: *Poetika prózy*, 1. Vyd., Praha: triáda, 2000, ISBN 80-86138-27-5
- TOMAN, J.: *Vybrané kapitoly z dětské literatury*, České Budějovice: Pedagogická fakulta v ČB, 1992, ISBN 80-7040-055-2
- TOLKIEN, J. R. R.: *Hobit - Komiks*, Ilustroval David Wenzel, 1. Vyd., Praha: Mladá fronta, 2003, ISBN 80-204-1027-9
- TOLKIEN, J. R. R.: *Hobit aneb cesta tam a zase zpátky*, 2. Vyd., Praha: Argo, 2006, ISBN 80-7203802-8
- TOLKIEN, J. R. R.: *Pán prstenů – Dvě věže*, 3. Vyd., Praha: mladá fronta, 2002, ISBN 80-204-0935-1
- TOLKIEN, J. R. R.: *Pán prstenů – Návrat krále*, 3. Vyd., Praha: Mladá Fronta, 2002, ISBN 80-204-0965-3
- TOLKIEN, J. R. R.: *Pán prstenů – Společenstvo prstenu*, 3. Vyd., Praha: Mladá fronta, 2001, ISBN 80-204-0925-4
- TOLKIEN, J. R. R.: *Příběhy z čarovné říše*, 1. Vyd., Praha: Mladá fronta, 1997, ISBN 80-204-0668-9

TOLKIEN, J. R. R.: *Tulák Rover*, 1. Vyd., Praha: Mladá fronta, 1999, ISBN 80-204-0813-4

URBANOVÁ, S., ROSOLOVÁ, M.: *Žánry, osobnosti, díla – historický vývoj žánrů české literatury pro mládež*, Ostrava: ostravská univerzita – filozofická fakulta, 2005, ISBN 80-7368-046-7

VAŘEJKOVÁ, V.: *Česká autorská pohádka*, Olomoučany: FINAL TISK, 1998, ISBN 80-7204-092-8

ZELINKOVÁ, O.: *Dyslexie v předškolním věku?*, 2. Vyd., Praha: Portál, 2012, ISBN 978-80-262-0194-6

Seznam použitých zahraničních zdrojů

CLUTE, J., GRAUNT, J.: *The encyclopedia of fantasy*, 1. Vyd., London: Orbit, 1997, ISBN 1-85723-368-9

CHRISTIE, D.: *Fact fiction and fantasy*, Harmondsworth: Penguin Books, 1989, ISBN 0-14-080891-4

PORTER, H.: *The Cambridge Introduction to Narrative*, New York: Cambridge University Press, 2002, ISBN

THE CONCISE OXFORD DICTIONARY OF ENGLISH LITERATURE, Oxford: Oxford University Press, 1986, ISBN 0-19-881233-7

Seznam použitých internetových zdrojů

AKADEMIE SCIENCE FICTION, FANTASY A HORORU [online]. Dostupné z WWW: <<http://www.asffh.info/>>

ALTMANOVÁ, J., HAUSENBLAS, O.: *Čtenářská gramotnost ve výuce (metodická příručka)*, 1. Vyd., Praha: Národní ústav pro vzdělávání, 2011, ISBN 978-80-87000-99-1 [online]. Dostupné z WWW:

<http://www.nuv.cz/uploads/Publikace/vup/ctenarskagramotnost_final.pdf>

PROCHÁZKOVÁ, I.: *Co je čtenářská gramotnost, proč a jak jí rozvíjet*, 2006 [online]. Dostupné z WWW: <<http://clanky.rvp.cz/clanek/o/z/446/CO-JE-CTENARSKA-GRAMOTNOST-PROC-A-JAK-JI-ROZVIJET.html>>

ZÁKON Č. 561/2004 SB. [online] Dostupné z WWW:

<<http://www.msmt.cz/dokumenty/novela-skolskeho-zakona-c-472-2011-sb-vyklady-a-informace>>

Seznam ostatních zdrojů

ISER, W.: *Koncepty čtenáře a koncept implicitního čtenáře*. Aluze, č. 2 – 3, 2004

KUBÍČEK, T.: *Vypravěč – kategorie narativní analýzy*, Aluze, č. 1, 2007

WALSH, R.: *Kdo je vypravěč?*, Aluze, č. 1, 2007

WEIMAR, K.: *Kde a co je vypravěč?* Aluze, č. 1, 2009

SEZNAM OBRÁZKŮ

Seznam obrázků

Obrázek 1: Ukázka quenijštiny	28
Obrázek 2: Ukázka runového písma Cirth	29

SEZNAM PŘÍLOH

Příloha A – Pracovní list č. 1	I
Příloha B – Pracovní list č. 2	III
Příloha C – Pracovní list č. 3	IV
Příloha D – Pracovní list č. 4	V
Příloha E – Pracovní list č. 5.....	VI
Příloha F – Pracovní list č. 6.....	VII
Příloha G – Pracovní list č. 7.....	VII
Příloha H – Pracovní list č. 8.....	IX
Příloha CH – Pracovní list č. 9.....	X

PŘÍLOHY

Příloha A – Pracovní list č. 1

PRACOVNÍ LIST Č. 1

„Bohatý hobit jménem Bilbo si spokojeně žije ve své hobití noře na Dně pytle v Hobitíně. Je typickým hobitem, který má rád luxus a pohodlí a potrpí si na pravidelnost a určitý řád. Ale jak takoví hobiti vlastně vypadají? Jsou to maličké človíčky ještě menší než trpaslíci, se sklonem k obtlouklým bříchům, oblékají se do pestrých barev a nenosí žádnou obuv, protože mají na chodidlech od přírody tlustou a hřejivou srst. Jednoho dne se objeví na cestě před Bilbovým domem čaroděj Gandalf a dá se s ním do řeči. Gandalf je vysoký muž, který na svých cestách vždy nosí klobouk a kouzelnou hůl. Bilbo nemá chuť si s ním povídat, ale protože chce zůstat slušným a pohostinným pozve Gandalfa druhý den na svačinu. Ten s radostí přijme a při svém odchodu nepozorovaně označí Bilbov dům symbolem lupiče. Druhý den se u Bilba na prahu domu kromě Gandalfa objeví i 13 trpaslíků. Vůdcem těchto trpaslíků je Thorin Pavéza. Je to hrdý a tvrdohlavý trpaslík, který umí stejně jako ostatní jeho společníci zpívat a hrát na hudební nástroj – harfu. Trpaslíci považují Bilba za lupiče, protože Gandalf, označil jeho dům právě symbolem lupiče. Najmou si ho na svou výpravu za znovuzískáním zlata, které jim ukradl drak Šmak. Slíbí Bilbovi odměnu v podobě části získaného pokladu. Dobrodružství může začít. Pomůžete i Vy trpaslíkům získat zpět jejich cenný poklad?“

1. Přřad' k postavám jejich jména a vlastnosti



- 1.
- 2.
- 3.
- 4.

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.



Příloha B – Pracovní list č. 2

PRACOVNÍ LIST Č. 2

„Bilbo vyrazil společně s trpaslíky za pokladem. Hned po několika dnech narazili na velké nebezpečí – zlobry. Zlobři jsou zlý a nebezpeční tvorové. Zajali členy výpravy a rozhodli se je sníst. Jedinou záchranou Bilba a trpaslíků byla proměna zlobrů v tvrdý kámen.“

Pomoz zachránit Bilba a jeho přátele před zlobry. Ne nadarmo se říká, že je něco tvrdé jako kámen. Tvým úkolem je vytvořit slova na tvrdé souhlásky.

H

CH

K

R

D

T

N

Příloha C – Pracovní list č. 3

PRACOVNÍ LIST Č. 3

„Po náročném útěku před obry se vydává Bilbo s trpaslíky na cestu přes Mlžné hory. V horách číhá další nebezpečí. Trpaslíci jsou spolu s Bilbem zajati skřety. Podaří se jim ale utéct. Při útěku se však Bilbo odpojí od ostatních a zůstane uvězněn v temných jeskyních pod horami. Narazí zde na ohavné stvoření jménem Glum. Uzavřou spolu dohodu. Pokud Bilbo uhádne všechny hádanky, které mu Glum položí, zachrání svůj život a Glum mu pomůže nalézt cestu ven, zpět k ostatním.“

Odpověz na následující otázky:

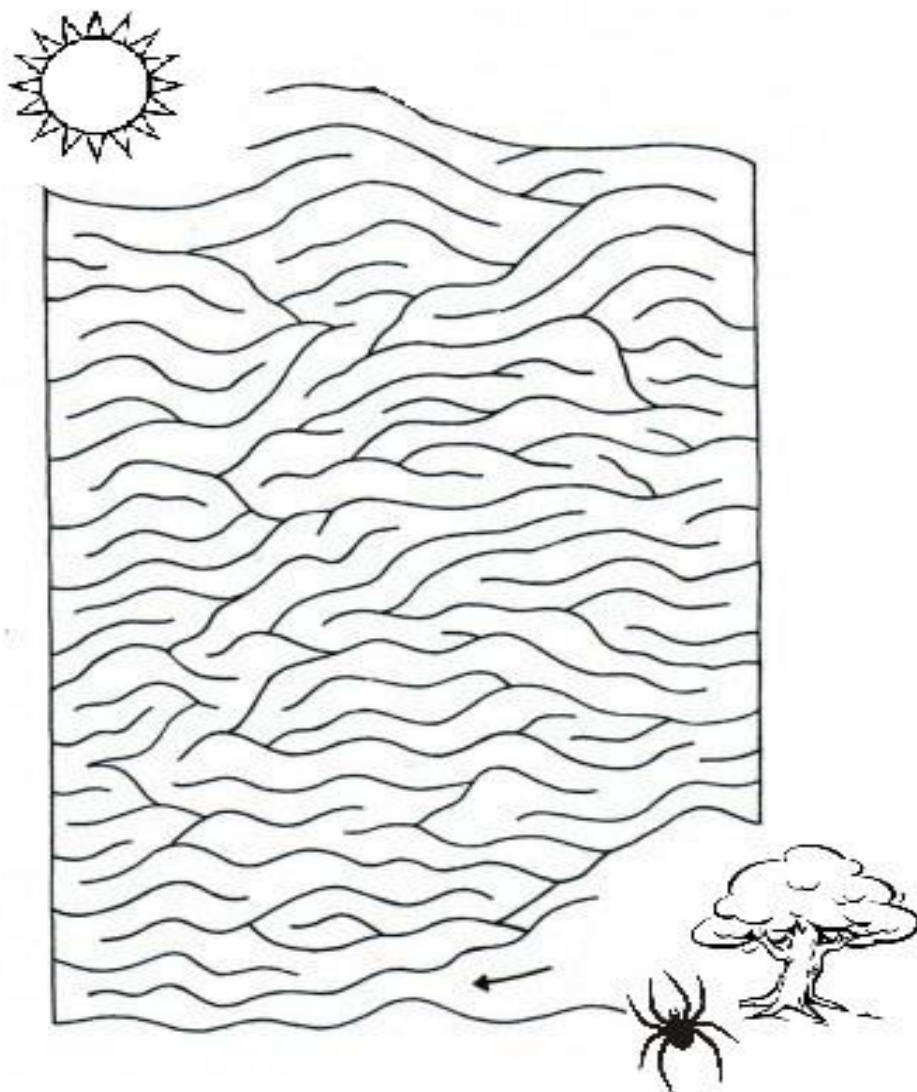
1. Je pravda, že jsou trpaslíci větší než hobiti?
2. Bylo trpaslíků třináct i s Thorinem Pavézou nebo jich bylo třináct bez něj?
3. Co se rozhodli udělat zlobři, když zajali Bilba a ostatní členy výpravy?
4. Nosí sebou Gandalf na cestách kouzelnou hůl a klobouk, nebo jen kouzelnou hůl?

Příloha D – Pracovní list č. 4

PRACOVNÍ LIST Č. 4

„Na Bilba a ostatní trpaslíky čeká další nebezpečí. Pronásledováni skřety utíkají přes Temný hvozd, který může být jejich záchranou ale i zkázou. Nesmí za žádnou cenu ztratit Starou cestu hvozdem z očí a stále se jí musí držet. To se jim však nepodaří. Potřebují najít cestu ven na denní světlo, než je sežerou pavouci a ostatní havěť potulující se po Temném hvozdu.“

Pomoz Bilbovi a trpaslíkům najít cestu ven z Temného hvozdu



Příloha E – Pracovní list č. 5

PRACOVNÍ LIST Č. 5

„Po útěku z Temného hvozdu a zajetí Lesních elfů výprava pokračuje dál ve své cestě po Bystré řece. Převážují se pomocí prázdných sudů od vína, které objevili v Království Lesních Elfů. Nyní potřebují získat zbraně a doplnit zásoby, aby mohli pokračovat ve své pouti za pokladem.“

Dostali jste se do Jezerního města. Najděte v osmisměrce Barda, který Vám pomůže doplnit zásoby a získat zbraně.

H	E	D	R	P	H	O	E	G	C
b	r	A	D	r	v	L	I	u	Y
q	f	z	S	D	Ch	S	j	E	J
X	H	S	F	U	B	G	Q	H	i
Y	b	O	Z	S	A	j	F	g	L
O	A	r	K	p	R	h	T	a	f
Q	d	S	W	z	D	U	P	B	H
P	r	k	B	H	u	q	d	D	E

Příloha F – Pracovní list č. 6

PRACOVNÍ LIST Č. 6

„Lidé v Jezerním městě pomohli Bilbovi a trpaslíkům. Doplnili jim zásoby a darovali některé zbraně. Výprava se blíží ke svému cíli. Dostávají se k Osamělé hoře, kde sídlí drak Šmak a střeží svůj poklad. Nalezli tajný vchod do Hory. Teď přišel Bilboův čas. Jako lupič se vkrádá zborcenými chodbami do vnitřku hory. V samém srdci Hory spí obrovský drak Šmak na hromadě zlata a drahých kamenů. Takový poklad Bilbo ještě nikdy neviděl.“

Najdi na mapě Osamělou horu. Do mapy barevnou pastelkou vyznač cestu, kudy putovali Bilbo a trpaslíci – Od Hobitína až k Osamělé hoře.



Příloha G – Pracovní list č. 7

PRACOVNÍ LIST Č. 7

„Bilbo je celý vyděšený. Drak Šmak zuří a chrlí plameny na všechny strany. Dovolili si rušit jeho klid a snaží se ho oloupit o jeho poklad. Rozzuřený drak opouští Osamělou horu a hodlá zničit Jezerní město. Ví, že lidé z jezerního města pomohli členům výpravy a chce jim ukázat kdo je skutečným vládcem Hory.“

Najdi v následujícím textu nesmysly

Drak se vznesl pod město. Všude okolo sebe chrlil vodu.

Lidé zmateně pobíhali v ulicích.

Křičeli strachy. Kdo mohl, snažil se uhasit oheň vodou.

Jiní se snažili nalézt zbraně, aby se mohli drakovu útoku bránit.

Bard popadl šíp a utíkal s ním k věži.

Snažil se co nejrychleji klesat na vrchol věže.

Poté vzal do ruky poslední šíp a třemi střelami draka zabil.

Drak vzlétl do vody a byl rázem mrtvý.

Příloha H – Pracovní list č. 8

PRACOVNÍ LIST Č. 8

„Drak je mrtev a poklad zůstává nestřežený. Mnoho obyvatel Středozemě, hodných i zlých, se dozvědělo o úmrtí draka Šmaka. Každý z nich by se rád zmocnil pokladu. Trpaslíci, Elfové, Lidé z Jezerního města, skřetové a divocí vlci, každý z těchto národů chtěl získat celý nebo alespoň kousek pokladu.“

**Co mohou udělat trpaslíci společně s Bilbem, aby uchránili svůj poklad?
Vymysli kousek příběhu. Můžeš ho napsat nebo nakreslit.**

Příloha CH – Pracovní list č. 9

PRACOVNÍ LIST Č. 9

„Nevím, jak dopadl tvůj příběh o bitvě o poklad, ale ve skutečnosti to bylo nějak takhle: „Národ Elfů, trpaslíků a lidí bojoval statečně bok po boku proti zlým a nebezpečným skřetům a divokým vlkům. Nakonec dokázali porazit zlé protivníky a vyhnat je od Osamělé hory. Bohužel v boji zahynulo mnoho lidí, elfů i trpaslíků. Padl i Thorin Pavéza. O poklad se národy spravedlivě rozdělili, i Bilbo dostal svůj slíbený kus pokladu. Přišel čas vrátit se domů - do své hobití nory tam na Dně Pytle.“

Vrať se zpátky v čase a zkus správně seřadit Hobitův příběh. Obrázky si vystříhni a seřaď od začátku příběhu do jeho konce.



BIBLIOGRAFICKÉ ÚDAJE

Jméno autora: Tereza Laláková

Obor: Speciální pedagogika - učitelství

Forma studia: Prezenční

Název práce: Tolkienův čtenář, Pracovní listy pro žáky se specifickými vzdělávacími potřebami

Rok: 2015

Počet stran textu bez příloh: 64

Celkový počet stran příloh: 10

Počet titulů českých použitých zdrojů: 46

Počet titulů zahraničních použitých zdrojů: 4

Počet internetových zdrojů: 4

Počet ostatních zdrojů: 4

Vedoucí práce: PhDr. Jiří Havlík Ph.D