Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích

Pedagogická fakulta

Katedra anglistiky

Diplomová práce

Mytologie románů J. R.R. Tolkiena

Mythology of the J. R. R. Tolkien's Novels

Vypracovala: Petra Buriánová

Ročník a studijní kombinace: 5. ročník, ČJ-AJ/ZŠ

Vedoucí diplomové práce: Mgr. Linda Kocmichová

Rok odevzdání práce: 2011

Prohlášení:

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci na téma Mytologie románů J. R. R. Tolkiena vypracovala samostatně pouze s použitím pramenů a literatury uvedených v seznamu citované literatury.

Prohlašuji, že v souladu s § 47b zákona č. 111/1998 Sb. v platném znění souhlasím se zveřejněním své bakalářské - diplomové - rigorózní - disertační práce, a to v nezkrácené podobě - v úpravě vzniklé vypuštěním vyznačených částí archivovaných ... fakultou elektronickou cestou ve veřejně přístupné části databáze STAG provozované Jihočeskou univerzitou v Českých Budějovicích na jejích internetových stránkách, a to se zachováním mého autorského práva k odevzdanému textu této kvalifikační práce. Souhlasím dále s tím, aby toutéž elektronickou cestou byly v souladu s uvedeným ustanovením zákona č. 111/1998 Sb. zveřejněny posudky školitele a oponentů práce i záznam o průběhu a výsledku obhajoby kvalifikační práce. Rovněž souhlasím s porovnáním textu mé kvalifikační práce s databází kvalifikačních prací Theses.cz provozovanou Národním registrem vysokoškolských kvalifikačních prací a systémem na odhalování plagiátů.

Ve Strakonicích dne 3. 4. 2011 Petra Buriánová

Tímto děkuji Mgr. Lindě Kocmichové za odborné vedení této práce, průběžné konzultace, rady a trpělivost.

Anotace

Náplní diplomové práce bude literární analýza a praktický rozbor vybraných Tolkienových děl *Hobit aneb Cesta tam a zase zpátky* (1937) a *Pán prstenů: Společenstvo prstenu* (1949). Práce se zaměří zejména na rozbor typologie konkrétních postav a motivů zobrazených v těchto dílech. Bude si všímat jednotlivých příkladů prolínání mytologických inspiračních zdrojů. Samotnému zkoumání skryté mytologie bude předcházet stručné seznámení s mytologiemi a žánrem fantasy.

Abstract

The aim of the diploma thesis is the literary and practical analysis of two chosen works *The Hobbit, or There and Back Again* (1937) and *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring* (1949). This study is mainly concerned with the typology interpretation of concrete characters and motifs in the works. It also comments on the concrete examples of the diffusion of inspiratory mythological sources. The brief survey of the mythology and fantasy literature precedes the analysis of the hidden mythology.

Obsah

Úvod.....1
1. John Ronald Reuel Tolkien
1.1 Životopisná fakta ovlivňující autorovu tvorbu 3
1.2 Stěžejní role jazyka a tvorba jazyků 4
1.3 Význam runového písma pro Tolkiena a zvláštní postavení run v mytologii ..8
1.4 Tolkien básník a zdroj jeho básnické inspirace pramenící z mytologie 10
2. Fantastická literatura
2.1 Obecná definice fantastické literatury 13
2.2 Tolkienův Druhotný svět a jeho jedinečná pozice mezi autory fantastické literatury 14
3. Mytologie
3.1 Definice pojmu mýtus.....16
3.2 Psychologický výklad mýtů.....16
3.3 Prvky mytologií severské, germánské a keltské 18
3.3.1 Mytologie severská 19
3.3.2 Mytologie germánská.....21
3. 3. 3 Mytologie keltská.....21
3.3.4 Béowulf.....24
3.4 Tolkien – „architekt minulosti“ 27
4. Tolkienova díla, která budou analyzována z hlediska autorovy inspirace mytologií
4.1 Silmarillion 29
4.2 Hobit aneb Cesta tam a zase zpátky.....30
4.3 Pán prstenů.....31
5. Hlavní postavy Tolkienových děl a jejich mytologické kořeny
5.1 Hobiti 34
5.1.1 Co jsou hobiti 34
5.1.2 Frodo Pytlík.....36

5.1.3 Sam Křepelka 38
5.1.4 Glum 39
5.2 Čarodějové 40
5.2.1 Gandalf Šedý 40
5.2.2 Gandalf Bílý 42
5.2.3 Saruman Bílý 44
5.2.4 Sauron Veliký 44
5.3 Další postavy 46
5.3.1 Aragorn 46
5.3.2 Elfové a Galadriel 47
5.3.3 Obři a trpaslíci 49
5.3.3 Enti 51
6. Jednotlivé motivy
6.1 Prsten 53
6.1.1 Prsteny v literatuře 53
6.1.2 Prsten v Tolkienovi 53
6.2 Meč 55
6.2.1 Význam meče 55
6.2.2 „Slavné meče“ v literatuře 56
6.2.3 Původ a zánik magických mečů 56
6.2.4 Motiv meče zobrazený v Tolkienově díle 57
6.3 Drak 58
6.3.1 Draci a jejich útočiště 58
6.3.2 Draci v literatuře 59
6.3.3 Drak v Tolkienovi 60
6.4 Podzemí 61
6.4.1 Co se rozumí pojmem podzemí 61
6.4.2 Zobrazení podzemí v literatuře 62
6.4.2 Tolkienovo podzemí 62
Závěr 64
Resumé 70
Bibliografie 72

Přílohy.....75

Úvod

Tato diplomová práce se zaměřuje především na inspirační zdroje románů známého autora fantasy literatury a profesora staroanglického jazyka a literatury Johna Ronalda Reuela Tolkiena. Hlavním tématem mé diplomové práce je mytologie, která Tolkiena inspirovala.

Téma mytologie románů J. R. R. Tolkiena jsem si zvolila ze zájmu o fantasy literaturu, jejímž hlavním představitelem je právě tento známý a ceněný autor. Tolkienova díla *Pán Prstenů* jsou dokonale propracovaná vzhledem k fantastickým prvkům, nadpřirozeným bytostem a fiktivní zemi, ve které se děj a veškeré nebezpečné dobrodružství odehrává. Autor detailně propracoval i historii této země, jednotlivé mapy a příběhy. Tolkienova promyšlenost do posledního detailu je impozantní. Cílem této práce je analýza mytologických bájí a příběhů, které se v autorově díle odrážejí a zároveň je Tolkien rozvíjí.

V centru pozornosti budou dvě díla *Hobit aneb Cesta tam a zase zpátky* a *Pán Prstenů: Společenstvo Prstenu*. Zaměřím se také na knihu od tohoto autora *Silmarillion*, která vypráví a líčí události z dob mnohem dřívějších než je samotný *Pán Prstenů*. *Silmarillion* je dílo, kde je shrnuto vyprávění z různorodých pramenů a dějově předchází. Ve své práci se chci ale zaměřit hlavně na mytologické zdroje, z nichž Tolkien vycházel a na jejichž základě postavil svou vlastní mytologii a dějiny fikční země, objevující se v jeho románech.

Na začátku své teoretické práce se budu zaměřovat na autora samotného, jeho profesionální život, studium a znalosti staré angličtiny a staré severštiny. Dále se budu zabývat jednotlivými prvky mytologií. Především se budu orientovat na mytologii severskou, germánskou a zejména keltskou. Při zkoumání mytologie budu vycházet také z inspiračního zdroje, jímž je především staroanglický epos *Béowulf*. Tomuto dílu bude věnována zvláštní pozornost. Tímto bych chtěla poukázat i na další inspirační zdroje, o které se Tolkien jako profesor lingvistiky zajímal.

Na základě prostudování jednotlivých inspiračních zdrojů bude mým úkolem porovnávat, vyvracet a poukazovat na jednotlivé prvky mytologií, hlavní motivy a další inspirační zdroje, které se v románech Tolkiena objevují. Budou rozpracovány jednotlivé motivy, mezi které patří ústřední motiv prstenu. Dále bude rozpracován například motiv draka, meče nebo podzemí. Práce se bude zabývat také jednotlivými postavami a jejich případnými mytologickými předlohami. V centru pozornosti budou například postavy Tolkienových čarodějů nebo také královna elfů jménem Galadriel. To vše bude zahrnuto v praktické části diplomové práce. Cílem této práce je dokázat, jakým způsobem a kde mytologie Tolkiena ovlivnila.

1. John Ronald Reuel Tolkien

1.1 Životopisná fakta ovlivňující autorovu tvorbu

John Ronald Reuel Tolkien, byl první ze synů Arthura Reuela Tolkiena a Mabel Tolkienové. Narodil se roku 1892 v jihoafrickém Bloemfonteinu, kde strávil i své rané dětství. Jeho křehkému zdraví však tamější horké podnebí neprospívalo, proto se na počátku dubna roku 1895 se svou matkou a mladším bratrem vrací zpět do Anglie.

Po smrti otce žije rodina v anglické vesnici jménem Sarehole. Další tragická událost na sebe nenechává dlouho čekat a než Tolkien dosahuje svých dvanácti let, umírá mu matka. Mabel Tolkienová, která pro něj tolik znamenala a jíž si velmi vážil, odchází z jeho života. Tato žena přivedla chlapce do římskokatolické církve a víra se stává součástí celého Tolkienova života. Po matčině smrti zůstává se svým bratrem v poručnictví farního kněze a cenného přítele matky Francise Xaviera Morgana.

Tolkien od září 1900 začíná studovat střední birminghamskou Školu krále Edwarda, jež je považována za nejlepší střední školu v okolí. Již na této škole, kde studoval i jeho otec, se ukázal jako nadaný student s předpoklady pro vzdělání akademického rázu. O deset let později úspěšně získává stipendium na Exeterské koleji v Oxfordu a od nadcházejícího roku tam pokračuje v dalším studiu. Středem jeho života se stává škola a prožívá tam jedno ze svých nejšťastnějších období. Potkává nejen mnoho vážených přátel, ale také se setkává se svou životní láskou a budoucí manželkou Edith Brattovou. Oxford se stává Tolkienovým prvním opravdovým domovem od smrti své matky.

Všechny šťastné události však v roce 1914 narušuje začínající válka. Přes dobovou problematiku Tolkien nechce opustit Oxford a přerušit tím pro něj důležitá studia. Chce v Oxfordu zůstat, dokud studium neukončí. Na základě promyšleného cíle se rozhoduje pro možnost vykonávání bojové přípravy na univerzitě. O rok později tento schopný muž získává ve studiu titul první třídy

u závěrečné zkoušky z anglického jazyka a literatury. Získaným úspěchem si zaručuje budoucí zaměstnání na univerzitě i po válce. Mezitím však nastupuje k vojsku.

Rok 1918 signalizuje konec války a pro Tolkiena znamená dlouho očekávaný návrat do Oxfordu, nyní již s manželkou a se synem. Zde vedle zaměstnání na slovníkové práci, neustálé tvorby vlastních příběhů a básní, působí tento muž také jako univerzitní učitel.

Celý Tolkienův život je propleten častým stěhováním a změnou prostředí. Tato situace nastává i o dva roky později, v roce 1920. Místem nového bydliště se stává Leeds. Tolkien zde působí jako lektor anglického jazyka na místní univerzitě. Opět ukazuje své vynikající jazykové znalosti a dovednosti a v pozoruhodném věku dvaatřiceti let se stává profesorem anglického jazyka. Pobyt v Leedsu a vyučování na univerzitě však netrvá dlouho. O rok později se vrací zpět do Oxfordu, který pro něj tolik znamená. Dvacet let zde působí jako profesor anglosaštiny.

To vše vedle své vlastní tvorby je profesionálním životem tohoto pozoruhodného muže, který zemřel ve věku jedenaosmdesáti let. Svůj život obětoval neustálému studiu, univerzitní profesorské činnosti a současně práci na vytváření svých vlastních jazyků, mytologie a fantastického světa.

1.2 Stěžejní role jazyka a tvorba jazyků

Vzdělání a studium malého chlapce bylo zpočátku v rukou jeho matky. Mabel Tolkienová byla inteligentní a vzdělaná žena. Uměla nejen francouzsky, ale i německy a latinsky. Kromě zmíněných jazykových schopností projevovala své nadání ve hře na klavír, v malování i kreslení. Její starší syn byl učenlivým žákem. Již ve svých čtyřech letech uměl Tolkien číst a zanedlouho se naučil i plynule psát. Matka ho učila především základům latiny a tento jazyk malého chlapce zaujal a nadchl. Jeho matka a učitelka si postupně začala uvědomovat (srov. Carpenter 1993), že syn má pro jazyky zvláštní nadání. Jazykové

schopnosti Tolkien dále rozvíjí ve školním prostředí a tímto ideálním prostředím se stává právě již výše zmíněná Škola krále Edwarda, kterou začal navštěvovat. Studium jazyků se tak stalo Tolkienovým oblíbeným předmětem.

Již jako dítě Tolkien zjišťuje, že existuje mnoho jiných jazyků. Objevuje jeden z nich, jenž se mu jeví nejvíce přitažlivým. Je jím jazyk nazývaný velština. Zpočátku pro něj byly knihy v této řeči nesrozumitelné, přesto později během let strávených na Exeterské koleji v Oxfordu jeho znalosti velštiny dosahují stále vyššího stupně. Svůj jazykový talent rozvíjí po celý zbytek svého života.

Během studia na střední škole svědomitě pokračuje nejen ve studiu latiny, ale získává i vynikající znalosti řečtiny, která je také součástí školních osnov. Následkem toho se Tolkien začíná zaměřovat na filologii nebo-li vědu o slovech. Na Oxfordské univerzitě studium dále prohlubuje předmětem srovnávací filologie.

Zájem o studium vědy o slovech vysvětluje Carpenter. Předkládá, že

> znát latinu, řečtinu, francouzštinu a němčinu byla jedna věc; druhá věc byla porozumět, proč jsou tím, čím jsou. Tolkien začal hledat „kosti“, prvky, které byly všem společné, a tak vlastně studovat filologii, vědu o slovech. Ještě víc ho v tom povzbudilo seznámení s anglosaštinou. (Carpenter 1993: 37)

Anglosaština měla veliký význam v Tolkienově životě. Jde o jazyk, který k dorozumívání používali Angličané v době předcházející vstup Normanů do země. Tento jazyk se také nazývá stará angličtina. Do Británie jej přinesli přibližně v polovině 5. století nájezdníci z Evropy a předpokládá se, že se starou angličtinou hovořilo déle než šest století.

Stará angličtina se stala centrem pozornosti a významným článkem autorova života. Poznával v ní nejen předchůdce svého vlastního jazyka (srov. Carpenter 1993), ale samotné studium této řeči a její historie pro něj mělo zvláštní a osobité kouzlo. Tolkien se stal odborníkem na tento mrtvý jazyk natolik, že ovládal všechna nářečí anglosaštiny. Přijal možnost vyučovat jej na univerzitě v Oxfordu a přednášel studentům starou angličtinu mnoho let.

Carpenter předkládá ve své knize názor dr. Bradleyho na Tolkienovu práci. Říká, že

> jeho práce svědčí o neobyčejně důkladném zvládnutí anglosaštiny a faktu i principů srovnávací gramatiky germánských jazyků. Vskutku neváhám říci, že jsem nikdy nepoznal muže jeho věku, který by se mu v těchto ohledech vyrovnal. (Carpenter 1993: 95)

Tolkien se proto začíná obracet k samotným, pro něj významným dílům v tomto jazyce, čímž jako žák (srov. Carpenter 1993) získává jazykové znalosti v pozoruhodném rozsahu. Jedním z významných děl je zejména staroanglická báseň *Beowulf*, která se stala inspirací pro jeho tvorbu. Dále se obrací ke střední angličtině, konkrétně k básni *Sir Gawain a Zelený rytíř*. Podle Carpentera (srov. Carpenter 1993) Tolkiena v básni okouzlil nejen jazyk, ale především dialekt, jímž mluvili předkové jeho matky a který se tak stává výrazným motivačním prostředkem pro zaměření a bližší zkoumání zmíněné básně.

Neúnavně postupuje vpřed ve studiu jazyků a důkladně se seznamuje se starou norskou literaturou. Stará norština se jinak nazývá také stará islandština. Tolkien ovládá tento jazyk tak brilantně, že čte nejen v originále příběh o Sigurdovi a draku jménem Fafnir, ale dokonce v tomto jazyce i přednáší referát o norských ságách. Prostudováním dále v této práci zmíněné *Mladší a Starší Eddy* rozšiřuje spisovatel svou fantazii a znalosti o další významné prvky a motivy z islandských mýtů a legend.

Na Škole krále Edwarda seznamoval studenty s anglickou literaturou učitel jménem George Brewerton. Tento muž přednášel mimo jiné také *Canterburské povídky* ze středoanglického originálu, čímž podnítil Tolkienův zájem o historii jazyka. Později se ukázalo (srov. Carpenter 1993), že právě tyto přednášky v originálním jazyce se staly prvním impulsem pro další Tolkienovo studium.

Na základě Tolkienova nadšení pro studium (srov. Carpenter 1993) a pátrání po skryté historii jazyků vzniká jeho nezdolná láska ke slovům. Nezajímaly ho pouze vědecké principy jazyka, ale zvláště zvuk a vzhled slov.

Tato hluboká láska vznikla právě již ve dnech, kdy ho matka začala učit první lekce latiny.

Díky objevení zájmu o jazyky a jednotlivá slova, začíná Tolkien vynalézat své vlastní jazyky. První inspirací byla gótština. Dochovaly se pouze zlomky tohoto mrtvého jazyka, které na něj zapůsobily silným dojmem. Začíná vymýšlet gótská slova tak, aby doplnil stávající dochovanou slovní zásobu. Buduje tedy historický germánský jazyk. Této práci věnoval mnoho hodin svého času.

Následně opouští nelehkou práci s gótštinou a zaměřuje se na další jazyk. Inspirací se stala výše zmíněná finská sbírka básní *Kalevala* neboli *Země hrdinů*. Tato sbírka je považována za pokladnici finské mytologie. Tolkien se odhodlaně rozhodl seznámit se s tímto jazykem více. Přesto finštinu nikdy perfektně neovládal, což vystihuje Carpenter (1993: 58): „Nikdy se nenaučil finsky líp než na to, aby se propracoval částí originálu Kalevaly, ale účinek, který to mělo na jeho vynalézání jazyků, byl podstatný a pozoruhodný."

Poté začíná tvorba jeho vlastního jazyka, jenž byla ovlivněna právě finštinou. V roce 1915 jej Tolkien značně rozvinul a sám tento vymyšlený jazyk nazýval „můj nesmyslný pohádkový jazyk". Neustále pracoval na zdokonalování a upřesňování tohoto jazyka a zároveň dospěl k přesvědčení, že musí vytvořit určité dějiny, o které by zmíněný pohádkový jazyk opřel. Rozhodl, že má před sebou řeč, kterou k dorozumívání používali duchové neboli elfové. Ve svých příbězích se jím stvořená mluva objevuje pod názvy „Vznešená elfština" nebo také „quenijština". O dva roky později obsahovala díky jeho pilné práci a trpělivosti slovní zásobu o počtu mnoha set slov.

Později Tolkien stvořil další podobný jazyk, kterému dal název „sindarština". Sindarština byla postavena na základech velštiny a Tolkien opět jazyk detailně propracoval.

Colbert o Tolkienových elfích jazycích říká, že

> Tolkien dospěl k přesvědčení, že zvuková podoba každého jazyka souvisí s typem mluvčích. Například vznešená quenijština a sindarština (šedá elfština) vycházely z jazyků, které považoval za krásné (finštiny a velštiny). Proto těmito jazyky hovoří elfové, k nimž měl Tolkien zvlášť vřelý vztah. (Colbert 2002: 91)

Tolkien strávil mnoho času vymýšlením a propracováváním výše zmíněných elfských jazyků a přitom neustále vytvářel i mnoho dalších. Při tvorbě jazyků se soustředil hlavně na to, aby jím vymýšlené jazyky odpovídaly jazykům skutečným. Tolkien jako znalec a odborník na lingvistiku věděl, že k vytvoření jazyka odpovídajícího realitě se musí soustředit a dbát nejen na odpovídající slovní zásobu, ale i na gramatiku. Neméně důležitou roli při vytváření jazyka zaujímá i postupný vývoj dané řeči.

Mnoho úsilí věnuje Tolkien také vymýšlení a zpracovávání různých abeced. Těmito smyšlenými písmeny zaznamenává informace ve svých denících. Jednou z abeced je například abeceda „fëanorská“, kterou použil nejen k psaní deníku, ale především v díle *Pán prstenů* pro elfské nápisy.

Pro autora není ani žádnou závažnou překážkou zvládání různých písařských stylů. Svou pozornost Tolkien obrací i k rukopisu a kaligrafii. I v Tolkienově Středozemi se objevují jím vytvořené dva základní typy písma. Jedním je „tengwar“, kterým je napsán nápis na prstenu. Druhým typem je „cirth“ neboli runové písmo.

1.3 Význam runového písma pro Tolkiena a zvláštní postavení run v mytologii

Tolkien ve svých dílech využil runového písma, které dobře znal. Toto písmo je obklopené mytologií a má kořeny právě v severské mytologii. Tento fakt byl pro autora inspirujícím natolik, že runová písmena zachytil v napsaných románech.

Runovou abecedu používají v Tolkienových dílech *Hobit aneb Cesta tam a zase* zpátky a *Pán prstenů* trpaslíci pro zachycení svého jazyka. Je však možné ji spatřit i v elfských nápisech nebo ve vzkazech od čaroděje a mocného kouzelníka Gandalfa. Runy jsou bytostmi Středozemě vyryté do kamenů nebo kamenných zdí.

Slovo runa v sobě nese mnoho významů, jež lze shrnout a označit pojmem „magie“. Enoksen uvádí (srov. Enoksen, 2003) význam slova „runa“ jako tajemství, magický znak, kouzlo, hádanka ale i znalost nebo zručnost. Podle Česala, Mátla a Dvořáka (srov. Česal, Mátl, Dvořák 2008) slovo „runen“ znamená šeptat.

Runové písmo nebo-li starogermánské písmo bylo ryto do různých prostředků sloužících k funkci sdělování. Tento proces byl posvátným aktem. Mezi zmíněné sdělující předměty patří například kosti, dřevo nebo také již zmíněné kameny.

Použití těchto znaků se uplatňuje při plnění různých účelů. Severský bůh Ódin například používal runy (srov. Enoksen 2003) k rozhovoru s mrtvými nebo prostřednictvím run nahlížel také do budoucnosti.

Enoksen, který se ve svém díle *Runy* z roku 2003 zaměřuje právě na tato písmena a jejich historii, specifikuje význam a výskyt run následujícím výčtem použití těchto písmen:

1. Komunikace mezi lidmi, například v runových dopisech.
2. Zapisování skaldských veršů.
3. Vytesávání básní severských předků na kamenné monumenty.
4. Lék proti nemocem, či ochrana proti nebezpečí.
5. Jako mocné symboly pro zlovolná magická zaříkadla.

Je tedy možné konstatovat, že runy sloužily nejen k magickým účelům představující kouzla nebo léčbu, ale plnily i funkci jazykovou, tedy sdělovací.

Toto písmo, jehož výkladem a zkoumáním se zabývá runologie, bylo tvořeno z rovných přímých linií. Runová abeceda byla doložena roku 1555 bratry Johannesem a Olausem Magnusovými.

Na základě informací, které poskytuje dílo *Starší Edda*, se čtenář dozvídá o písmu dávných severanů. Enoksen se domnívá (srov. Enoksen 2003), že runy mají božský původ a zvláště pro národ, jehož jazyk nebyl zaznamenáván písemně, musely být darem z nebe.

Podle severské mytologie se soudí, že první, kdo ze severanů získal znalost runového písma, byl již zmíněný bůh Ódin. Ódinova cesta k vědění však nebyla snadná. Ódin se pověsil na strom Yggdrasil, jež je známý také pod pojmem „světový strom“, a jehož smyslem je chránit a živit svět. Hlavní severský bůh na tomto stromě visel po dobu devíti dnů a devíti nocí a nacházel se (srov. Kadečková 1998) na hranici mezi životem a smrtí. Právě tímto sebeobětováním a ocitnutím se mimo reálné prostředí Ódin získal magickou moudrost a znalost runového písma.

Autoři díla *Skrytá česká historie* Česal, Mátl a Dvořák výstižně popisují cestu k získání magických znaků (2008: 18): „Přijetí symbolů či grafických znaků speciální formou, tj. prostřednictvím extáze – posvátného vytržení – by osvětlovalo důvody pro množství legend o posvátném původu písma.“

O své vědomosti a znalost run se nyní již všemocný bůh a pán nad životem a smrtí (srov. Kadečková 1998) podělil s dalšími bohy a lidmi.

1.4 Tolkien básník a zdroj jeho básnické inspirace pramenící z mytologie

První básnické počátky začínal Tolkien tvořit již ve svých osmnácti letech. Básně nebyly (srov. Carpenter 1993) ničím zvláštní a výjimečné. Pro další Tolkienovu tvorbu představující zajímavé elfí bytosti, může být prvním impulsem jedna jeho báseň, kterou napsal v roce 1910. Báseň s názvem *„Sluneční svit v lese“* ukazuje tančící skřítky v lesním prostředí. Podle Carpentera se báseň ukazuje poněkud neobvyklou (srov. Carpenter, 1993) a domnívá se, že to nebyla báseň, o které by bylo možné prohlásit, že ji napsal osmnáctiletý chlapec se zálibou v *Beowulfovi*.

Podle Carpentera, zabývajícím se profesionálním i všedním životem Tolkiena, je pravděpodobné, že se v mládí nechal pro svoji tvorbu inspirovat

mystickým básníkem Francisem Thompsonem. Svou domněnku potvrzuje následovně

> ve „Slunečním svitu v lese“ je zřetelná podobnost s epizodou v první části Thompsonových „Sesterských písní“ (Sister Songs), kde básník vidí na pasece nejdříve jednoho elfa a pak houf lesních duchů; když se pohne, všechno zmizí. Možná že to byl jeden zdroj Tolkienova zájmu o takové věci. (Carpenter 1993: 49)

O čtyři roky později v roce 1914 napsal Tolkien další báseň jménem *„Cesta Earendela, Večernice“*. V této básni je hlavním hrdinou námořník cestující na lodi po obloze a Tolkien Earendela představil blíže čtenáři. Carpenter říká (srov. Carpenter, 1993), že při psaní této básně se autor nechal inspirovat Cynewulfovými verši z díla *Crist.* Přesto vzniklá báseň byla originální a dle Carpentera se jedná o počátek Tolkienem stvořené mytologie.

Mezi jeho další básně patří například *„Mořský zpěv o dávném čase“*, *„Jak mužík z Měsíce přišel brzy velice“* nebo *„Nožky skřítků“*. Básněmi Tolkien přispíval do univerzitního časopisu, do místní edice nebo do knihy složené z veršů jednotlivých členů katedry anglistiky v Oxfordu. Pracoval rovněž na sérii básní nazvané *„Pověsti a písně z Bimble Bay“*, ve kterých již lze rozpoznat jednotlivé náznaky věcí, popisovaných v dalších dílech. Nelze opomenout ani další báseň z pozdějšího období, kterou Tolkien sepisuje pod názvem *„Píseň o Berenovi a Lúthien“*. Autor v tomto díle Lúthien ztotožňuje se svou vlastní manželkou. V roce 1934 představuje autor v časopise Oxford Magazine *„Dobrodružství Toma Bombadila“*. Obě výše zmíněné básně později tvoří legendy, historii a děj díla Pán prstenů.

Tolkien psal jak básně, tak i příběhy a povídky, které se staly později součástí nebo inspirací jeho rozsáhlejšího díla.

> Na jedné straně byly příběhy skládané čistě pro zábavu, často výslovně pro pobavení dětí. Na druhé straně stála vznešenější témata, někdy artušovská nebo keltská, ale obvykle související s jeho legendami. (Carpenter 1993: 154)

V roce 1920 začíná pracovat na díle určené svým synům *Dopisy Děda Mráze*, kde se již objevují sněžní elfové, trpaslíci nebo také skřeti. Po devatenácti letech vycházejí sepsané příběhy *Farmář Giles z Hamu,* v roce 1964 kniha *Strom a list* a v neposlední řadě o tři roky později se na trhu objevuje povídka *Kovář z Wooton Major*.

Kromě této tvorby poezie se Tolkien podílel i na mnoha pracích v rámci univerzity. V letech 1919 až 1920 svou pomocí přispěl k propracování nejobsáhlejšího slovníku spisovné angličtiny nebo glosáři k čítance ze střední angličtiny. Ve spolupráci s E. V. Gordonem připravuje nové vydání básně *„Sir Gawain a Zelený rytíř“*. Dílo vychází v nakladatelství Clarendon Press na počátku roku 1925. Svou pozornost spisovatel obrací také k překladatelské činnosti. Mezi jeho překlady patří například *„Perla“*, již zmíněný *„Sir Gawain a Zelený rytíř“* nebo také *„Sir Orfeo“*.

2. Fantastická literatura

2.1 Obecná definice fantastické literatury

Pojem „fantastická literatura“ označuje literární díla, která vytváří obraz skutečnosti za pomoci prvků smyšlených. Jde o umělecký žánr (srov. Pratchett 2003) založený na využití magických nebo jiných nadpřirozených prvků. Má původ především v mytologii, ze které čerpá náměty.

Fantastická literatura se vyvíjí již od doby, kdy bylo vynalezeno písmo a nemizí dodnes. Z počátečních děl je možné zmínit *Epos o Gilgamešovi*, *Beowulfa* nebo *Ilias a Odyssea.* Za průkopníka této literatury je považován anglický spisovatel William Morris. Přichází s díly fantastické literatury pod názvy *Les za světem* a *Studna na konci* světa. Pratchett uvádí (srov. Pratchett 2003), že právě tento Angličan je prvním autorem literatury fantasy v dnešním slova smyslu a dále ovlivnil všechny své následovníky ve dvacátém století. Patří mezi ně například Lord Dunsany, E. R. Eddison a Tolkienův současník C. S. Lewis. S významným a unikátním románem fantasy přichází ve 20. století autor klasické fantasy literatury John Ronald Reuel Tolkien.

Cílem fantasy literatury je přenést čtenáře do nového světa, do říše fantazie, a tím mu poskytnout vzrušení z četby a zábavu. Čtenář se tedy ocitá v jiném světě než je svět reálný. Ale i v tomto nadpřirozeném světě se ukazují shodné prvky s realitou.

Dle Carpentera se Tolkien vyjadřuje k samému procesu vytváření nových, fantastických světů a jeho vnímání čtenářem.

> To, co se ve skutečnosti děje,“ napsal, „je, že pohádkář se prokazuje jako úspěšný ‚přitvořitel‘. Vytvoří Druhotný svět, do něhož může vaše mysl vstoupit. Uvnitř něho je to, co vypráví, ‚pravdivé‘: odpovídá to zákonům onoho světa. Proto tomu věříte, dokud jste jakoby uvnitř. V okamžiku, kdy vznikne nevíra, je kouzlo zlomeno; kouzlo, či spíše umění selhalo. A vy jste zpátky v Prvotním světě

a díváte se na ten nedonošený zárodek Druhotného světa zvenčí. (Carpenter 1993: 170)

Žánr fantastické literatury lze rozdělit do mnoha kategorií. Autor *Encyklopedie fantastických světů* z roku 2003 Terry Pratchett ve své práci zabývající se právě touto literaturou vytyčil základní odnože fantastické literatury do několika hlavních skupin:

a) pohádky
b) zvířecí příběhy
c) artušovský cyklus
d) příběhy Tisíce a jedné noci
e) příběhy s čínskými motivy
f) fantastické příběhy o ztracených rasách
g) humorná fantasy
h) meč & magie
i) hrdinská fantasy

Pratchett řadí Tolkiena do skupiny hrdinské fantasy. Přesto je možné u autora *Hobita* a *Pána prstenů* najít prvky, které jsou zařazovány do kategorie inspirované artušovským cyklem nebo kategorií meč & magie.

2.2 Tolkienův Druhotný svět a jeho jedinečná pozice mezi autory fantastické literatury

Jak již bylo zmíněno Pratchett řadí J. R. R. Tolkiena do kategorie hrdinské fantasy. Základním prvkem této kategorie je imaginární neboli „druhotný“ svět. Tímto světem je u Tolkiena Středozemě neboli Middle-earth, ve které se odehrává děj *Hobita* a *Pána prstenů*. Jde o komplexní a propracovaný fantastický svět,

ve kterém je možné vše. V této nadpřirozené říši se nachází množství různých postav, záhadných tvorů, pozoruhodných i tajuplných míst.

Středozemě však není naprosto vymyšleným světem. I při tvorbě svých děl se Tolkien opíral o dávnou skutečnost a realitu.
Bates vysvětluje skutečnou existenci této země a říká, že

> Středozem opravdu existovala. Bádání historiků vedla ke zjištění, že oblast od Anglie přes Skandinávii až po západní Evropu byla zhruba přede dvěma tisíci lety osídlena v současné době již takřka zapomenutou civilizací, v mnohém připomínající Tolkienův bájný svět. (Bates 2005: 4)

Tolkien si vzal dávnou Evropu z anglosaské a severské mytologie za svůj vzor a nechal se inspirovat starobylým obdobím. Stvořil vlastní dějiny této země, nakreslil detailní mapy, sepsal mýty a legendy. Propracoval jednotlivé souvislosti mýtické historie. Již výše zmíněná kniha *Silmarillion* obsahuje informace o stvoření tohoto magického světa. Nic z toho však nelze považovat za odraz skutečnosti, která zde byla dříve. Pouze do detailu propracované jednotlivé prvky působí tak reálně a smysluplně.

Odborník na lingvistiku a mytologii Tolkien vytvořil zmíněný imaginární svět a věřil, že je vyvozen ze skutečnosti nebo na realitu určitým způsobem navazuje. Zaměřil se na nespočet nadpřirozených bytostí a prvků. Veškeré informace v jeho dílech, včetně jmen a jednotlivých událostí, propojil s vlastními dějinami a sestavenou mytologií této fikční země. Při tvorbě dokonale zpracované mytologie a následně země fantastického charakteru vycházel nejen z rozsáhlých jazykových znalostí, ale zejména z vědomostí níže zmíněných mýtů a legend. Právě aspektem mytologie ovlivňující tento fantastický svět se zabývá tato diplomová práce.

3. Mytologie

3.1 Definice pojmu mýtus

Mýtus je řeckého původu znamenající slovo, řeč, vyprávění, báj i pověst. Mýtus je považován za útvar ze starších dob, který vypovídá nejen o historii bohů a hrdinech s nadpřirozenými schopnostmi, ale i o vzniku a povaze světa. Dále vypráví o lidech a jiných přírodních a sociálních reáliích. Mýtus poskytuje informace našich předků o světě a shrnuje zkušenosti dané kultury.

Page v Oxford English Dictionary definuje mýtus takto (Page 1997: 7): „čistě fiktivní vyprávění, v němž se zpravidla vyskytují nadpřirozené bytosti, činy a události, a obsahuje některé obecně rozšířené názory týkající se přírodních nebo historických“

Mýty byly nejprve předávány ústně, později byly opisované. Odrážely přírodní jevy, objasňovaly jejich původ a pokoušely se dát odpověď na otázky týkající se původu života, zániku světa a jeho obnovení. Mýty se nevyhýbaly ani tématům života a smrti a braly je jako fázi, kterou musí existující duše projít. Smrt v nich nebyla považována za definitivní konec existence.

Větší celky mýtů různého původu nazýváme pojmem mytologie. Spáčilová tvrdí (srov. Spáčilová 1996), že pojem mytologie označuje vědu, která se zabývá nejen odborným výzkumem původu a obsahu mýtů, ale zahrnuje i tradované podání o víře a náboženském kultu národa. Každý národ má svou specifickou mytologii.

3.2 Psychologický výklad mýtů

Tato práce se zaměří na mytologii také z hlediska psychologického. Tímto způsobem je možné přiblížit definici mýtu a celé mytologie. Výkladem mýtů

se zabývá psycholog Carl Gustav Jung. Podle tohoto švýcarského psychologa se v mytologii objevují určité motivy, které je možné objasnit právě psychologickým zkoumáním.

Jung o mýtech říká (srov. Jung 1997), že mýty mají vitální smysl, nejsou jen pouhým znázorněním, ale představují i duševní život primitivního kmene. Kmen či společenství, které ztratilo svou mytologii, je zde přirovnáváno ke člověku, který ztratil svou duši. Ztráta kmenové mytologie má za následek morální katastrofu, která se projevuje psychózou.

Jung se domnívá, že v různých produktech psychózy (srov. Jung 1995) se objevují souvislosti, které mají paralely právě v mytologických asociacích. Tyto prvky se podle něj skrývají v nevědomí každého jedince.
Jung obrazy v nevědomí nazývá archetypy a říká o nich , že

> tyto produkty nejsou nikdy (nebo alespoň velmi zřídka) mýty v určité formě; jsou to spíše mytologické komponenty, jež pro jejich typickou povahu můžeme nazvat „motivy“, „prvotními obrazy“, typy nebo - jak jsem je nazval já - archetypy. (Jung 1997: 77)

Na základě Jungových výkladů, výše vysvětlené archetypy (srov. Jung 1995) je možné rozpoznat nejen v mýtech a pohádkách, ale také ve snech a výtvorech fantazie. Zařazuje mezi ně například archetyp dítěte nebo matky.

Pro zaměření této diplomové práce je zajímavé právě znázornění **archetypu dítěte**. Podle Junga může být archetyp dítěte (srov. Jung 1995) znázorňován mladým hrdinou, který má před sebou nesnadnou cestu již od narození. Je ohrožen pronásledováním a jeho hlavním posláním je zničení nepřítele v temnotách. Tomuto archetypálnímu zobrazení dítěte odpovídá v Tolkienově díle *Pán prstenů* postava Froda. Archetyp dítěte se dle Junga (srov. Jung 1995) hojně vyskytuje ve folklórních příbězích a je ztělesněn postavou elfa, či trpaslíka. Elfové a trpaslíci jsou často spjati s nejrůznějšími přírodninami (rostliny, lesy, kopce) a také se často vyskytují v Tolkienových dílech právě v této souvislosti.

V díle *Pán prstenů* je patrný také Jungův pojem **archetyp matky**. Královna elfů jménem Galadriel (viz 5. kapitola) je ztělesněním a zobrazením Velké matky. Jung říká (srov. Jung 1995), že tento pojem zahrnuje různé projevy typu mateřské bohyně a pochází z dějin náboženství.

Z toho vyplývá, že Tolkien ve svých dílech *Hobit aneb Cesta tam a zase zpátky* a *Pán prstenů* znázornil výše zmíněné archetypy, které budou v této práci rozvedeny později.

> Pro Tolkienovo tvůrčí úsilí měla zásadní význam snaha vytvořit iluzi, že Středozem představuje svět archetypů, jež přežívají v rodovém nevědomí anglického národa. Vše, co Angličané jsou a co tvoří obzor jejich znalostí, pochází z tohoto světa, stejně jako všechny velké události anglických dějin mají v tomto pradávném bájném světě svůj archetypální předobraz. (Day 1999: 15)

3.3 Prvky mytologií severské, germánské a keltské

John Ronald Reuel Tolkien čerpal inspiraci a motivy do své práce i děl právě z mytologie severské a germánské. V centru jeho zájmu stála i mytologie keltská. O důkladném studiu keltských materiálů svědčí nejen využití keltských prvků v Tolkienových dílech, ale i jeho práce na univerzitě v Oxfordu. Jeho přednáška nazvaná „Angličtina a velština“, kterou přednesl roku 1955, se zabývá právě keltským prvkem v angličtině. Posléze sestavil celý cyklus založený na zkoumání vztahu mezi těmito jazyky. To opět potvrzuje již výše zmíněné fascinování velštinou, ale i samotnými Kelty, což bude specifikováno dále.

3.3.1 Mytologie severská

Za mytologií severskou se skrývají mýty o bozích a bohyních pohanské vikingské Skandinávie. Severané měli mnoho bohů a bohyní, o nichž mýty vypráví. O některých z nich je z dochovaných památek známo více, o jiných však památky nepodávají mnoho informací.

Dochovanými prameny jsou sbírky *Písňová Edda* a *Prozaická Edda*. *Písňová Edda*, jinak také nazývaná *Starší Edda*, je soubor textů, které spolu volně souvisí. Jádro této sbírky je dochováno v rukopise nazvaném *Codex Regius* neboli *Královský rukopis*. Vznikl ve druhé polovině třináctého století opisováním starších předloh.

Mladší nebo-li *prozaická Edda* byla sestavena ve dvacátých letech dvanáctého století zámožným islandským sedlákem a velmožem, Snorrim Sturlusonem. Byl považován za znalce památek a starobylé literatury své země. Někdy se proto výše zmíněné dílo také nazývá Snorriho Edda. V díle je zachyceno mnoho náboženských příběhů a hrdinských písní.

Dalším významným a uceleným prozaickým vyprávěním a hrdinským dílem staroseverské literatury je *Sága o Volsunzích* napsána neznámým islandským básníkem kolem roku 1270. Podle Page (srov. Page 1997) tato sága ve své podstatě reprodukuje verše z *Eddy* a spojuje je v ucelený příběh.

Část této ságy vypráví o hlavním hrdinovi Sigurd, který se utkává v boji s drakem Fafnirem. Hrdina se objevuje tedy nejen ve významném prozaickém ztvárnění, ale pod jménem Siegfried vystupuje také v díle *Píseň o Nibelunzích*. Dílo se stalo inspirací a základem pro tvorbu Wagnerova cyklu *Prsten Nibelungův*, jenž se skládá ze čtyř oper.

Severská mytologie představuje bohy, kteří žili v oblasti nazývané Ásgard. Památky informují o dvou rodech těchto bohů. Jsou jimi Ásové a Vanové. Bůh bitvy Ódin, jeho bratři a syn Tór pocházeli z rodu Ásů. Dále k tomuto rodu patří například bohyně mládí Idunn nebo Tórova žena Sif.

K rodu Vanů se zařazuje bůh plodnosti Frey a jeho sestra Freya. Frey však později odchází žít s Ásy. Bohyně plodnosti Freya je zobrazovaná jako krásná žena, která je nejvíce uctívaná a vážená.

Hlavním severským bohem byl Ódin jinak nazývaný Wodan neboli „pěvec“. Je považován za „všeotce“ severských bohů nebo také patrona válečníků.

Helena Kadečková o Ódinovi říká, že

> Ódinovi bratři z úsvitu věků, Vili a Vé, zmizeli neznámo kdy a kam a Ódin zůstal sám nejstarším bohem a stal se praotcem nejen těch, kteří z něho pocházeli, ale všeho božského pokolení. Byl tím, k němuž všichni vzhlíželi jako k nejvyššímu vládci.(Kadečková 1998: 41)

O Wodanovi se praví, že byl ze severských bohů nejvyšší, nejstarší a vše měl pod svým dohledem. Tento moudrý a zkušený bůh měl naprostý přehled o všem ve světě. Toužil ale po skutečné moudrosti (srov. Kadečková 1998) a byl ochotný udělat vše pro její získání. Obětoval sám sebe na již zmíněném stromu Yggdrasilu a dokonce byl ochotný darovat i své oko kvůli doušku vzácné vody.

Ódin svoji pravou tvář skrýval do mnoha podob i jmen. Byl považován za boha básníků, králů, válečníků a magie. Inspiroval válečníky svým nadšením pro boj. Z daného textu vyplývá, že další bohové jsou potomky tohoto patrona.

Nejstarším potomkem tohoto nejvýznamnějšího boha je Tór, bůh hromu. Tór byl převelice silný a proslul nezměrnou chutí k jídlu. Zosobňuje rysy boha-válečníka.

Kadečková o Tórovi říká, že

> na rozdíl od ostatních bohů neměl Tór kupodivu v oblibě koně a chodil raději pěšky, anebo si zapřáhl do vozu své dva kozly, Tanngjósta a Tanngrisna, kteří měli tu přednost, že je na sklonku dne mohl zapíchnout a upéct k večeři a ráno byli zase živí. S tímto spřežením se projížděl ve svém voze v oblacích a kolem něho šlehaly zpod železných kol blesky a rachotil hrom. (Kadečková 1998: 52)

Bojoval s pomocí kladiva a jeho síla byla zakleta do zvláštního, magického opasku síly. Svou mocí chránil Asgard před obry, kteří byli největší smrtelní

nepřátelé. Je jediným bohem, jenž je vzývaný ve vikingských pamětních nápisech. Je na nich označován jako bůh ochrany.

3.3.2 Mytologie germánská

Mytologie germánská se nedochovala v takové komplexní a ucelené formě jako řecké a římské báje o bozích. Hlavním zdrojem staroseverské a tím i germánské mytologie je *Starší* a *Mladší Edda.*

Velmi cenným pramenem o Germánech a jejich mytologii bylo dílo *Zápisky o válce gallské,* jež napsal Gaius Julius Caesar. Byl první, kdo popsal svět germánských bohů. Mezi další autory popisující a věnující se germánským poměrům patřil Publius Cornelius Tacitus nebo Adamus Bremensis. Prvky germánské mytologie je možné najít i v pohádkách. Například pohádky bratří Grimmů, zachycující obry nebo trpaslíky, patří k dalším pramenům mytologie. Informace o germánské mytologii je možné zjistit z runových nápisů.

Hlavní germánskou bohyní byla Frija, staroseversky nazývaná Frigg. Později byla provdaná za Ódina. Frija, zakladatelka a ochránkyně manželství, byla nejen bohyní lásky, ale i bohyní mrtvých.

3. 3. 3 Mytologie keltská

Keltskou mytologii přestavují Keltové nebo Galové. Keltové mýty a legendy písemně neformulovali. Mytologie byla předávána pouze ústně. Z důvodu nedostatku pramenů nejsou tedy získány naprosto přesné důkazy. Jde o jeden z poněkud záhadných národů. Informace jsou získávány z keltských zemí, jimiž byla Francie, Německo, Rakousko, Itálie, Švýcarsko, Velká Británie a Irsko.

Vlčková upřesňuje území Keltů a říká, že

> za pravlast a kolébku Keltů je dnes považováno území ve střední Evropě, ohraničené na jihu Alpami na severu středoněmeckými vrchovinami, na východě linií vedoucí po toku Vltavy a pomezím rakousko-bavorským a na západě zasahující do severovýchodní Francie. (Vlčková, str. 11)

Dle Vlčkové (srov. Vlčková 2002) se keltská kultura vyvíjela bez vnějších zásahů nepřetržitě téměř 1000 let.

Na počátku šestého století před naším letopočtem obsadili Keltové Galii, Británii, posléze Irsko a mnoho dalších zemí. Četné obsazené oblasti jim však byly během mnoha válek a konfliktů odňaty.

Keltové přicházeli na obydlená území a postupem času se asimilovali a kulturně promísili s obyvateli centrální Evropy. Je proto velmi složité přesně definovat hlavní keltské božstvo a základní mýty je zobrazující.

Galský pantheon písemně dokládá G. I. Caesar a tamní bohy přirovnává k bohům římským. Nejvíce se však věnuje problematice druidů. Tito mágové představují významné osobnosti keltského národa.

Druidové zaměřují svoji moudrost (srov. Česal, Mátl, Dvořák 2008) na fungování člověka v souladu s přírodou a pomocí jejich mimořádných schopností umožňují propojení s paralelními světy.
Caitlín Matthewsová o druidech říká, že

> …slovo druid označuje člověka, který je „znalcem lesů“ nebo „lesním mudrcem“, což nám umožňuje lépe chápat, kdo to druid opravdu byl – schopný pozorovatel těsně spjatý se světem přírody, jehož vědomosti z něj činily prostředníka mezi neviditelným světem a světem lidí. (Matthewsová 1996: 56)

Autorka Caitlín Matthewsová v díle *Keltské duchovní tradice* zabývající se právě keltskou problematikou, představuje druidy jako kmenové šamany a osoby skrývající nejen mnoho vědomostí, ale i magických schopností. Dokázali manipulovat s živly nebo také ovládat počasí. Dle Matthewsové

(srov. Matthewsová 1996) zaujímali druidi, právě díky své moudrosti a nemalých schopností, v kmenové hiearchii vysoké místo a mohli být uctíváni jako polobozi.

Autoři Česal, Mátl a Dvořák v díle *Skrytá česká historie* se domnívají, že druidové (srov. Česal, Mátl, Dvořák 2008) dokázali také osvobozovat území od různých démonů. Dosáhli toho vyhrazením částí hájených lesů, kde fungovali jako „správci“ těchto rezervací a dohlíželi na démony.

Výše zmíněné informace dokazují, že Keltové se často obraceli k nadpřirozenému světu, který pro ně byl důležitý.
Matthewsová říká, že

> snad více než kterékoli jiné národy vzhlíželi Keltové ke svému pravému domovu – světu nadpřirozena -, jenž jim býval pramenem moudrosti, místem, kde přebývali jejich bohové, sférou, v níž se především dobře cítili básníci a poutníci. Každý, kdo navštívil onen svět, přestával být obyčejným smrtelníkem. (Matthewsová 1996: 94)

Za vstup do nadpřirozené říše bylo v keltské mytologii považováno určité místo. Nejčastější hranici mezi světy představuje některý pahorek nebo kopec. Je nazýván „sidhe“ a zpravidla bývá domovem nadpřirozených bytostí. Matthewsová říká (1996: 29): „Keltští bohové jsou především spojováni se zemí, v jejíchž kopcích, řekách, údolích, jeskyních, zátokách a horách je nalézáme dodnes.“

Marcus Annaeus Lucanus představuje tři hlavní bohy Keltů: Teutatus, Esus a Taranis. Všichni tito bohové měli svůj typický symbol a dle M. A. Lucana jim byly přinášeny lidské oběti.

První z nich jménem Teutatus, bůh války, ochraňoval bojovníky. Symbolem boha války je kůň. Lidské oběti tomuto bohu se usmrcovaly utopením. Dalším bohem tvořícím keltskou božskou trojici je Esus. Na základě jeho rozhodnutí se oběti usmrcovali podříznutím a jeho symbolem je kanec. Taranis, galský bůh hromu, blesku a vládce nebes si žádal lidské oběti usmrcované upálením nebo zakopáním. Za symbol tohoto boha se považuje kolo s paprsky.

Na území Galie patří k nejstarším bohyním Matrony, Epona a Rigani, manželka nebeského boha Tarana. Do mladší generace bohů tzv. Tuatha Dé Dananové se řadí především Dagda, Ogma, Dian Cécht, Neman, Macha a mnoho dalších.

Z keltské mytologie vychází také legenda o králi Artušovi. Objevuje se zde osoba kouzelníka Merlina, jenž pochází právě z výše zmíněných druidů. I Tolkien pracoval na básni inspirované legendou o králi Artušovi. Stvořenou báseň nazval *„Pád Artušův“* a ústředním tématem byla Artušova smrt. Báseň však nebyla nikdy dokončena. Profesor nebyl příliš inspirován artušovským cyklem. Podle Carpentera (srov. Carpenter 1993) nebyl tento cyklus legend pro autora uspokojivý ani jako mýtus. Hlavním důvodem bylo křesťanství, které se v cyklu projevuje. Tolkien ve své mytologii z legendy o králi Artušovi použil některé podobnosti, například motiv synovce, hrdiny nebo také podobnost Merlina a Gandalfa.

3.3.4 Béowulf

Další zdrojem inspirace pro Tolkiena byl epos *Béowulf*.
Carter definuje epos takto

> „Epos“ byl definován jako dlouhá vážná báseň ve vznešeném stylu, vyprávějící o řadě hrdinských činů nebo událostí. Slovo „epika“ pochází z latinského epicus, jež zase bylo odvozeno z řeckého epikos, jež je odvozeno od slova epos – „proslov, vyprávění nebo píseň“. (Carter 2002: 89)

Epos *Béowulf* je nejvýznamnější a nejstarší památkou anglické literatury. Řadí se do písemnictví anglosaského období Anglie, které se vymezuje od roku 449 do 1066. Je to první výpravná báseň obsahující 3 182 veršů. Dochovala se pouze v jediném rukopise z období kolem roku 1000, který je uložen v Britském muzeu. Místo, doba vzniku, historie textu a autor historického eposu zůstává stále neznámý.

3.3.4.1 Děj staroanglické básně

Děj skladby vyrostl ze starogermánských pověstí. Jsou zde předloženy hrdinské ctnosti jako statečnost, věrnost a štědrost. Podle Colberta (srov. Colbert 2002) význam díla však spočívá zejména ve vybroušeném stylu, podrobných popisech a způsobu, jímž je dané téma zpracováno.

Příběh této epické básně je zasazen do doby války mezi Švédy, Dány a jedním kmenem pocházejícím ze Švédska. Odehrává se mimo území Britských ostrovů někdy na přelomu pátého a šestého století. Pojednává o událostech ve Skandinávii.

Béowulf je hlavním hrdinou, po němž je tato heroicko-alegorická báseň pojmenována. Tento urozený válečník zachraňuje dvůr krále Hróðgára. Netvor Grendel sídlící v bažinách, přepadává již dvanáct let hodovní síň Heorot. Pokaždé si odnáší třicet dánských válečníků jako kořist. O tomto králově soužení se dozvídá mladý válečník Béowulf, synovec krále Géatů, a přichází na pomoc. Skládá přísahu dánské královně Wealhðéow, že v souboji Grendela přemůže nebo zemře. Statečný bojovník Béwulf Grendela v nelehkém boji poráží a zasahuje smrtelnou ranou. Těžce raněný netvor utíká do svého vodního příbytku, kde poté umírá.

Další souboj na sebe nenechává dlouho čekat. Zatímco všichni oslavují a hodují v Heorotu, Grendelova matka poznamenána neštěstím, přichází pomstít smrt svého syna. Béowulf opět přislibuje králi pomoc. Boj se odehrává na dně jezera nebo mořského fjordu přímo v příbytku obou netvorů. Hrdina nachází na stěně vodní síně zázračný obří meč, s jehož pomocí vítězí. Vrací se s jilcem tohoto meče a s Grendelovou uťatou hlavou.

Po těchto událostech se Béowulf stává králem. Vládne po dobu padesáti let. Jeho říši však začíná pustošit drak chrlící oheň. Mstí se za to, že mu uprchlý otrok ukradl zlatý pohár z jeho pokladu, který střežil po mnoho let ve skalní mohyle. Nastává třetí a Béowulfův poslední zápas, který končí smrtí obou protivníků. Hlavní hrdina podléhá zraněním, přesto je potěšen, že poklad mohl vybojovat pro svůj lid, který však před sebou má neblahou budoucnost.

3.3.4.2 Hlavní inspirační zdroj

Báseň *Béowulf* měla pro Tolkiena veliký význam a jejím studiem se zabýval dlouhá léta. Carpenter dokládá Tolkienovo silné zaujetí, které se projevuje při četbě této básně.

> A skutečné vzrušení pocítil, když pokročil za jednoduché úryvky v učebnici pro začátečníky a obrátil se k velké staroanglické básni Beowulf. Přečetl si ji nejdřív v překladu a pak v původním jazyce a hledal, že je to jedna z nejpozoruhodnějších básní všech dob: pověst o válečníku Beowulfovi, jeho boji s dvěma netvory a jeho smrti po bitvě s drakem. (Carpenter 1993: 38)

Tolkien vytvořil o *Béowulfovi* sérii přednášek, kterou nazval *Beowulf: Příšery a kritikové*. Epos zde představuje jako báseň a poukazuje na její důležitost. Dokládá a zdůrazňuje, že tato staroanglická báseň není pouhým textem sloužícímu k vědeckému zkoumání.

Tolkien seznamoval studenty s tímto eposem a přednášel *Béowulfa* i v originálním jazyce, tedy v anglosaštině. Předváděl téměř dramatické představení, jež v mnoha generacích studentů zanechalo nezapomenutelný zážitek, vzbuzovalo obdiv a naplňovalo přednáškové sály, což výstižně shrnuje Carpenter (1993: 122): „jeden bývalý žák, J. I. M. Stewart, to vyjádřil: „Dokázal změnit posluchárnu v hodovní síň, v níž on byl bardem a my hodujícími, pozorně naslouchajícími hosty.“

Staroanglický epos *Béowulf* se stal Tolkienovým hlavním a nejdůležitějším inspiračním zdrojem.

Tolkien o *Béowulfovi* říká, že

> Beowulf is among my most valued sources; though it was not consciously present to the mind in the process of writing, in which the episode of the theft arose naturally (and almost inevitably) from the circumstances. It is difficult to think of any other way of conducting the story at that point. I fancy the author of Beowulf would say much the same. (Carpenter, Tolkien 1995: 39)

Podobnosti s touto epickou básní je možné spatřit právě v Tolkienových dílech *Hobit aneb Cesta tam a zase zpátky* a *Pán prstenů.* Autor se ve své knize *Hobit* nechal z *Béowulfa* inspirovat nejen motivem draka, který střeží poklad, ale i hlavní zápletkou, kterou se stává krádež zlatého poháru z drakova pokladu.

Dalším prvkem eposu, kterým se Tolkien nechal inspirovat v díle *Hobit*, je motiv podzemí. Hlavní hrdina obou výše zmíněných děl se musí dostat do jeskyně, aby se mohl utkat v boji s protivníkem.

V díle *Pán prstenů* se inspiračním prvkem z výše zmíněného eposu stala čepel meče, která zaniká při zasažení protivníkova těla. Také téma spojení sil znepřátelených kmenů proti nepříteli se ukazuje nejen v *Béowulfovi*, ale i ve výše zmíněných dílech Tolkiena. Jednotlivé inspirační prvky jsou dále rozpracovány v 6. kapitole.

Tolkiena však inspiroval i styl básně, smysl pro detail a samotné hrdinství, které je hlavním tématem celého eposu i již zmíněných Tolkienových děl.

3.4 Tolkien – „architekt minulosti“

Jak je již zmíněno, tato práce se zabývá mytologií tvořenou Ronaldem Reuelem Tolkienem. Je však důležité v této práci zaznamenat, proč se vůbec tento autor rozhodl stvořit celou svou novou mytologii.

Výše zmíněné mytologie se staly centrem zkoumání a zájmu Tolkiena. Z tohoto důvodu se rozhodl, že právě jeho stvořená mytologie bude vybudována na základech severské a keltské mytologie. Tvoření Tolkienovy hybridní mytologie je jedním z aspektů, jímž se zabývá a předkládá ve svém díle Colbert. Říká, že

> Tolkien si při studiu mýtů a legend předsevzal nesnadnou věc: doufal, že odhalí jejich skrytý význam, který není na první pohled patrný. Doufal, že pokud půjde dostatečně do hloubky, vytvoří nový svět bájí, kompletní mytologii, která bude

> moci soupeřit s mýty a legendami slavných starověkých kultur antického Řecka a Říma. (Colbert 2002: 10)

Tuto velkolepou tvorbu Tolkien dlouho plánoval a promýšlel. Původ myšlenky spočíval ve vynalézání vlastních jazyků. Vše chtěl dovést do dokonalosti (srov. Carpenter 1993) a rozhodl se, že musí stvořit pro jazyky „dějiny", ve kterých by se vyvíjely. Dalším důvodem tvoření mytologie byla Tolkienova silná touha po stvoření mytologie pro Anglii.

Tolkien může být tedy nazýván „architektem minulosti". Nenechal se mytologií jen inspirovat, ale zároveň ji aktivně tvoří. Začíná psát významné mytologické dílo *Silmarillion* (viz dále). Tolkien nepovažoval svou mytologii za nepravdivou, naopak. Když zmíněné mytologické dílo psal, věřil, že píše příběhy (srov. Carpenter 1993) ztělesňující v jistém smyslu pravdu. Byl přesvědčen, že jeho práce není pouhým vymýšlením příběhů, ale zaznamenáváním určitých skutečností, které existovaly v již ztracené či „neobjevené" mytologii. Tolkienovým cílem bylo tedy „mytologii" nejen tvořit, ale zároveň z ní i dále vycházel. Právě v tom spočívá autorova jedinečnost.

Současně s dílem *Silmarillion* autor tvoří dlouhou báseň *„Mythopoeia"* neboli vytváření mýtů. V této básni vysvětluje právě výše zmíněný vlastní postoj a myšlenky týkající se mýtů. Tvoření mytologie se tedy stalo smyslem jeho života.

Jména znamenala pro Tolkiena důležitou součást celé jeho mytologie. Vlastnímu úsilí a snaze po dokonalé práci musely odpovídat i detaily, jako byly právě jména. Tolkien považoval (srov. Colbert 2002) jména za hádanky a rád se jimi i zabýval. Vytvářel jména, která svým původním významem odpovídala charakterům jednotlivých postav. Pokud jméno nebylo nově utvořeno pro danou postavu, nechal se inspirovat mytologií, jmény lidí ze svého okolí nebo i například názvy částí krajin (viz 5. kapitola).

4. Tolkienova díla, která budou analyzována z hlediska autorovy inspirace mytologií

Tato práce se zaměřuje právě na mytologický rozbor románů výše zmíněného autora fantazijní literatury Johna Ronalda Reuela Tolkiena. Pro zkoumání jednotlivých inspiračních prvků a motivů bude v centru pozornosti zvolené dílo *Hobit aneb Cesta tam a zase zpátky* a v podvědomí čtenářů známější román *Pán Prstenů: Společenstvo Prstenu*. Nelze však opomenout ani dílo *Silmarillion*, ve kterém se objevují sepsané mytologické události, příběhy a legendy o vzniku Středozemě.

4.1 Silmarillion

Silmarillion je Tolkienovo dílo, které se skládá z legend a příběhů. Autor začal pracovat na této knize v roce 1917. Tolkien dílo nesčetněkrát měnil, doplňoval a upravoval. Nikdy však toto mytologické dílo nebylo dokončeno a za Tolkienova života uveřejněno. Pod názvem *Silmarillion* bylo dílo vydáno po Tolkienově smrti až jeho synem Christopherem Tolkienem.

Tolkienův syn v předmluvě k dílu *Silmarillion* předkládá (srov. Tolkien 1977), že jeho otec toto dílo považoval za shrnující vyprávění, které je složeno z různých pramenů, jako jsou například letopisy, básně nebo ústní pověsti. V *Silmarillionu* jsou tedy zachyceny Tolkienovy ranější prózy a poezie. Tyto prameny předkládají právě historii, významné události a zachycují mytologii stvořenou Tolkienem. Jde tedy o historické shrnutí veškerých událostí ve Středozemi včetně nejranějších mytologických příběhů o stvoření této země.

Silmarillion, kniha směsí fikce a silné inspirace mytologií, časově předchází dějům odehrávajícím se v díle *Pán prstenů.* Je tedy možné konstatovat, že *Silmarillion* tvoří předehru k *Pánovi prstenů* a obsažená koláž ranějších děl

dotváří komplexnost celého pojetí. Veškeré události se v tomto díle odehrávají v Prvním věku Světa. Jména osob a míst v příbězích *Silmarillionu* mají původ v Tolkienových vymyšlených jazycích.

První legenda v díle právě předkládá a líčí stvoření Středozemě, její mytologii i historii. Představuje národy, které ji obývaly v dobách, jenž předcházely velkým dějům *Pána prstenů*. Další příběhy pojednávají ponejvíce o zhotovení silmarilů, tří velkých klenotů elfů, podle nichž je kniha pojmenována.

Tyto klenoty stvořené elfem Fëanorem jsou pro elfy vzácné. Uchovávají v sobě drahocenné světlo Dvou stromů blažené říše jménem Valinor. Přestože tyto stromy jsou již uschlé a dále nesvítí, v klenotech jejich světlo stále existuje. Tolkien seznamuje čtenáře s dalšími osudy těchto cenností, jejich krádeží a snahou získat je zpět od Temného a zlomocného pána Morgotha. Tento první Temný pán chtěl vlastnit právě tyto klenoty, protože zachycují osudy celé Středozemě.

4.2 Hobit aneb Cesta tam a zase zpátky

Již v díle *Hobit aneb Cesta tam a zase zpátky* se objevuje výše zmíněný a jak již bylo řečeno pro Tolkiena důležitý inspirační zdroj *Béowulf*. I do tohoto díla proniká autorova vlastní mytologie. Ve stvořeném světě hrají klíčovou roli postavy hobitů, které Tolkien stvořil. Předlohou těchto bytostí se stali angličtí venkované (viz 5. kapitola).

Tolkien v knize *Hobit aneb Cesta tam a zase zpátky* seznamuje čtenáře s původem hobitů a představuje svého hlavního hobitího hrdinu jménem Bilbo Pytlík. Objevuje se zde motiv prstenu, který se stane důležitým prvkem nejen této knihy, ale i celého díla *Pán prstenů*. Veškerý děj se odehrává ve Středozemi. *Hobita aneb Cestu tam a zase zpátky* doplňuje autor barevnými ilustracemi a mapami této země, jejíž historie je shrnuta právě v již výše zmíněném díle *Silmarillion*.

Příběh Tolkien tvoří pro pobavení nejen svým dětem ale i sobě samému. Přesto, že je tato kniha pojímána jako četba pro děti, podle autora díla však není určena pouze dětskému čtenáři, ale i dospělým, kteří se chtějí dozvědět o národu malých bytostí a dobrodružství ve Středozemi.

Dle Carpentera (srov. Carpenter 1993) začal Tolkien na *Hobitovi* pracovat v roce 1935. Kniha vychází v září roku 1937 a získává cenu za nejlepší knihu pro mládež.

4.3 Pán prstenů

Následuje tvorba díla *Pán prstenů*. Tomuto dílu předchází výše zmíněná kniha *Hobit aneb Cesta tam a zase zpátky*, který se stylově výrazně liší od díla *Pán prstenů.* Dle Carpentera (srov. Carpenter 1993) Tolkien uhýbal od humorného stylu *Hobita* k něčemu temnějšímu a bližšímu *Silmarillionu*. Od temné mytologie v *Silmarillionu* se autor dostává k zachycení detailní reality Středozemě.

Nastává tedy těsná spojitost se *Silmarillionem*, který poskytuje dílu *Pán prstenů* historický rámec. Při této práci Tolkien využívá také jím pečlivě vypracovaného písma a elfských jazyků. Díky složitosti příběhu však bylo potřebné vytvořit základy několika dalších jazyků.

Autor čtenáře seznamuje s událostmi na konci Třetího věku. Hlavním motivem těchto knih je již v *Hobitovi* zmíněný mocný a důležitý prsten, který se stává ústředním motivem celého děje. Čtenář se blíže seznamuje s jeho původem, magickou mocí a osudem.

Základním tématem, na kterém je postaveno toto rozsáhlé dílo, je tradiční souboj dobra a zla, ale také především statečnost malých lidiček neboli hobitů. V díle se tedy objevuje nejen výrazný motiv zla, boje, války, ale i motiv smrti a zániku. Ani existencionální otázky se tomuto dílu nevyhýbají. Je tedy možné se domnívat, že autor byl při psaní díla *Pán prstenů* ovlivněn světovými válkami,

které sám prožil. Tolkien však alegorii na válku objevující se v jeho díle neuznává.

Tolkien říká, že

> mně…byla alegorie ve všech svých projevech srdečně protivná od chvíle, kdy jsem byl dost starý a obezřetný, abych ji rozpoznal. Mám mnohem raději historii, pravou nebo předstíranou, protože ji čtenáři mohou aplikovat různě podle svého myšlení a zkušeností. Myslím, že mnozí si pletou ‚aplikaci' a ‚alegorii'; základem první je však čtenářova svoboda, kdežto základem druhé je cílevědomé autorovo řízení. (Carpenter 1993: 169)

Carpenter předkládá ve své knize i názor Tolkienova současníka a zároveň přítele C. S. Lewise na dílo *Pán prstenů* (Carpenter 1993: 169): „To všechno nebylo vymyšleno jako odraz nějaké skutečné situace ve skutečném světě. Bylo to obráceně; skutečné události začaly hrůzně odpovídat vzoru, který si volně vymyslel."

Psaní *Pána prstenů* přerušila nejen válka, ale především byl hlavní problémem Tolkienův perfekcionismus a pečlivost. Neustále trávil hodiny nad propočítáváním času, vzdálenosti, dat, dnů, hodin ale i měsíčních fází a směru větru. Dle Carpentera bylo (srov. Carpenter 1993) Tolkienovým cílem podat naprosto přesvědčivý a realistický svět, který popisuje ve svých dílech. Snaží se zachytit všechny podrobnosti patřící do jednoho spletitého příběhu, který stále roste a nabývá na rozmanitosti. Carpenter ve svém díle zachycuje Tolkienovo přání. Chtěl, aby čtenáři brali jeho stvořený příběh jako skutečný a sami do něj vstoupili. Proto veškerý detail, včetně jmen, zeměpisu a chronologie, musel zapadat do celkového rámce. Přidané a detailně popsané zeměpisné mapy umocňují pojem dokumentu.

Celková tvorba a práce na díle *Pán prstenů* vyžadovala nespočet hodin bádání a trvala dvanáct let. Tolkien jej dokončuje v roce 1949. Svou knihu sestavil jako jeden souvislý příběh. Záleželo mu na této struktuře a nechtěl dílo rozdělit. Přesto z důvodu problematiky vydání později souhlasil s vydavatelem

a rozdělil román na tři na sebe navazující díla: *Společenstvo prstenu, Dvě věže* a *Návrat krále*.

5. Hlavní postavy Tolkienových děl a jejich mytologické kořeny

5.1 Hobiti

5.1.1 Co jsou hobiti

Kniha *Hobit aneb Cesta tam a zase zpátky* poprvé představuje čtenářům národ malých lidí, hobitů. Jméno a původ těchto bytostí je Tolkienův vynález. Dle Colberta zde existuje jistá souvislost mezi románem Sinclaira Lewise *Babbit*. Colbert se domnívá (srov. Colbert 2002), že etymologický původ slova „hobit" pravděpodobně vznikl právě podle výše zmíněného známého románu.

Román *Babbit* vyšel v roce 1922. Čtenář se stává svědkem proměny stylu a způsobu života muže americké národnosti. Rozhodl se změnit své pohodlné a pro něj nudné žití a vydává se za dobrodružstvím. Nenechal se zde inspirovat pouze samotným slovem „babbit", ale i dějem samotné knihy. Stejný životní osud poznává právě také hlavní hobití hrdina Tolkienovy výše zmíněné knihy.

První větu svého díla, od které se odvíjel celý příběh knihy *Hobit aneb Cesta tam a zase zpátky*, Tolkien začal psát jednoho letního dne, kdy opravoval práce svých žáků z univerzity. V této větě použil slovo „hobit". Toto jméno pro fantastické bytosti Tolkiena napadlo náhodou a posléze se hobiti stali jednou z hlavních postav jeho románů. Carpenter zachytil vzpomínky autora o počátcích tvorby těchto postav. Tolkien říká (srov. Carpenter 1993), že každý jeho příběh vždy začíná od stvořených jmen. Rozhodl se proto, že by měl zjistit, kdo a co byli hobiti.

Tolkien se tedy začíná těmito bytostmi, které hrají klíčovou úlohu v jeho mytologii, dále zabývat. Vymýšlí, tvoří spojitosti, popisuje vzhled hobitů, jejich zvyky, živobytí, domovy, místo žití, rody, generace ale především dějiny. Některé

informace je možné získat ze stejnojmenné knihy, avšak mnohem více znalostí o hobitech uvádí autor v Prologu prvního dílu *Pána prstenů*.

Představa o malých lidech vychází z vlastních znalostí a lásky k venkovskému životu. Nechal se inspirovat venkovským prostředím a lidmi, kteří skrývají svou životní sílu pod zevnějškem obyčejných venkovanů. Zachytil ve svých dílech osobnosti, které přes svůj malý vzrůst oplývají velikou odvahou a právě hrdinstvím, na které se Tolkien tak zaměřil.

> Hobiti jsou prostě angličtí venkované, zmenšení, protože se v tom zrcadlí obvykle malý dosah jejich obraznosti – ne však malý dosah jejich odvahy nebo latentní síly. (Carpenter 1993: 158)

Worcesterské hrabství a okolní kraj se staly Tolkienovými oblíbenými místy, jež považoval (srov. Carpenter 1993) téměř za svůj domov. Tamější farma, kterou vlastnila jeho teta, byla místními lidmi nazývána Bag End neboli „Dno pytle“. Tento název Tolkien použil ve spojitosti s hobity ve svém rozsáhlém díle. Worcesterské hrabství (srov. Carpenter 1993) tedy představuje samotný „Kraj“, v anglickém originálu the Shire.

Tyto bytosti žili ve vesnici Hobitton. Podle Carpentera je pravděpodobné, že tato vesnice v sobě nese ztvárněnou vesničku Sarehole poblíž Birminghamu, kde Tolkien spolu se svým bratrem a matkou prožíval nejlepší léta svého dětství.

Tento autor také poukazuje na to, že samotný Tolkien se sám ztotožňoval s postavou hobita a uvědomoval si jeho naprostou podobnost k sobě samému. Detailním způsobem předkládá charakteristiku stvořených postav skrze Tolkienův popis sebe sama.

> Ve skutečnosti jsem ve všem kromě velikosti hobit,“ napsal jednou. „Mám rád zahrádky, stromy a zemědělskou krajinu bez mechanizace, kouřím dýmku, mám rád dobré prosté jídlo (nemražené), ale hnusí se mi francouzská kuchyně, líbí se mi ozdobné vesty, a dokonce se je v těchto šedivých dnech opovažuji nosit. Mám rád houby (z louky), mám velmi prostoduchý smysl pro humor (který

> unavuje i ty, kdo jsou mi příznivě nakloněni), chodím pozdě spát a pozdě vstávám (když to jde). Příliš necestuji. (Carpenter 1993: 157)

5.1.2 Frodo Pytlík

Hobiti se stali hlavními a zvláště působivými hrdiny celého díla. V *Hobitovi* je ústřední postavou hobit Bilbo Pytlík, díky kterému je znovu objeven prsten moci. Na základě nálezu zmíněného prstenu a tím pro děj důležitého činu postavy Bilba Pytlíka začíná hlavní děj a následuje tak mnoho dalších událostí. Již v prvním díle *Pána prstenů* představuje Tolkien nejen krajinu Středozemě, ale další hlavní a nejdůležitější postavu celého díla. Není jím nikdo jiný než Bilbův synovec, dědic majetku, následovník a nositel pstenu Frodo Pytlík.

Motiv synovce se objevuje v mnoha legendách a dávné historii. Pokud umírá otec, podle zvyku se strýc stává (srov. Colbert 2002) poručníkem a ochranitelem vlastního synovce, který se posléze stává hlavní postavou. Příkladem mohou být díla, o která se Tolkien velmi zajímal. Je to samotný epos *Beowulf*, jímž se Tolkien nechal inspirovat, a ve kterém je hlavní hrdina synovcem krále. Anglosaská báseň *„Sir Gawain a Zelený rytíř“* vypráví o synovci krále Artuše.

Při vymýšlení jména „Frodo“ pro svého hrdinu Tolkien opět využil zdrojů mytologie. Anglosaský epos *Beowulf* se zmiňuje o vznešeném původu tohoto jména, jež vlastnil islandský král.

Ve svých dopisech Tolkien vysvětluje původ tohoto jména.

> Frodo is a real name from the Germanic tradition. Its Old English form was Fróda. Its obvious connexion is with the old word fród meaning etymologically 'wise by experience', but it had mythological connexions with legends of the Golden Age in the North. (Carpenter, Tolkien 1995: 237)

Tato postava je inspirována válečnou tématikou. Ačkoliv samotný Tolkien alegorii na první světovou válku nepřipouštěl a neuznával, na postavě tohoto hobita je patrná známka válečných zkušeností, které mají vliv na charakter každého člověka, tedy i na malého hobita.

Frodo na počátku nevyniká žádnými výjimečnými vlastnostmi ani odvážným charakterem. Není příliš silný a jeho velmi slabou stránkou je bázlivost. Podle Colberta (srov. Colbert 2002) Tolkien chtěl vytvořit příběh, ve kterém hlavní hrdina nebude oplývat zvláštní silou ani jinými fyzickými přednostmi. Během celého příběhu Frodo musí čelit nemalému počtu nebezpečných událostí a stojí před řadou důležitých rozhodnutí. Celý jeho charakter tak podléhá změně. Zocelený bojem, válkou a prožitým dobrodružstvím se Frodo stává moudrým, odvážným a obdivuhodným hrdinou. Právě tento proces změny je pro Tolkiena důležitým prvkem.
Říká, že

> the hobbits had been welcomed. I loved them myself, since I love the vulgar and simple as dearly as the noble, and nothing moves my heart (beyond all the passions and heartbreaks of the world) so much as 'ennoblement' (from the Ugly Duckling to Frodo). (Carpenter, Tolkien 1995: 250)

Frodo již ke konci veškerého dění není postavou, na kterou je zaměřena největší pozornost. Od osobního příběhu tohoto hobita se autor ubírá k zobrazení velkolepé ságy o silách, které se snaží zvítězit nad zlem, které je v přesile. Přesto, že je Frodo nositelem prstenu, v pozdějších událostech *Pána prstenů* Tolkien zobrazuje v důležitých rolích také jednotlivé členy Společenstva a ostatní postavy tohoto díla. Postupuje od osobních příběhů k příběhu celkovému. Svými společnými silami tito členové bojují o záchranu Středozemě a vítězství dobra nad zlem. Jejich charakterové vlastnosti pod vlivem veškerých událostí taktéž podléhají změně a vývoji.

5.1.3 Sam Křepelka

Froda na cestách kromě jiných doprovází jeho přátelé z rodného kraje. Jedním z nich je další hobit jménem Sam Křepelka, Frodův oddaný a nejvěrnější přítel. V originále jméno zní Samwise Gamgee. Starý anglický význam slova „Samwise“ je nemehlo. Zpočátku, když se čtenář seznamuje s touto postavou, význam jména odpovídá přesnému charakteru tohoto hobita. Přesto právě i zde hraje svou roli inspirační prvek pro tvorbu jmen. Původ tohoto jména vychází ze jména obyvatele vesničky Sarehole poblíž Birminghamu. Tolkien se nechal inspirovat reálnou postavou ve zmíněné vesnici. Gamgee se stal v Sarehole hrdinou díky přínosu gázy do lékařského odvětví. A samotný hobit Sam se po vítězství proti temným silám stává také hrdinou.

Ačkoliv se Samvěd Křepelka zdá zpočátku pouze jako doprovodná postava, ukazuje se opět neméně důležitým jedincem v událostech a osudu prstenu. Stává se členem Společenstva prstenu. Touha být nápomocen, věrnost a láska ke svému pánovi Frodovi, jehož doprovází na cestě k Hoře osudu, jsou vlastnosti, které Sam považuje za naprostou samozřejmost a největší úkol, který je mu přidělen. Svého pána ochraňuje, stará se o něj, radí mu a na nějaký čas přebírá i poslání zničení prstenu. Smrt pro něj není překážkou a plní své povinnosti až do konce příběhu.

Tolkien znázorňuje Samovu postavu prostoupenou pouze dobrem a spravedlností. Ukazuje, že ve Středozemi jsou i kladné osoby, ze kterých si čtenář může vzít příklad pro svůj život. Tolkien se tomuto hobitovi ke konci díla nemálo věnuje. Sleduje další kroky v životě hobita. U Sama Křepelky je nejpatrnější posun ve vývoji charakteru. Z prvních dojmů milého, přesto ne tak šikovného hobita, se poté stává moudrým a znalým cestovatelem.

U této postavy opět hraje roli téma války jako inspirační zdroj. Nejde zde jen o výše zmíněnou změnu charakteru jedince, ale i samotná tvorba této postavy vychází z Tolkienových válečných zkušeností.

V době války, ve které Tolkien působil jako podporučík, poznal a seznámil se s mnoha důstojníky a sluhy, kteří se starali o jejich výstroje a jiné záležitosti.

Tito muži se stali dalším inspirativním prvkem pro postavu tohoto úctyhodného hobita.
Carpenter zachycuje vzpomínky Tolkiena o vzoru pro stvoření Sama Křepelky.

> Po mnoha letech napsal o jedné z hlavních postav v Pánu Prstenů: „Můj ‚Sam Křepelka' je vlastně obrazem anglického vojáka, řadových vojáků a vojenských sluhů, které jsem poznal ve válce z roku 1914 a o nichž jsem si uvědomoval, že mě nesmírně převyšují. (Carpenter 1993: 78)

5.1.4 Glum

Dalším hobitem je velice zvláštní postava Gluma. Glum, jehož původní jméno je Smeágol, je od samého počátku tajemným stvořením. Poprvé je zmíněn v knize *Hobit aneb Cesta tam a zase zpátky*. V této knize je popisován jeho vzhled, domov a způsob života. Má u sebe onen Jeden prsten, který nad ním má zlou moc a samotný hobit je jím zcela ovládán. V průběhu díla je objasňován původní život tohoto tvora před proměnou. Nejdříve byl obyčejným hobitem, později po získání prstenu se začal stranit lidem, přírodě a vyhledával jiný a naprosto odlišný způsob života.

Tolkien čtenáře informuje o tom, jak Glum prsten získal a později ho zase ztratil. Smeágol je ochotný pro kovový kroužek udělat cokoliv, jít kamkoliv, i zradit své společníky. Neváhá způsobit smrt jen proto, aby se chopil svého třpytivého pokladu. Přesto není jeho záměr zlý. Nechce jako jiní pomocí prstenu vládnout, chce pouze tuto věc plnou zla vlastnit.

Glum se projevuje jako rozdvojená osobnost, kdy v něm mezi sebou bojují dvě protichůdné síly. Tolkien zobrazil dobro v podobě Smeágola, jenž má bledé oči. Oslovuje se „já". Glum bezhlavě toužící po prstenu má oči zelené a říká si „my". Nakonec zlo získává převahu. Touha po prstenu je silnější než dobrá strana Glumovy povahy a jeho špatné „já" vítězí.

U postavy Gluma je možné spatřit opačnou proměnu charakterových vlastností než u výše zmíněných postav Samwise a Froda. Tyto dvě postavy

se postupně v průběhu děje mění v hrdinu. Glum se však v průběhu celého příběhu změnil od rozporuplné postavy spíše záporného charakteru v rozdvojené monstrum a stvůru.

Z hlediska mytologie se popudem pro stvoření tohoto zvláštního tvora pohybujícího se na rozhraní dobra a zla, stala opět severská legenda *Sága o Volsunzích*. Pověst o Sigurdovi vypráví o králi trpaslíků jménem Andvari. Působil jako strážce zlatého pokladu v jeskyni pod vodopádem. Částí pokladu byl také prsten. Pověsti Andvariho popisují také jako skřítka přestrojeného za štiku, která si loví ryby ke své potravě. Později mu byl poklad ukraden a Andvari si ponechal pouze zlatý kroužek. I ten mu byl nakonec odcizen a skřítek tento prsten proklel.

> Loki uzřel zlato, jež měl Andvari. A když tento vydal zlato, ponechal si jen jeden prsten, leč i o ten ho Loki oloupil. Trpaslík se skryl v kamenné sluji a pravil, že prsten způsobí každému, kdo by jej měl, smrt, a rovněž tak všechno zlato se stane každému majiteli zhoubným. (Zatočil 1960: 110)

Jak je již v této práci poznamenáno, pro Tolkiena hrála důležitou roli jména jednotlivých postav. Podle Tolkiena musí jméno skutečně odpovídat realitě, kterou zachycuje. Je tomu tak i u jména Gluma neboli Smeágola. V originále slovo „smeagan“ nese význam zkoumat, hloubat, ale i lstivost nebo plíživost. Význam jména ze staroanglického originálu tedy věrně naznačuje charakter celé této postavy Gluma.

5.2 Čarodějové

5.2.1 Gandalf Šedý

Významnou postavou Tolkienových knih je čaroděj Gandalf Šedý, elfy nazývaný Mithrandir nebo-li „šedý poutník“. Vousatý stařec nosící plášť, vysoký

špičatý klobouk a dlouhou hůl bojuje proti zlým silám a společnému nepříteli. Je jedním z devíti členů Společenstva Prstenu. Jde o zajímavou a záhadnou postavu. Jeho úkolem je bojovat a skončit se zlem.

Inspirací a vzorem pro Tolkienovu tvorbu čarodějova vzhledu se dle Carpentera (srov. Carpenter 1993) stala pohlednice, kterou si Tolkien v roce 1911 přivezl ze své výpravy do Švýcarska.

Carpenter o zobrazení této postavy na pohlednici říká, že

> jmenuje se Der Berggeist, duch hor, a je na něm starý muž sedící na balvanu pod borovicí. Má bílý vous, klobouk se širokou střechou a dlouhý plášť. Hovoří s bílým kolouchem, který mu očichává ruce obrácené dlaněmi vzhůru, a má pobavený, ale soucitný výraz; v dálce se rýsují skalnaté hory. Tolkien tu pohlednici pečlivě uchovával a dlouho potom napsal na papírový obal, ve kterém ji měl: „Pravzor Gandalfa“. (Carpenter 1993: 52)

Inspiračním zdrojem však pro zobrazení postavy starce nosícího plášť a hůl, mohla být opět keltská mytologie. Tolkien se věnoval keltské problematice, proto je možné, že Gandalf může být svou podobou přirovnáván k postavě druida.

Jméno Gandalf se vyskytuje v severském díle *Starší Edda*. Toto jméno je však zmíněno mezi trpaslíky. Tolkien tak pojmenoval hlavního trpaslíka a čaroděj se jmenoval „Bladorthin“. Poté jej přejmenoval na Gandalfa. Carpenter udává (srov. Carpenter 1993), že jméno Gandalf v překladu z islandského významu znamená kouzelník-elf neboli čaroděj.

Čaroděj Gandalf symbolizuje moudrost, vzdělanost, statečnost a odvahu. Tolkien zde pravděpodobně předkládá hlavní kladné charakteristické znaky severského boha Ódina. Tento bůh bývá často zobrazován právě jako Gandalf v podobě starce, což výstižně popisuje Day.

Day o severském bohovi Ódinovi říká, že

> proputoval všech devět světů a ukrýval se v mnoha podobách, ale nejčastěji se zjevoval jako starý muž: jednooký vousatý poutník. Nosil šedý nebo modrý plášť a poutnický klobouk se širokou střechou. Vyzbrojen byl pouze holí

a byl vzorem putujících čarodějů a kouzelníků od Merlina až po Gandalfa. (Day 1999: 31)

Není zřejmá jen vnější podobnost s výše zmíněným bohem, ale je více dalších totožných znaků a podobností mezi těmito postavami. Gandalf má rovněž jako bůh Wodan mnoho dalších jmen. Vyniká svými magickými a nadpřirozenými schopnostmi. Je znalcem mnoha historických událostí, básní a písní. Ódin se podělil s lidmi o znalost runového písma a čaroděj Gandalf tomuto písmu rozumí také a dokáže rozluštit jednotlivé znaky. Další jeho vlastností je síla dokázat své společníky a další bojovníky nadchnout pro pokračovaní v obtížné, komplikované a náročné cestě v boji proti zlu. Obě tyto postavy jsou však poněkud záhadné. Nikdo ve Středozemi nezná jejich skutečný původ, poslání, úlohu a roli. Putují světem a plní na svých cestách určité úkoly.

Přes tyto zmíněné podobnosti je však možné najít i rozdílnosti těchto dvou postav. Severský bůh je často krutý, velmi si cení pokladů a jsou mu přinášeny lidské oběti. Gandalf je naproti tomu soucitný. Ódin je nejmocnějším bohem severské mytologie. Podle Colberta (srov. Colbert 2002) se Gandalf řídí příkazy vyšší autority. Mezi dalšími kvalitami a vlastnostmi boha Ódina je schopnost proměnit se v mnohá zvířata nebo nabývat různé lidské podoby. Gandalf však tuto schopnost proměny postrádá.

Rozdílem mezi Ódinem a Gandalfem je i jejich morální přesvědčení. Podle vědmy Ódinovi chybělo srdce, a proto nastaly problémy mezi bytostmi v Ásgardu. Čaroděj Gandalf je však vlídný, laskavý a dává najevo svoje city k přátelům. I přes tyto shody a rozdíly Tolkien však sám uvedl, že tyto postavy jsou si opravdu podobné.

5.2.2 Gandalf Bílý

Stejně jako hobiti i tato postava čaroděje v průběhu díla prochází určitou změnou a vývojem. Ani zde Tolkien nevynechal jeden ze svých výše zmíněných

oblíbených motivů. Proměna charakteru osobnosti na základě prožitých nebezpečných činů a dobrodružství potkává i postavu inspirovanou Ódinem – Gandalfa.

Na cestě vedoucí ke zničení prstenu čaroděj Gandalf prochází určitou zkouškou v podobě ohně a vody. Ve svém boji se zlem, které jde proti čarodějovi v podobě démona balroga, obětuje sám sebe. Tuto obět přináší nejen z důvodu boje proti zlu, ale i ze soucitu. Chce zachránit životy ostatních jednotlivců Společenstva Prstenu. Gandalf však patří k andělským bytostem, nazývanými Istari, a proto neumírá.

Ve svých dopisech Tolkien o těchto bytostech říká

> …Istari, wizards, 'those who know', an emissary from the Lords of the West, sent to Middle-earth, as the great crisis of Sauron loomed on horizon. By 'incarnate' I mean they were embodied in physical bodies capable of pain, and weariness, and of afflicting the spirit with the physical fear, and of being 'killed', though supported by the angelic spirit they might endure long, and only show slowly the wearing of care and labour. (Carpenter, Tolkien 1995: 216)

Za tuto oběť však Gandalf dostává nové tělo a schopnosti. Stává se z něj Gandalf Bílý. Je oceněn za svůj provedený čin změnou pláště na bílou barvu, která znamená větší uznání mezi těmito andělskými bytostmi. Gandalf se neproměnil jen vzhledem, ale i samotná povaha čaroděje se také změnila. Díky získaným mocnějším schopnostem je odvážnější a neváhá se postavit jakémukoliv vlivnému protivníkovi.

Svou vnější podobou po změně připomíná dalšího čaroděje v díle *Pán prstenů* jménem Saruman, který zklame všechny spřízněnce na straně dobra a přechází na nepřátelskou stranu.

> His hair was white as snow in the sunshine; and gleaming white was his robe; the eyes under his deep brows were bright, piercing as the rays of the sun; power was in his hand…‘Yes, I am white now,’ said Gandalf. ‘Indeed I am Saruman,

one might almost say, Saruman as he should have been. (The Two Towers, p. 113)

Gandalf tedy oproti Sarumanovi stále zastává dobro. Představuje tak kladné charakteristické znaky boha Ódina.

5.2.3 Saruman Bílý

Dalším mocným kouzelníkem ve Středozemi je tedy už zmíněný Saruman Bílý. I lingvistické hledisko při tvorbě tohoto jména zde sehrává svou roli. Ve staré angličtině (srov. Colbert 2002) se nachází výraz „searu“, který znamená vychytralý a proradný, což napovídá čtenáři charakterové vlastnosti tohoto čaroděje.

Saruman je hlavním a největším členem řádu mocných čarodějů Bílé rady a patřících do Istari. Je váženým znalcem umění nepřítele a dříve bojoval s ostatními proti zlým mocnostem. Zpočátku jeho povaha nebyla přikloněna na stranu zla.

Tento mág má opravdu mocné schopnosti, kterým se postaví jen málokdo. Největší a nejsilnější schopností Sarumana je schopnost jazyka. Pomocí hlasu, který dokáže okouzlovat a působit potěšení, je schopný ovládat své nepřátele.

Saruman však stejně jako bůh Ódin propadne touze po silnější moci. Stává se proto služebníkem zlého protivníka a obrací se proti dřívějším spojencům. Změnil se a na povrch vyvstaly jeho negativní vlastnosti. Povaha se odráží i na vnějším vzhledu čaroděje. Již není více Sarumanem Bílým, ale plášť, jenž nosí, od té doby oplývá značným počtem barev.

5.2.4 Sauron Veliký

Nejmocnějším a nejvíce obávaným kouzelníkem nadpřirozené země je samotný Sauron Veliký. Lingvistický výraz tohoto jména nesoucí významy

odporný nebo opovrženíhodný pochází ze staré norštiny. Ve Středozemi je také znám pod jménem Nekromant. Colbert tvrdí, že (srov. Colbert 2002) toto jméno znamená kouzelník a jde o přezdívku pro nejmocnějšího ze severských bohů, Ódina.

Tento bůh, jak již bylo zmíněno, má kladné i záporné charakterové vlastnosti. Na základě negativních stránek osobnosti se Ódin nejvíce podobá tomuto obávanému a hlavnímu kouzelníkovi v díle *Pán prstenů.* Ani jeden z nich neváhá zabíjet a samotný bůh vlastní také prsten. Podle Colberta (srov. Colbert 2002) vlastní ten nejmocnější prsten, který byl kdy zachycen v mýtech. A právě Sauron je tvůrce onoho mocného a zlou silou naplněného prstenu, ve kterém se skrývá jeho vlastní moc. Nejen Gandalf, ale i tento čaroděj má tedy podobné rysy jako zmíněný severský bůh Ódin.

Zlo je přirozeným prvkem na zemi, proto má i tento čaroděj své místo v Tolkienově Středozemi. Symbolem Saurona v díle je červeně namalované oko. Sám se ukazuje v podobě rudě zářícího oka bez víčka, které je (srov. Day 2003) naplněné nenávistí, obklopené plameny, za kterými není nic jiného než hluboká tma.Tento symbol připomíná jednotlivé rysy pekla a nikdy nespícího ďábla.
I Colbert ve svém díle tuto podobnost předkládá a říká, že

> často se říká, že Sauron nápadně připomíná biblického ďábla, Satana. (Satanův příběh můžeme shrnout tak, že je to padlý anděl. Odvážil se postavit Bohu a lstí přiměl Adama a Evu, aby se protivili boží vůli. Ti pak byli za trest vyhnáni z ráje.) Kritik Randel Helms tvrdí, že jsou příběhy Saurona a Satana „naprosto totožné“. (Colbert 2002: 136)

Jako Satan ani Sauron nebyl na samém počátku zlý. Jak již v této práci bylo zmíněno, Tolkien byl členem římskokatolické církve a právě v této postavě zobrazil náboženské prvky a znalosti o Satanovi.

Inspirací k zobrazování postavy v podobě oka Tolkien čerpal opět z dalších starých pověstí. Příkladem může být egyptský bůh Ra nebo bůh Balar, objevující se v keltských legendách. Colbert o bozích skrývající se za podobou jednoho oka říká (srov. Colbert 2002), že jsou vševidoucí a jejich pohledu nelze

uniknout. Jednookým bohem byl také již zmíněný severský bůh Ódin, který své oko obětoval, aby získal moudrost. Poté byl Ódin zobrazován v legendách (srov. Colbert 2002) jako starý muž s jediným žhnoucím okem. I zde je tedy patrná další paralela Saurona a Ódina. Lze konstatovat, že Tolkienovu fantazii při vytváření této postavy pravděpodobně nejvíce ovlivnil právě nejmocnější severský bůh Ódin.

5.3 Další postavy

5.3.1 Aragorn

Kromě hobitů a čarodějů se v díle objevuje mnoho dalších postav, které nejsou v příběhu o nic méně důležité. Tolkien předkládá charakteristiku poněkud záhadného, přesto obdivuhodného muže. Aragorn je postava hrdiny a vládce. Pro obyvatele Středozemě je známý také pod jmény hraničář, chodec, Důnadan nebo Isildurův dědic.

Je přirozeným vůdcem celého Společenstva a stává se významnou postavou. Svou pravou tvář skrývá a projevuje se moudrostí, spravedlností, odvahou a statečností. Má silnou vůli, která odolává pokušení a touze po prstenu. Pro své přednosti a úctyhodné vlastnosti se Aragorn objevuje v pamětích mnoha osob Středozemě a podstatně ovlivňuje její dějiny.

Colbert o výstižně shrnuje Tolkienovy úmysly při zobrazování této postavy (Colbert 2002: 18): „Tolkien ho zcela úmyslně obdařil většinou vlastností slavných velikánů minulosti. Stejně jako Mojžíš nebo král Artuš skrývá před ostatními svůj urozený původ tak dlouho, než nazraje čas k odhalení.“

Aragorn se narodil vznešeným a zůstává jím po celé trvání příběhu. Po obnovení dobra ve Středozemi na trůn usedá právě Aragorn, jenž je určený vládce už svým původem. Právě podle této postavy a jeho návratu k moci je pojmenován třetí díl knihy *Pán prstenů: Návrat krále.*

Pro tuto postavu je specifická další vlastnost – nadání a rozsáhlé znalosti o léčbě bylinami. Aragorn je schopný s jejich pomocí a přidáním vlastních sil vyléčit mnohá zranění. Tuto moc Tolkien připisuje králům a odpovídá tomu i název léčivé byliny athelas neboli „králův lístek."

> 'The hands of the king are the hands of a healer, and so shall the rightful king be known.' (The Return of the King, p. 160)

5.3.2 Elfové a Galadriel

Mezi bytosti vyskytující se ve výše zmíněných mytologiích dále patří obři, trpaslíci, ale také skřítci elfové. Všechny tyto postavy Tolkien zachytil a blíže přiblížil čtenáři ve svých dílech.

Elfové byli velmi přívětiví a neobyčejně krásní. Jsou spjati s přírodou, mají rádi hudbu a neodmítnou pomoci lidem. Na lidské urážky však reagují pomstychtivě. Nazývali se také šotci nebo bludičky.

Elfové byli lidem představováni v mnoha dílech. Byli však zobrazováni v různých podobách, což výstižně shrnuje Čudrnáková (2008: 66): „V některých příbězích středověku a pozdějších dob se elfové zmenšili až na velikost lidského prstu a byla jim přisouzena tykadélka a lucerničky; obvykle pak obývali květiny."

Geoffrey Chaucer již ve čtrnáctém století zachytil elfy v *Povídkách canterburských*. Dalšími díly, ve kterých se objevují tyto nadpřirozené bytosti, je *Královna vil* od Edmunda Spensera nebo *Sen noci svatojánské* od Williama Shakespeara. Elfové vyskytující se v díle Tolkiena, se ve veliké míře odlišují od osob zobrazovaných Shakespearem. Tolkien je nezobrazuje jako malé postavy. Jsou vysocí, vznešení a velmi moudří. Vynikají nesmrtelností, krásou a větší mocí než obyčejní smrtelníci. Ve svých dílech Tolkien zobrazil elfa jako nadčlověka.

Tyto postavy, které ve všech ohledech daleko převyšují lidské tvory, jsou ideálem každého umělce. Proto elfové zobrazovaní v dílech jako šotci, nevyhovovali představám Tolkiena. Jeho představa o těchto bytostech tedy nejvíce vychází právě z výše zmíněných mýtů.

Královna elfů Galadriel, vážená a mocná žena, hraje v příběhu další neméně podstatnou roli. Je uctívaná v očích svého lidu i členů společenstva. Posláním této ženy s nemalými schopnostmi je ochraňovat domov elfů. Jejich útočištěm je v díle *Hobit aneb Cesta tam a zase zpátky* Temný hvozd. V díle *Pán prstenů* je domovem elfů Lothlórien.

Galadriel vyčnívá nad ostatními nejen krásou, ale i moudrostí. Pro dobro v zemi přináší oběť v podobě bezpečí domova elfů a svou možnost vládnout Jedním prstenem.

Caitlín Matthewsová poukazuje na to (srov. Matthewsová 1996), že v keltské mytologii byl nadpřirozený svět spjat se ženskými postavami. Tvrdí, že se tyto ženy nazývané bean-sidhe královsky oblékaly, ovládaly magické síly a zastávaly úlohu ochránkyň nadpřirozeného světa. Je tudíž záhodno konstatovat, že Tolkiena i při tvorbě této postavy ovlivnila keltská mytologie.

Colbert se domnívá, že Tolkien (srov. Colbert 2002) byl při zobrazování královny Galadriel ovlivněn také svým náboženským vyznáním. Galadriel však není přirovnána jen ke Svaté Marii, ale dá se také považovat za Matku země, která se vyskytuje ve všech světových mýtech a legendách. Galadriel zajišťuje ochranu a darování života. Jde tedy o syntézu pohanství a křesťanství.
Tolkien ve svých dopisech o svém pojetí postavy Galadriel říká, že

> I think it is true that I owe much of this character to Christian and Catholic teaching and imagination about Mary, but actually Galadriel was a penitent: in her youth a leader in the rebellion against the Valar (the angelic guardians). At the end of the First Age she proudly refused forgiveness of permission to return. She was pardoned because of her resistance to the final and overwhelming temptation to take the Ring for herself. (Carpenter, Tolkien 1995: 172)

Další symbolikou, potvrzující roli Matky země, může být královnin dar pro hobita Sama, který obsahoval půdu a semena stromů. Hobit díky tomuto daru získává nádherné zahrady poskytující veliké množství úrody. Bates výstižně

shrnuje pojetí Matky země ve Středozemi (2005: 67) : „Pro obyvatele Středozemě představovala Matka zem vůdčí sílu.“

Dalším motivem odkazujícím na keltskou mytologii jsou dary, které si vyměňovali lidé z nadpřirozeného světa se smrtelníky. Nejen výše zmíněný dar v podobě půdy od královny elfů potvrzuje Tolkienovu inspiraci Kelty, ale mezi další darované předměty od těchto nadpřirozených bytostí patří například také Frodův meč, plášť přizpůsobující se okolní přírodě nebo lahvička plná magie. Jak již bylo v této práci řečeno, elfové stvořili zářící kameny silmarily, které jsou blíže přiblížené v Tolkienově díle *Silmarillion.*. Světlo jednoho tohoto kamene je skryto právě v darované lahvičce magie od Galadriel. Světlo pomáhá hobitovi Frodovi na jeho osudové cestě, dává mu naději a odvahu.

5.3.3 Obři a trpaslíci

Podle germánské mytologie na začátku nebyli bohové, ale obři. Dílo *Starší Edda* dokládá, že praotcem všech obrů byl obr Ymi. Autorka Helena Kadečková se ve svém díle *Soumrak bohů* zabývá právě problematikou severských bájí a mýtů. Předkládá čtenáři informace o původu dalších obrů a říká, že

> také obři se rozmnožovali. Nejstarší Ymi měl děti sám se sebou. Když spal, potil se, a tehdy mu zpod levé paže vyrostli muž a žena, zatímco jeho nohy zplodily syna. Takový byl původ obrů, které lidé na Severu nazývají jotuny nebo trolly. (Kadečková 1998: 23)

Ze zabitého obra Ymiho poté Ódin a jeho bratři stvořili svět. Z částí jeho těla se stala jezera, řeky, moře, hory, kameny, stromy, nebe a mraky. Obrům je bohy vyhrazena část této země a jejich svět se nazýval Útgard.

Obři jsou tradičně zobrazováni s duševní prostotou, kterou má dětská mysl. Od smrti Ymiho jsou ostatní obři úhlavními nepřáteli bohů i lidí, kteří je téměř nemohou porazit. Známým přemožitelem bytostí nezměrné výšky a síly, tedy obra, se stal hrdina Béowulf.

V Tolkienových dílech jsou obři zobrazováni v podobě zlých skalních obrů z kamene neboli zlobrů. Jsou silní, dvakrát větší než člověk, tvrdí jako skála, ale bojí se světla. Vznikli ve tmě a pokud na ně dopadnou sluneční paprsky, změní se v kámen. I tito Tolkienovi zlobři jsou však hloupí a slabomyslní.

Autor čtenáře seznamuje s tímto zobrazením obrů již v knize *Hobit aneb Cesta tam a zase zpátky*.

> Three very large persons sitting round a very large fire of beech-logs. They were toasting mutton on long spits of wood, and licking the gravy off their fingers. There was a fine toothsome smell. Also there was a barrel of good drink at hand, and they were drinking out of jugs. But they were trolls. Obviously trolls. Even Bilbo, in spite of his sheltered life, could see that: from the great heavy faces of them, and their size, and the shape of their legs, not to mention their language, which was not drawing-room fashion at all, at all. (The Hobbit, p. 29)

Podle severských mýtů z Ymiho těla vznikli také trpaslíci. Objevili se v zemi v podobě malých červů. Později od bohů získávají lidskou podobu malých skřítků. Bydleli v jeskyních a horách. Matthewsová ve svém díle uvádí (srov. Matthewsová 1996), že nejčastějším příbytkem těchto nadpřirozených bytostí bývá čarovný kopec nazývaný sidhe.

O původu těchto bytostí existují různé verze. Považují se za mladší než jsou elfové a bohové. Trpaslíci byli popisováni jako postavy malého vzrůstu, oškliví a často staří. Oplývali moudrostí a bystrou myslí. Byli velmi zruční a mnoho klenotů patřící božstvu, bylo právě trpasličí prací. Spáčilová o trpaslících říká (1996: 76): „trpaslíci, hospodařící v temnotách nitra země nebo v jeskyních hor, znali tajemné síly přírody a věděli o pokladech skrytých pod zemí.“

Tolkienovi trpaslíci měli statné postavy, dlouhé nosy, na hlavách měli různobarevné kapuce a nosili dlouhé plnovousy. Byli stateční a do boje si oblékali košile vyrobené z ocelových kroužků. Vzhledem a chováním připomínají tak trochu dávné Vikingy. Srdce trpaslíků oplývala láskou k vyrobeným výrobkům vlastníma rukama a milovali zlato a drahé kamení. Tuto lásku zobrazil Tolkien v díle *Hobit.*

> The mere fleeting glimpses of treasure which they had caught as they went along had rekindled all the fire of their dwarvish hearts; and when the heart of a dwarf, even the most respectable, is wakened by gold and by jewels, he grows suddenly bold, and he may become fierce. (The Hobbit, p. 162)

Při tvorbě jmen trpaslíků autor opět vycházel z výše zmíněného zdroje staroseverské mytologie *Starší Edda*. V tomto díle se objevují jména všech trpaslíků, kterých Tolkien využil i ve svém díle. Jména Bifur, Bofur, Bombur, Durin, Dvalin, Fili, Kili, Glóin a další se objevují v díle *Hobit aneb Cesta tam a zase zpátky*.

Mezi trpaslíky a elfy panuje ve Středozemi dlouhé nepřátelství po celé generace. Přesto se Tolkien snažil spojit tyto odlišné nadpřirozené bytosti dohromady. Společně čelí nepříteli, jsou si bližší, poznávají hodnoty a smysl života dříve znepřátelených obyvatel Středozemě.

5.3.3 Enti

Kromě výše zmíněných trpaslíků, obrů a elfů Tolkien popisuje řadu dalších nadpřirozených bytostí. Jedná se o záhadné fantastické postavy a tvory, s jejichž vzhledem i chováním autor také seznamuje čtenáře. Patří mezi ně černí jezdci, skřeti, mlčící bdící, mrtví nebo také enti.

Tolkien enty nazývá pastýři stromů. Jsou zobrazováni jako obrovské stromy, které se mohou pohybovat, mluvit, ale i uvažovat jako lidé. Tyto postavy jsou záhadné nejen pro obyčejného čtenáře, ale ani ostatní obyvatelé Středozemě neznají jejich původ. Jedná se o nejstarší bytosti Středozemě.

Hlavním úkolem těchto bytostí je ochraňovat lesy. Tímto se projevuje Tolkienova láska k přírodě a zejména ke stromům. Citem a láskou ke stromům Tolkien překypoval již od svých dětských let a po celý život, což výstižně shrnuje Carpenter (1993: 28): „A přestože stromy rád kreslil, nejraději byl s nimi. Lezl na ně, opíral se o ně, dokonce si s nimi i povídal. Zarmoutilo ho, když zjistil, že jeho city k nim každý nesdílí.“

Tolkien nechtěl, aby příroda byla lidmi narušena a zničena. V jeho srdci byl stále obraz krásného venkova, na který vzpomínal po celý svůj život. Za žádnou cenu nechtěl připustit, aby tento obraz a krásná krajina byla změněna nebo úplně zničena samotnými lidmi.

Autor popisoval stromy a lesy, které se staly útočištěm mnoha bytostí. Lesy v jeho díle symbolizovaly určitou sílu, ať už pozitivní či negativní. Mnoha lesů se lidé báli, stromům nevěřili a raději se těmto místům vyhýbali. Věřili, že se tam skrývá něco tajemného. Názorným příkladem může být Tolkienův Temný hvozd.

Stromy v Tolkienových dílech ožívají. Jsou přátelští i naopak. Zajímavé a tajuplné obří stromy budí u ostatních respekt, leckdy však nahánějí i hrůzu. Elfům koruna stromu poskytovala ochranu a bezpečí před nepřáteli nebo nechtěnými návštěvníky.

William Shakespeare v díle *Macbeth* popisoval chodící les, a stal se tak příkladem (srov. Colbert 2002) pro tvorbu entů v Tolkienově díle. Shakespearův les je pouze přestrojené vojsko, naopak Tolkien chtěl ve svém díle zobrazit dokonalé obří stromy, které jsou opravdu schopné účastnit se války a postavit se nepříteli.

‘I longed to devise a setting in which trees might really march to war.’ (Carpenter, Tolkien 1995: 228)

V mýtech a v tradičních kulturách příroda a především lesy tvořili význačnou složku. Lidé lesy uctívali, pěstovali si k nim silnou náklonnost a obdiv. Například výše zmíněná keltská kultura uctívala lesy, které Keltové nazývali háje. Stromy, háje a lesy byli pro Kelty posvátné. Znalci lesů druidi chránili a starali se o tyto stromy. Podle Batese (srov. Bates 2005) byly lesy považovány za místa plná magie a moci, kde sídlí velký duch a je třeba si jej naklonit.

6. Jednotlivé motivy

6.1 Prsten

Nejen fantastické bytosti mají své místo v *Pánovi prstenů*. Věci, které vynikají magickými schopnostmi a nebo jsou elfy obdařeny zvláštními, magickými vlastnostmi a kouzly, jsou v díle Tolkiena významné a účelné. Kromě osudného prstenu stojícím na prvním místě, mezi tyto věci patří také mnohé výtvory a dary od nadpřirozených bytostí elfů, například kouzelné elfí pláště, lahvička magického světla nebo semena stromů z elfí říše jménem Lothlórien.

6.1.1 Prsteny v literatuře

Základním motivem celého Tolkienova díla *Pán prstenů* je již z názvu napovídající motiv prstenu. Motiv prstenu se objevuje v mnohých legendách. Projevuje se určitou silou a prokletím. Názorným příkladem může být již výše zmíněná *Pověst o Sigurdovi*. Další příkladem a zároveň možnou Tolkienovou inspirací může být dílo *Píseň o Nibelunzích.* Tolkien však s touto možností inspirace nesouhlasí, což výstižně shrnuje Carpenter (1993: 180): „Srovnání jeho Prstenu s Písní o Nibelunzích a s Wagnerem Tolkiena vždy popouzelo; jednou řekl: „Oba prsteny byly kulaté, a tam podobnost končí.“

6.1.2 Prsten v Tolkienovi

Jeden z mnoha vyrobených prstenů v Tolkienově dílech je prsten často nazýván Isildurova zhouba. Působí negativní silou a ukrývá sílu právě čaroděje Saurona. Do prstenu jsou vtisknuté znaky jemným ohnivým písmem v jazyce země Mordor, které vyjadřují poslání a velkou moc prstenu.

Prsten není možné zničit jiným způsobem, než ho odnést do míst, kde byl čarodějem vyroben.
Tolkien vysvětluje vlastnosti onoho prstenu.

> The Ring was unbreakable by any smithcraft less than his own. It was indissoluble in any fire, save the undying subterranean fire where it was made – and that was unapproachable, in Mordor. Also so great was the Ring´s power of lust, that anyone who used it became mastered by it; it was beyond the strength of any will (even his own) to injure it, část it away, or neglect it. (Carpenter, Tolkien 1995: 173)

Kovový kroužek původně patřící Sauronovi, neblaze působí na povahu každého živého tvora v jeho blízkosti. Prsten ztělesňuje čisté zlo a zlá vůle vložená do tohoto prstenu způsobuje nebezpečí obratu k nemilosrdným povahovým vlastnostem v případě, že po něm někdo zatouží nebo jej nosí na těle.

Prsten má mnoho dalších zvláštních vlastností. Jedinec ovládaný prstenem touží po vlastnění tohoto předmětu, vládnutí a získání nesmrtelnosti. Prsten prodlužuje život a po nasazení hladkého zlatého kroužku se nositel stává neviditelným. Nikdo není schopný se prstenu vzdát. Čím více se prsten dostává do blízkosti místa, kde působí stvořitel prstenu, stává se stále těžším břemenem na duchu i na těle onoho nositele. Kroužek předává svou temnou sílu na svého majitele. Přes veškerou snahu ubránit se skrytému zlu, samotný nositel ke konci cesty nezvládá tuto nezměrnou zlou sílu a podléhá jí.

Glum přestavuje významný článek celého příběhu o prstenu. Díky tomuto stvoření ovládané mocí zla, je vládnoucí prsten nejen objeven, ale nakonec i zničen. Glum získal mocný prsten od svého přítele Deágola, který tuto věc našel na dně řeky. Glumova touha po prstenu byla tak silná, že byl ochotný zabít svého přítele, aby se stal majitelem tohoto zlatého prstenu. Posléze v jeskyni u Gluma prsten objevuje hobit Bilbo Pytlík a z jeho rukou se dostává k Frodovi a tím i do Společenstva prstenu. Společenstvo se vydává na dlouhou a nebezpečnou cestu, jejímž cílem je dojít k Hoře osudu a prsten tam zničit vhozením do ohně, aby nezpůsobil v rukou nepřítele další a mnohem horší zlo. V tuto chvíli

se na scéně objevuje opět Glum a chce svůj poklad plný zla získat zpět. Bojuje o prsten s Frodem, který jej nese a nakonec se Glumovi podaří kroužek získat do svých rukou. Jeho touha se mu však stane osudnou a díky jednomu nešťastnému kroku, padá i s prstenem ze skály do osudného ohně. Prsten je zničen a Glum tak završuje poslání Společenstva.

6.2 Meč

6.2.1 Význam meče

Výše zmíněná postava jménem Aragorn u sebe nosí pro dílo další důležitý motiv. Tímto motivem je zničený meč. Nazývá se Narsil a Aragorn jej zdědil po svých předcích. Dědictví vážených rodinných cenností byl akt typický pro středověk.

Meč Narsil byl zlomen při útoku na Temného pána Saurona. Dokud tato zbraň nedojde do vhodných rukou, nemůže být znovu zkut a připraven do boje. Colbert tvrdí (srov. Colbert 2002), že překovaný meč symbolizuje návrat zákonného dědice na trůn. Zbraň se v díle dostává k Aragornovi, je znovu zkut a získává nové jméno Andúril. Jde o prvek symbolizující naději a víru ve šťastnou budoucnost beze zla.

Meč není jen pouhým předmětem používaným k boji, ale v keltské kultuře, která Tolkiena tolik ovlivnila při psaní *Pána prstenů,* má určitou důležitou roli a magický význam. Meč je považován za zbraň, která má svou vlastní duši a je pro majitele nejdůležitější věcí.
Dílo Skrytá česká historie o pojetí meče říká, že

> meč dostává v keltském pojetí svoje jméno, a tím i „duši“ (ochranného démona?), navíc je velice těsně spojen se svým majitelem. Pokud není zlomen nebo jinak poškozen, není radno tuto zbraň majiteli ukrást, dokáže se totiž (a mnohdy velice zlomyslně mstít). Na konci bojovníkova života je meč buďto pohřben se svým

majitelem, darován příbuznému či příteli, nebo – v případě těch magicky nejúčinnějších mečů – odevzdán vyšší bytosti, která ho smrtelníkovi věnovala. (Česal, Mátl, Dvořák 2008: 75)

6.2.2 „Slavné meče“ v literatuře

Motiv meče se objevuje v literatuře v mnoha dílech. Jako příklad lze uvést legendy o králi Artušovi, který vlastnil meč Excalibur. Hrdina Béowulf nachází meč, se kterým se utkává v boji proti nestvůře jménem Grendel. Islandská legenda *Sága o Volsunzích* také vypráví o zničeném meči, který mohl být znovu zkut pouze v případě, pokud se objeví oprávněný majitel. Nejen Tolkienův hrdina Aragorn vlastní opravený slavný a významný meč, ale i samotný hobit Frodo od Bilba dostane meč, kterému se říká Žihadlo a Frodovi poslouží v nemálo nebezpečných situacích.

6.2.3 Původ a zánik magických mečů

Hrdinové nezískávají meče bez důvodu. Zbraň jim má pomoci v těžké nebo nebezpečné životní situaci. Nový držitel meče si jej však musí zasloužit, což výstižně srhnuje Colbert (2002: 154): „Mocné meče hrdinové získávají téměř výlučně jako dar. Nový vlastník musí prokázat, že je lepší a schopnější než všichni ostatní.“

Ne vždy však meč vydrží odolat silám nepřítele a někdy se zlomí. Takové meče jsou znovu opraveny a opět mají dokonalou čepel. Pokud se objeví nový majitel a prokáže, že jej může vlastnit, meč se dostává do jeho rukou. Rozlomené meče se objevují v právě výše zmíněných dílech *Sága o Volsunzích*, *Béowulf*, ale i v Tolkienově díle *Pán prstenů.*

6.2.4 Motiv meče zobrazený v Tolkienově díle

Příklad meče si Tolkien vzal právě z díla *Sága o Volsunzích*. Sigurdův otec Sigmund vlastnil meč, který se rozlomil, neposloužil k zabití nepřítele a Sigmund zemřel. Tento meč měl kouzelnou moc, jeho jméno bylo Nothung. Dříve jej vlastnil bůh Wodan, který vynikal svou mocí. Později meč přechází do rukou syna Sigurda, je znovu zkut a díky němu se Sigurd stává mocným drakobijcem.

Také v díle *Béowulf* se objevuje motiv meče. V tomto staroanglickém eposu je však zobrazen meč, který mizí poté, co se ocitá v těle protivníka. Hlavního hrdinu Béowulfa zradí jeho meč poté, co jím zasáhne Grendelovu matku a tedy přijde do kontaktu s krví nepřítele.

> Paže poslechla a tepaný meč ženě v týle nenasytně pěl. Tu návštěvník zjistil, že pochodeň války pálit nebude, neohrozí žití, ostří pána v nouzi opustilo. Dříve nespočet přečkalo srážek, půlilo přilbice, zbroj oděnců vydaných zkáze, nyní však poprvé svou pověst zradilo. (Čermák 2003: 136)

Tolkien se nechal inspirovat motivem, který je zachycen v díle *Béowulf* a také ve svém románu použil myšlenku zničení zbraně. Tento motiv je zachycen konkrétně v prvním díle *Pána prstenů*. Autor informuje čtenáře, že pokud meč hlavního hrdiny zasáhne krále Černých jezdců, tedy zlého nepřítele, čepel této zbraně zaniká. Tolkien na tomto tématu však pracoval dále a propracoval jej i do dalších detailů. Možnost zničení meče použil nejen u hlavního hrdiny, ale také u zbraně protivníka. Nepřítel pronásleduje na cestě hlavní hrdiny. Zlá síla v podobě Černého jezdce zasazuje ránu svým nožem do těla hobita Froda Pytlíka a čepel zbraně nepřítele zaniká.

> ‘And more deadly to Frodo was this!’ He stooped again and lifted up a long thin knife. There was a cold gleam in it. As Strider raised it they saw that near the end its edge was notched and the point was broken off. But even as he held it up in the growing light, they gazed in astonishment, for the blade seemed to melt,

and vanished like a smoke in the air, leaving only the hilt in Strider's hand. (The Fellowship of the ring, p. 260)

6.3 Drak

6.3.1 Draci a jejich útočiště

Tito obrovští a mohutní ještěři jsou vybaveni nejen ostrými drápy a křídly, ale také tvrdými a odolnými šupinami. Barva draků je vymezena škálou barev od šedé a zelené až po červenou. Jejich domovem je nejčastěji temné místo jako jsou například jeskyně.

V mýtech a legendách byli většinou draci strážci pokladů. Autoři Ragage a Phillipps ve svém díle zabývajícím se těmito bájnými tvory, informují čtenáře o symbolice střežených pokladů. Tvrdí, že dobře ukryté a drakem hlídané poklady, skrývající se na dně jeskyň, mohou symbolizovat nesmrtelnost a zpravidla neznamenají štěstí. Ten, kdo se stane majitelem drakova pokladu, se může stát zároveň i obětí kletby.

Tolkien po dracích od svého dětství toužil a byl jimi okouzlen. Nepovažoval draka za vymyšlený pojem, ale domníval se, jak Carpenter dokazuje, že jejich existence byla skutečně možná.
Tolkien o dracích říká, že

> „Drak není žádný jalový výplod fantazie," řekl svým posluchačům. „I dnes (navzdory kritikům) najdete lidi, kteří nejsou neznalí tragických pověstí a historie, kteří slyšeli o hrdinech a dokonce je viděli, a přece byli uchváceni kouzlem draka." (Carpenter 1993: 127)

Podle vědců (srov. Ragage, Phillipps 1991) je však původ nebezpečných, oheň chrlících ještěrů nejistý. Nebyly nalezeny skutečné souvislosti mezi draky a veleještěry.

6.3.2 Draci v literatuře

Motiv draka se vyskytuje nejen v literárním dílech jako jsou různé pohádky, mýty, legendy nebo pověsti, ale objevuje se i v díle *Béowulf,* v literatuře staroseverské a posléze v Tolkienově díle *Hobit aneb Cesta tam a zase zpátky.*

Drak chrlící oheň Tolkiena zaujal již v dětském věku. Jako malý chlapec si přečetl příběh o Sigurdovi, hrdinovi, jenž zabil draka jménem Fáfnir. Tento příběh se vyskytuje v již výše zmíněném díle *Sága o Volsunzích* a stává se Tolkienovým dalším inspiračním zdrojem.

Sága o Volsunzích vypráví o Sigmundově synovi Sigurdovi, který chce splnit slib, jenž dal sám sobě a svému vychovateli Reginovi. Vychovatel měl dva bratry a jedním z nich byl nedobrý muž Fáfnir. Kvůli jeho záporným vlastnostem se později mění do podoby draka. Hlídá poklad, v němž jsou kromě jiného i zlaté prsteny a jiné drahocennosti. Nikdy se však zatím nikomu nepodařilo draka Fáfnira zabít a tím poklad získat. Za pomoci boha Ódina a meče Gram, který Sigurd zdědil po svém otci, draka nakonec zabíjí. Po kontaktu s drakovou krví se stává moudrým a rozumí i řeči ptáků.

Poklad nyní přechází do rukou Sigurda. Fáfnir ho však varoval, že tyto zlaté předměty budou symbolizovat smrt a prokletí.

> Fáfnir odvětil: „Pojedeš tam, kde nalezneš tolik zlata, že ti to na celý život postačí, a totéž zlato ti přivodí smrt a také přivodí smrt každému, kdo je má.“ (Zatočil 1960: 114)

Z daného textu vyplývá, že Tolkien se zajímal právě o literaturu severskou. Carpenter dokládá, že tuto ságu Tolkien velmi dobře znal.
Tvrdí, že

> oblažoval své přátele recitacemi z Beowulfa, Perly a Sira Gawaina a Zeleného rytíře a vyprávěl hrůzostrašné příběhy ze severské Völsungasagy, s občasnou uštěpačnou poznámkou o Wagnerovi, jehož výkladem mýtů pohrdal. (Carpenter 1993: 48)

Tolkien se nechal inspirovat jednotlivými motivy, které jsou v tomto severském pramenu zobrazeny. Ve svých představách a posléze v díle *Hobit aneb Cesta tam a zase zpátky* je dále rozvíjel a rozpracoval.

Ne vždy bývá ale drak nepřítelem. Čínští draci ve východní literatuře bývají často zobrazování naopak jako (srov. Ragage, Phillipps 1991) tvorové, s laskavou povahou, kteří jsou přátelští k lidem. Tímto různým zobrazením motivu draka a jeho rozpracováním se kromě Tolkiena zabývá i mnoho dalších autorů. Joanne K. Rowlingová ve svých dílech o Harry Potterovi zachytila nejen draka, který byl vychováván jako domácí mazlíček, ale i draky nepřátelské a odhodlané zabíjet. Norský ostrohřbetý drak jménem Norbert se v prvním díle *Harry Potter a Kámen mudrců* stal Hagridovým oblíbencem. Ve čtvrtém díle pojmenovaném *Harry Potter a Ohnivý pohár* se však museli žáci škol čar a kouzel utkat v boji s nebezpečnými, oheň chrlícími ještěry. Christopher Paolini ve své trilogii *Odkaz Dračích jezdců* zobrazuje tento motiv také v podobě přátelské dračice Safiry i dalších draků a přibližuje jejich vzhled, povahu i chování čtenáři.

6.3.3 Drak v Tolkienovi

Tolkien se v knize *Hobit aneb Cesta tam a zase zpátky* nenechal inspirovat pouze motivy z díla *Sága o Volsunzích*, ale v jeho knize je možné spatřit a rozpoznat další podobnost motivu draka zobrazovaném také v hrdinském eposu *Béowulf*. Tato paralela spočívá v zobrazeném hrdinství, drakovi a jím střeženého pokladu.

Tolkien ve svém díle pojmenoval draka jménem Pryftan, které však později změnil na jméno Šmak.

> There he lay, a vast red-golden dragon, fast asleep; thrumming came from his jaws and nostrils, and wisps of smoke, but his fires were low in slumber. Beneath him, under all his limbs and his huge coiled tail, and about him on all sides stretching away across the unseen floors,

> lay countless piles of precious things, gold wrought and unwrought, gems and jewels, and silver red-stained in the ruddy light. (The Hobbit, p. 147)

Hobit Bilbo Pytlík krade Šmakovi velký pohár z dračího doupěte, které se nachází na dně hluboké jeskyně. Krádež části zlatého pokladu tohoto draka rozzuřila. Šmak se začíná se nejen mstít a hledat lupiče, ale také pustošit celou okolní říši. Nakonec je drak protivníkem lučištníkem Bardem zasažen na svém zranitelném místě na prsou a umírá. Lidé tedy vítězí nad magickým světem.

6.4 Podzemí

6.4.1 Co se rozumí pojmem podzemí

Podzemí může v literatuře znázorňovat nejen skrýš, vězení, podsvětí a peklo, ale také představuje nebezpečí, poklad, průchod do jiného světa, tajné chodby, svět a sídlo trpaslíků. Svým umístěním podzemí připomíná křesťanské peklo, tedy opak křesťanského ráje neboli nebe.

Colbert ve svém díle předkládá tvrzení a myšlenky vědce Josepha Campbella, který své studium zaměřil na legendy a mýty celého světa a vysvětluje tento pojem.

> Tvrdí, že cesta do podzemí je jedním z mnoha znaků hrdiny. Podle jeho názoru symbolizuje vstup do podzemí odvahu nahlédnout do temných zákoutí vlastní duše a mysli. Temnota skrývá neznámé – nejen v případě jeskyně, ale i pokud se jedná o člověka. Někdy jsou nebezpečí, která tam číhají, ztělesněním hrdinových nočních můr. Jindy jsou natolik hrozivá, že se vymykají představivosti. (Colbert 2002: 24)

6.4.2 Zobrazení podzemí v literatuře

Tento motiv, který Tolkien opět využil ve svých dílech, je zobrazován také v dalších literárních dílech. Je možné i zde najít symboliku a inspiraci starých mýtů a legend. Colbert se domnívá, že (srov. Colbert 2002) hrdinové legend vždy museli z jistého důvodu odejít do podsvětí, kde měli překonat nebezpečnou nástrahu. Jako příklad uvádí Homérovu *Odysseu* nebo římský epos *Aeneida*. Ze současných děl může být opět příkladem dílo Joanne K. Rowlingové nesoucí název *Harry Potter a Tajemná komnata*.

Již výše zmínění draci se objevují právě v podzemních jeskynich, a to nejen v díle *Hobit*, ale znovu v eposu *Béowulf*. Hlavní hrdina sestupuje do jeskyně nacházející se pod vodní hladinou, kde na něj čeká nástraha v podobě Grendelovy matky. Zde se setkává s již zmíněným Grendelem, který má v jeskyni také své místo. Tímto lze opět dokázat další inspirační prvky z výše rozebíraného anglosaského eposu, který měl Tolkien tolik v oblibě.

6.4.2 Tolkienovo podzemí

Hlavní hrdina *Hobita* Bilbo Pytlík objevuje prostory podzemí a jeskyní. Ocitá se v těchto skalních prostorách, kde potkává nejen již zmíněného Gluma s prstenem, ale i skřety a poznává jejich svět. V románu *Pán prstenů* je tento motiv dále rozpracován. V podzemí skal se objevují celá království trpaslíků. Frodo s celou výpravou poznává rozlehlé jeskyně, chodby, místnosti a celé labyrinty v těchto temných troskách trpasličí říše, kde na ně opět čekají mnohé nástrahy.

> All about them as they lay hung the darkness, hollow and immense, and they were oppressed by the loneliness and vastness of the dolven halls and endlessly branching stairs and passages. The wildest imaginings that dark rumour had ever suggested to the hobbits fell altogether short of the actual dread and wonder of Moria.‘There must have been a mighty crowd of dwarves here at one time‘

said Sam; ‘and every one of them busier than badgers for five hundred years to make all this, and most in hard rock too! What did they do it all for? They didn’t live in these darksome holes surely?‘ ‘These are not holes,’ said Gimli. ‘This is the great realm and city of the Dwarrowdelf. And of old it was not darksome, but full of light and splendour, as is still remembered in our songs.’
(The Fellowship of the ring, p. 408)

Závěr

Tato diplomová práce si kladla za cíl pokusit se zodpovědět otázky týkající se mytologických inspiračních zdrojů a motivů, které je při bližším zkoumání možno spatřit v románech autora fantasy literatury J. R. R. Tolkiena. Interpretace byla založena na pozadí dvou románů s názvy *Hobit aneb Cesta tam a zase zpátky* a *Pán prstenů: Společenstvo prstenu.* Vraťme se však nyní k otázkám a problémům, které stály na počátku této diplomové práce. Pokusím se zde shrnout vlastní domněnky a závěry vyplývající z jednotlivých kapitol.

V první kapitole jsem se zabývala nastíněním autorova všedního i profesionálního života, jeho zájmu o studium a zkoumání jazyků, ale i otázkou jeho vlastní tvorby nových jazyků. Tolkien uměl mluvit mnoha jazyky, mezi které patřila nejen francouzština, latina, němčina a řečtina, ale také anglosaština, stará norština nebo finština. Na základě této lásky ke slovům a řeči, se autor obracel k mytologickým dílům severské literatury, která se výrazně promítla do jeho tvorby. Začínal vymýšlet a zpracovávat své vlastní jazyky a písma, která do svých děl začlenil také a právě výše zmíněná díla zachycují například jím vymyšlený jazyk s názvem Vznešená elfština nebo propracované runové písmo. Kapitola poukazuje také na fakt, že právě runové písmo má rovněž původ v severské mytologii a je tedy možné konstatovat, že Tolkiena tato mytologie nemálo inspirovala a zařadil její prvky i do své vlastní spisovatelské tvorby.

Tolkien, jak již bylo zmíněno, je autorem fantasy literatury, o které pojednává právě druhá kapitola této práce. Autor čtenáře přenáší do svého imaginárního světa a říše fantazie nesoucí název Středozemě. Ukazuje tak čtenáři svět, do kterého může uniknout před realitou, seznamovat se s nadpřirozenými bytostmi, magickou mocí čarodějů a sledovat každý krok jednotlivých hrdinů. Tolkien popisuje tento svět, který je vybudován právě na základech mytologie. Autor mytologii nejen znal, ale zároveň mýty a legendy aktivně tvořil. Vytvořil tak i historii tohoto fantastického světa, díky které se Středozemě stává komplexním a téměř reálným světem.

Hlavním cílem diplomové práce však bylo poukázat na inspirační zdroje z mytologie, ze kterých autor vycházel při tvorbě Středozemě, konkrétních postav a nadpřirozených bytostí ve svých dílech. Tato práce poukazuje i na zobrazené motivy v Tolkienových dílech, které se opět odráží v mytologii.

Severská mytologie objasňuje nejen magický původ již zmíněného runového písma, ale dochované prameny staroseverské literatury jako jsou díla *Starší Edda* nebo *Sága o Volsunzích* předkládají další informace o Severanech, jejich mýtech a bájích. Na základě interpretace Tolkienových děl je pravděpodobné, že autor byl inspirován právě těmito staroseverskými díly. Důkazem mohou být například stejná jména trpaslíků i čaroděje Gandalfa nacházející se jak v Tolkienových dílech, tak právě i v díle *Starší Edda.*

Z díla *Sága o Volsunzích* se nechal Tolkien zřejmě inspirovat trpaslíkem Andvarim pro tvorbu své postavy Gluma. Andvari, stejně jako Glum, měl na světě nejraději svůj poklad v podobě zlatého prstenu. Prsten se stal posléze ústředním motivem Tolkienova románu *Pán prstenů.* Tento zlatý kroužek znázorňuje uzavřený kruh dobra a zla. Spíše je však prostoupen zlem a vše ovlivňuje, prostupuje a pohlcuje. Boj dobra a zla je ústředním motivem všech mytologií a také se silně projevuje právě v Tolkienových dílech.

Motivy meče a draka se rovněž objevují v díle *Sága o Volsunzích.* Tento pramen staroseverské literatury tedy mohl být pro Tolkiena předlohou a inspirací. V obou dílech je motiv meče zobrazen se zřejmou podobností. Hrdina Sigurd zdědí zlomený meč po otci, Tolkienův hrdina Aragorn po svých předcích. Poté mohou být obě zbraně znovu opraveny a použity v boji.

V boji vedoucím k získání zlatého pokladu musí hrdinové zabít draka, který jej hlídá a kterého dosud nikdo nikdy nepřemohl. Hrdinové obou děl uspějí a získávají zlatou odměnu. U Tolkiena je však možno spatřit hned několik rozdílností. Draka nezabíjí hrdina, který vlastní onen slavný a znovu zkutý meč, jakým je v díle *Sága o Volsunzích* Sigurd, u Tolkiena tedy Aragorn. Drakobijcem se ale v Tolkienově díle *Hobit aneb Cesta tam a zase zpátky* stává obyčejný člověk z lidu, lučištník Bard. Dalším rozdílem je samotná postava draka. Tolkien zobrazil přirozeného draka, naopak *Sága o Volsunzích* popisuje muže jménem Fáfnir, který se drakem stává a získává dračí podobu.

Když pomineme několik rozdílností v zobrazení motivu draka, Tolkienova inspirace mytologickým pramenem *Sága o Volsunzích* je stále zřejmá. Andvari, prsten, meč a drak se tak stali jednotlivými inspiračními prvky, které se tedy autor také rozhodl zachytit ve svých dílech.

Zobrazení motivu draka se ale objevuje i v Tolkienově oblíbeném staroanglickém eposu *Béowulf*, kterému se ve svém studiu mytologií také nemálo věnoval a sám jej považoval za svůj hlavní inspirační zdroj. Drak hlídající poklad se objevuje i v tomto díle. Hlavní hrdina se s ním musí utkat poté, co přemohl nepřítele Grendela a jeho matku. Také motiv podzemí, který je v této diplomové práci rovněž rozpracován, se objevuje právě i v *Béowulfovi*. Při cestě do příbytku Grendelovy matky se hrdina musí dostat na místo, které se nachází v podzemí pod vodní hladinou. Hlavní hrdinové *Hobita* i *Pána prstenů* poznávají také podzemní cesty, kde se skrývají nebezpečné nadpřirozené bytosti. Dalším podobným prvkem a motivem obou děl je zbraň, která po setkání se s krví nepřítele zaniká. Nejen samotným hrdinstvím zobrazeném v tomto eposu, ale i motivem zničeného meče se nechal Tolkien opět inspirovat.

Staroseverská literatura ve svých mýtech a bájích představuje hlavního a nejvyššího boha Ódina. Díky podrobnějšímu studování hlavních postav v Tolkienových dílech, se domnívám, že autor k tomuto bohovi obracel svou pozornost při tvoření vlastních postav, kterými jsou čarodějové a mocní mágové ve Středozemi. Věnovala jsem se především vzhledu, charakterovým vlastnostem a magické moci boha Ódina a přirovnávala je k jednotlivým postavám čarodějů.

Tolkienův čaroděj Gandalf je v dílech zobrazován jako stařec s dlouhými vousy, oděný pláštěm a vybaven vycházkovou holí. Tímto vzhledem právě nejvíce připomíná vnější podobu boha Ódina. Totožné znaky je možné rozpoznat také v chování a magických schopnostech těchto dvou nadpřirozených bytostí. Gandalf i Ódin jsou znalci runového písma a vlastní vnitřní silou dokáží přimět své společníky k boji proti nepřátelům. Gandalfa tedy připodobňuji k Ódinovi nejen kvůli těmto podobnostem, ale především na základě kladných povahových vlastností.

Ódinovy negativní charakterové rysy a povaha nepřipomínají Gandalfa, ale po podrobnějším zkoumání připomínají čaroděje Sarumana. Nejvíce

se však bůh Ódin svými zápornými rysy podobá právě nejobávanějšímu čaroději ve Středozemi a tvůrci prstenu, Sauronovi. Sauron i Ódin vlastní onen nejmocnější prsten, mají rozsáhlé magické schopnosti, jsou krutí, nesoucitní a pro svůj vlastní prospěch jsou i odhodlaní zabíjet. Magické schopnosti těchto dvou postav vykazují také společné rysy. Ódin se dokáže změnit v mnohá zvířata nebo získat jinou lidskou podobu, Sauron ve Středozemi dokáže ukazovat svou tvář nejen vlastním zevnějškem, ale také jako rudé zářící oko.

Je tedy možné konstatovat, že Tolkien nevyužil ve svých dílech pouze inspiračních prvků z dochovaných pramenů staroseverské literatury, ale využil také informací o severském božstvu. Rozpracoval právě jednotlivé rysy severského boha Ódina, jehož podobnost je zřejmá u všech čarodějů Tolkienova druhotného světa.

Další mytologií, která autora také ovlivnila, je mytologie keltská. Mágové, také nazývaní druidi, opět svou podobou připomínají čaroděje Gandalfa. Keltové se nejvíce obrací právě k nadpřirozenému světu, porovnávají chování smrtelníků a bytostí z nadpřirozeného světa a navzájem si předávají různé dary. Názorným příkladem může být právě královna elfů Galadriel z Tolkienovy nadpřirozené země. Zřetelně připomíná vznešené a královsky oblékané ženy z keltského nadpřirozeného světa. Stejně jako tyto ženy i Galadriel pečuje o blaho a klid ve vlastní říši a právě ona je dárcem magických předmětů hobitům, kteří její říši navštívili. Motiv meče, který Tolkien rozpracoval a zobrazil ve svých dílech, je také inspirován právě touto mytologií. Jak již bylo zmíněno, hlavní hrdina získává rozlomený meč, který má své jméno a podle Keltů i svou vlastní duši. Tímto je tedy možné poukázat na využité prvky v Tolkienových dílech také z keltské mytologie. Jsou to tedy druidi, ženy z nadpřirozeného světa, různé dary nebo také motiv meče s vlastní duší.

Na mytologii je možné nahlížet také z psychologického hlediska. Carl Gustav Jung se zabýval psychologickým zkoumáním mýtů a poukazuje na jejich význam a důležitost. Mýty představují duševní život kmene a Jung popisuje obrazy v nevědomí každého jedince, které nazývá archetypy. Právě Jungova teorie archetypů je zahrnuta také v této diplomové práci. Na základě interpretace Tolkienových děl se domnívám, že archetyp dítěte nebo archetyp matky je možné

spatřit právě v *Pánovi prstenů.* Hobit Frodo odpovídá archetypálnímu zobrazení dítěte, královna elfů Galadriel je archetypem matky.

Domnívám se však, že autora při tvorbě svých děl, ve kterých proti sobě stojí dobro a zlo, ovlivnili rovněž obě světové války, které sám prožil. Odraz válčícího světa se objevuje v dílech *Pána prstenů.* Ačkoliv Tolkien sám alegorii na tyto světové události neuznává, podobnost se skutečnou realitou je však v těchto dílech zřejmá. Poslední díly *Pána prstenů* s názvy *Dvě věže* a *Návrat krále* jsou temné, děsivé a popisují právě válečné události ve Středozemi, které odpovídají skutečným a reálným světovým válkám.

Ačkoliv Tolkien tyto paralely s válkou nepřiznává, sám však svého vlastního hobitího hrdinu přirovnává k postavě, kterou právě během světové války poznal. Hobit Sam Křepelka podle Tolkiena odráží postavu skutečného anglického vojáka. Stejně jako podléhá změně charakter válečných hrdinů zocelených bojem, tak i postavy hobitů Froda a Sama se změnili po prožitém dobrodružství, nebezpečné cestě, kontaktu se zlem a s válečnými událostmi.

Tolkien se stal inspirací pro mnoho dalších autorů. Patří mezi ně například jeho současník a zároveň přítel C. S. Lewis, britská autorka *Harryho Pottera* J. K. Rowlingová nebo také americký autor Christopher Paolini. Díla těchto autorů popisují různá dobrodružství, která se odehrávají také na půdě fantastického a imaginárního světa. Čtenář se v těchto světech seznamuje rovněž s nadpřirozenými bytostmi nebo bájnými tvory. Je však záhodno konstatovat, že ani jeden z těchto fantastických světů není tak detailně propracovaný jako Tolkienova Středozemě.

Závěrem mohu konstatovat, že na základě prostudování a interpretace Tolkienových dvou děl *Hobit aneb Cesta tam a zase zpátky a Pán prstenů: Společenstvo prstenu* je vliv mytologie severské a keltské v Tolkienových dílech viditelný. Při porovnávání postav objevujících se v těchto mytologiích a postav a bytostí v Tolkienově Středozemi lze spatřit podobné prvky a rysy. Díky podrobnějšímu zkoumání je možné si povšimnout, že v Tolkienových dílech se mísí prvky mytologie křesťanské s mytologií pohanskou. Autor zařadil do svých děl také zpracované jednotlivé motivy z literárních děl *Sága o Volsunzích, Starší Edda* a *Béowulf.* Mytologie v Tolkienových románech je tedy

naprosto patrná a zřejmá. Tolkien byl tvůrcem vlastní mytologie, kterou stvořil pro svou zemi Anglii a právě ve svých dílech ji šířil do podvědomí čtenářů. Díky tomuto autorovi tak svět mytologie stále přežívá ve fantazii čtenářů.

Resumé

This diploma thesis deals with the theme of the mythology in novels of the famous and admired British author John Ronald Reuel Tolkien. This study is based on the literary and practical analysis of the works *The Hobbit, or There and Back Again* and *The Lord of the Rings: The Fellowship of the ring.*

The first step of the analysis to the diploma thesis was the brief study of the theory of the Fantasy literature in general. The next step was a short introduction of the author´s life and work. The task of this diploma thesis is to analyse mythologies which inspired Tolkien and which are reflected in his works.

This diploma thesis tries to find and interpret concrete motifs and characters which appear in the Tolkien´s works and its mythological sources. My observation shows the following results: Tolkien was inspired with the Norse and Celtic mythology. The mythological motifs which were in the center of author´s attention were rooted and inspired by mythologies. Mythologies remain the strongest inspirational source of Tolkien.

Tolkien wasn´t inspired only with these concrete legends and mythologies but mainly with mythological sources just as the Anglo-Saxon poem *Beowulf* and works of the Norse literature - the Icelandic sagas *Eddas* and the *Volsunga Saga.* Tolkien´s motifs of the ring, the dragon, the sword and the underground appear also in these collections of myths and legends.

Another concern of this work is to point to the influence of social and culture reality of Tolkien´s life which could be shown in his books. In my opinion Tolkien wrote his novels to demonstrate the neverending fight between the good and evil. The author fought in World War I and although he denies any impact of the war´s cruelty on his works, plots, setting and atmosphere of his books are dark and gloomy. All the negative and dark features of his works might have reflected his own war experience.

John Ronald Reuel Tolkien was a linguistic professor as well. He was interested in mythology and he was fascinated by languages and their creation. Myths and legends are the main source of Tolkien´s inspiration. He was even an architect of his own mythology. The languages, legends and myths he created appeared in his books about the Middle-earth.

Bibliografie

Primární literatura

Tolkien, J. R. R. *The Hobbit, or There and Back Again*, London: Harper Collins Publishers, 1993. ISBN 0-261-10221-4.

Tolkien, J. R. R. *The Fellowship of the ring*, London: Harper Collins Publishers, 2003. ISBN 0-00-717197-8.

Tolkien, J. R. R. *The two Towers*, London: Harper Collins Publishers, 2003. ISBN 0-00-717198-6.

Tolkien, J. R. R. *The Return of the King*, London: Harper Collins Publishers, 2003. ISBN 0-00-717200-1.

Tolkien, J. R. R. *The Silmarillion,* London: Harper Collins Publishers, 1992. ISBN 0-261-10273-7.

Sekundární literatura

Bates, B. *Skutečná Středozem*, Praha: Mladá fronta, 2005. ISBN 80-204-1250-6.

Botheroyd, S., Botheroyd, P. *Lexikon keltské mytologie*, Praha: Ivo Železný, 1998. ISBN 80-237-3552-7.

Carpenter, H. *J. R. R. Tolkien Životopis*, Praha: Mladá fronta, 1993. ISBN 80-204-0409-0.

Carpenter, H., Tolkien, C. *The Letters of J. R. R. Tolkien*, Great Britain: George Allen & Unwin Publishers Ltd., 1995. ISBN 0-618-05699-8.

Carter, L. *Tolkien: zákulisí Pána prstenů*, Praha: Argo, 2002. ISBN 90-7203-457-X.

Colbert, D. *Kouzelný svět pána prstenů*, Praha: BB art, 2002. ISBN 80-7257-961-4.

Čermák, J. *Béowulf*, Praha: Torst, 2003.
ISBN 80-7215-199-1.

Česal, A., Dvořák, O., Mátl, V. *Skrytá česká historie aneb dějiny Čech, jak je neznáte*, Praha: Nakladatelství XYZ, 2008. ISBN 978-80-7388-142-9.

Čudrnáková, A. *Elfové, hobiti, trpaslíci a mýty*, Olomouc: Fontána, 2008.
ISBN 978-80-7336-427-4.

Day, D. *Průvodce světem J. R. R. Tolkiena*, Praha: Paseka, 2003.
ISBN 80-7185-540-5.

Day, D. *Tolkienův prsten*, Praha: Mladá fronta, 1999. ISBN 80-204-0639-5.

Enoksen, L. M. *Runy*, Praha: BB/art, 2003. ISBN 80-7341-133-4.

Jung, C. G. *Archetypy a nevědomí*, Brno: nakladatelství Tomáše Janečka, 1997.
ISBN 80-85880-16-4.

Kadečková, H. *Soumrak bohů: Severské mýty a báje*, Praha: Aurora, 1998.
ISBN 80-85974-98-3.

Kerényi, K., Jung, C. G. *Věda o mytologii*, Brno: nakladatelství Tomáše Janečka, 1995. ISBN 80-85880-06-7.

Matthewsová, C. *Keltské duchovní tradice*, Praha: Alternativa, 1996.
ISBN 80-85993-13-9.

Page, R. I. *Severské mýty*, Praha: NLN nakladatelství lidové noviny, 1997.
ISBN 80-7106-218-9.

Philip, N. *Mýty a legendy*, Praha: Euromedia Group, 2008.
ISBN 978-80-242-2178-6.

Pratchett, T. *Fantasy: Encyklopedie fantastických světů*, Praha: Albatros, 2003.
ISBN 80-00-01126-3.

Rachage, C., Phillipps F. *Mýty a legendy*, Bratislava: Gemini, 1991.
ISBN 80-85265-07-9.

Spáčilová, L., Wolfová, M. *Germánská mytologie*, Olomouc: Votobia, 1996. ISBN 80-7198-138-9.

Stanton, M. N. *Hobiti, elfové a čarodějové*, Praha: Mladá fronta, 2003. ISBN 80-204-1032-5.

Vlašín a kol. *Slovník literární teorie*, Praha: Československý spisovatel, 1977.

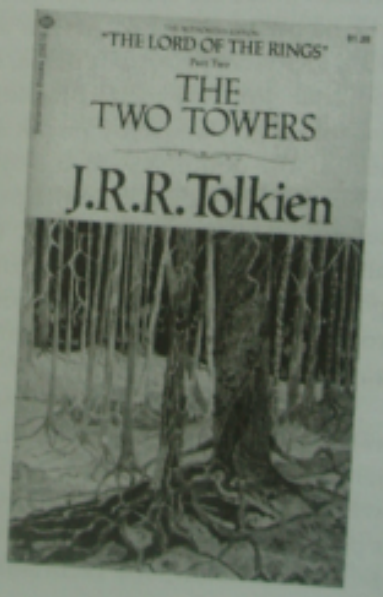
Vlčková, J. *Encyklopedie keltské mytologie*, Praha: Libri, 2002. ISBN 80-7277-066-7.

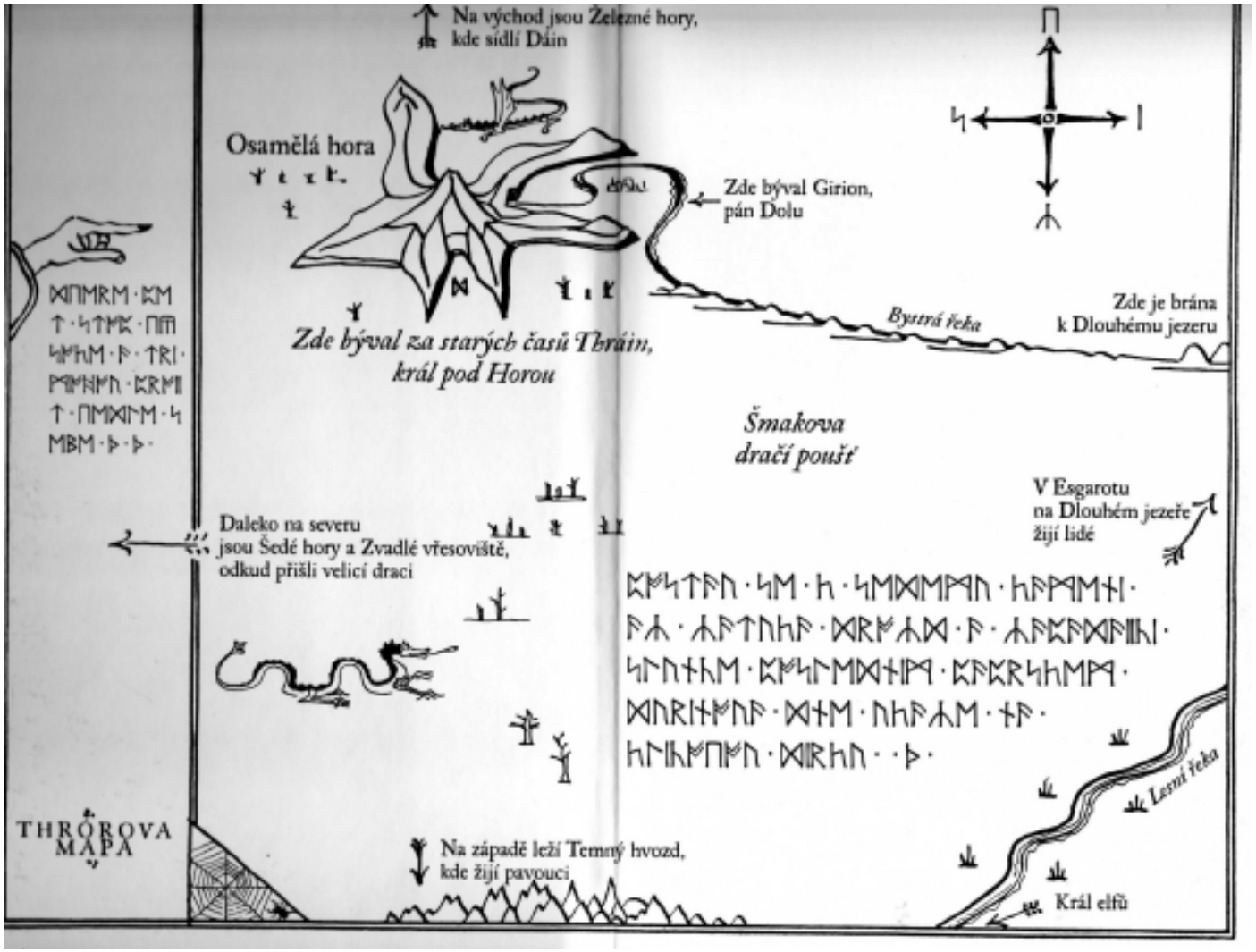
Zatočil, L. *Sága o Volsunzích*, Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1960.

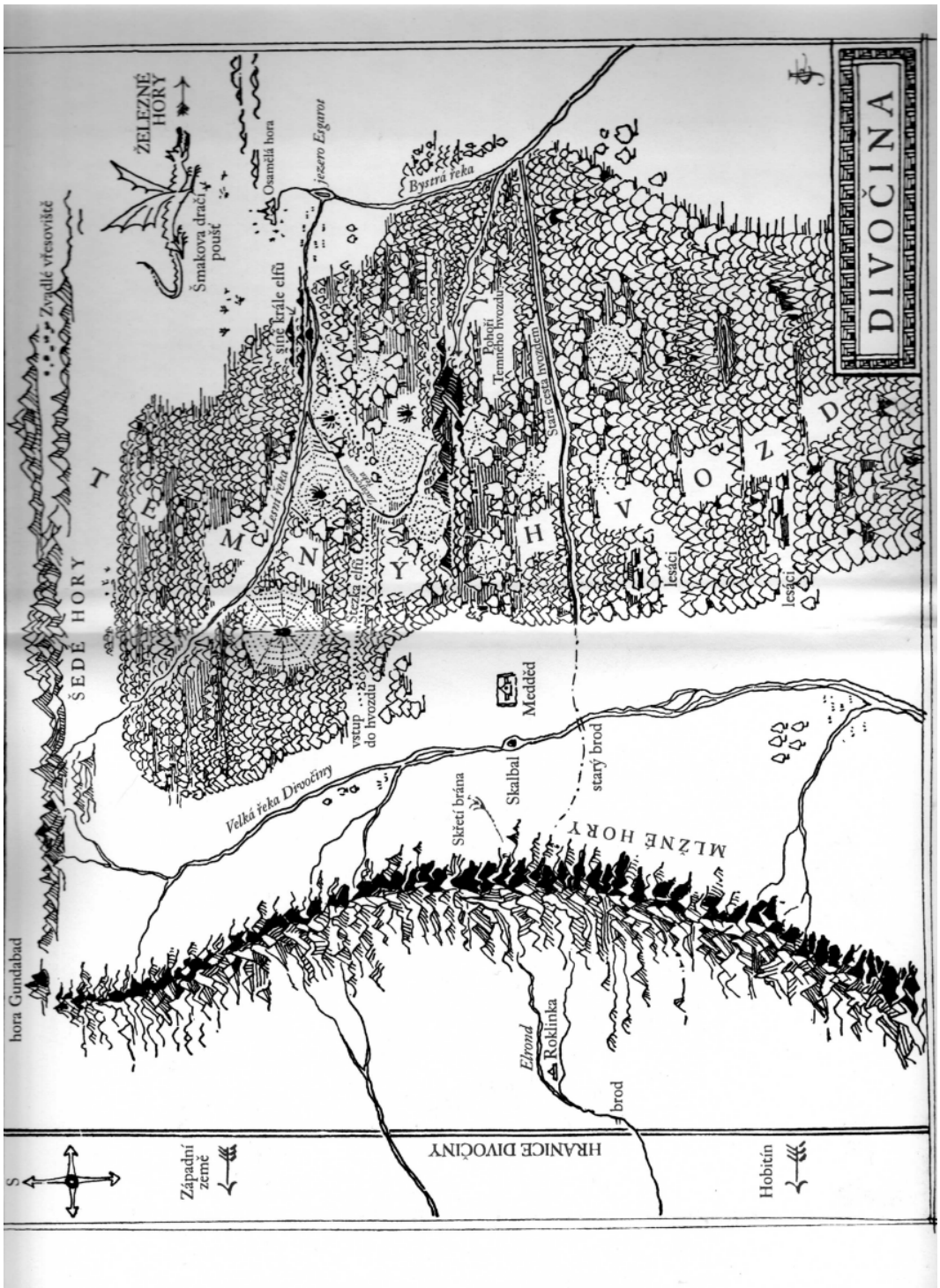
Přílohy

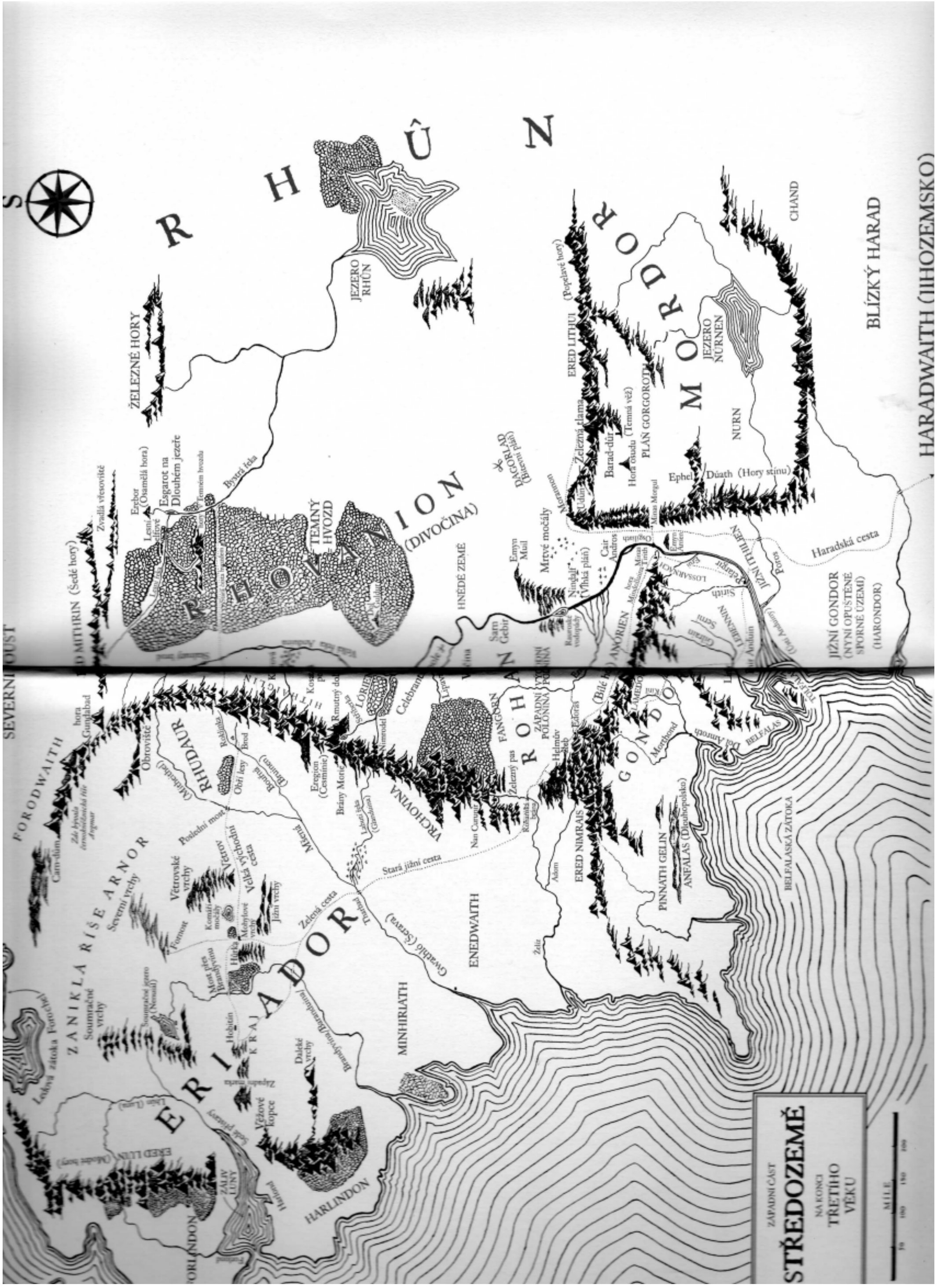
1. John Ronald Reuel Tolkien
2. knihy *Pán prstenů*
3. mapy Středozemě
4. elfská abeceda
5. *Béowulf* – rodokmeny

Pán prstenů, bezesporu jedna z nejúspěšnějších knih v historii literatury

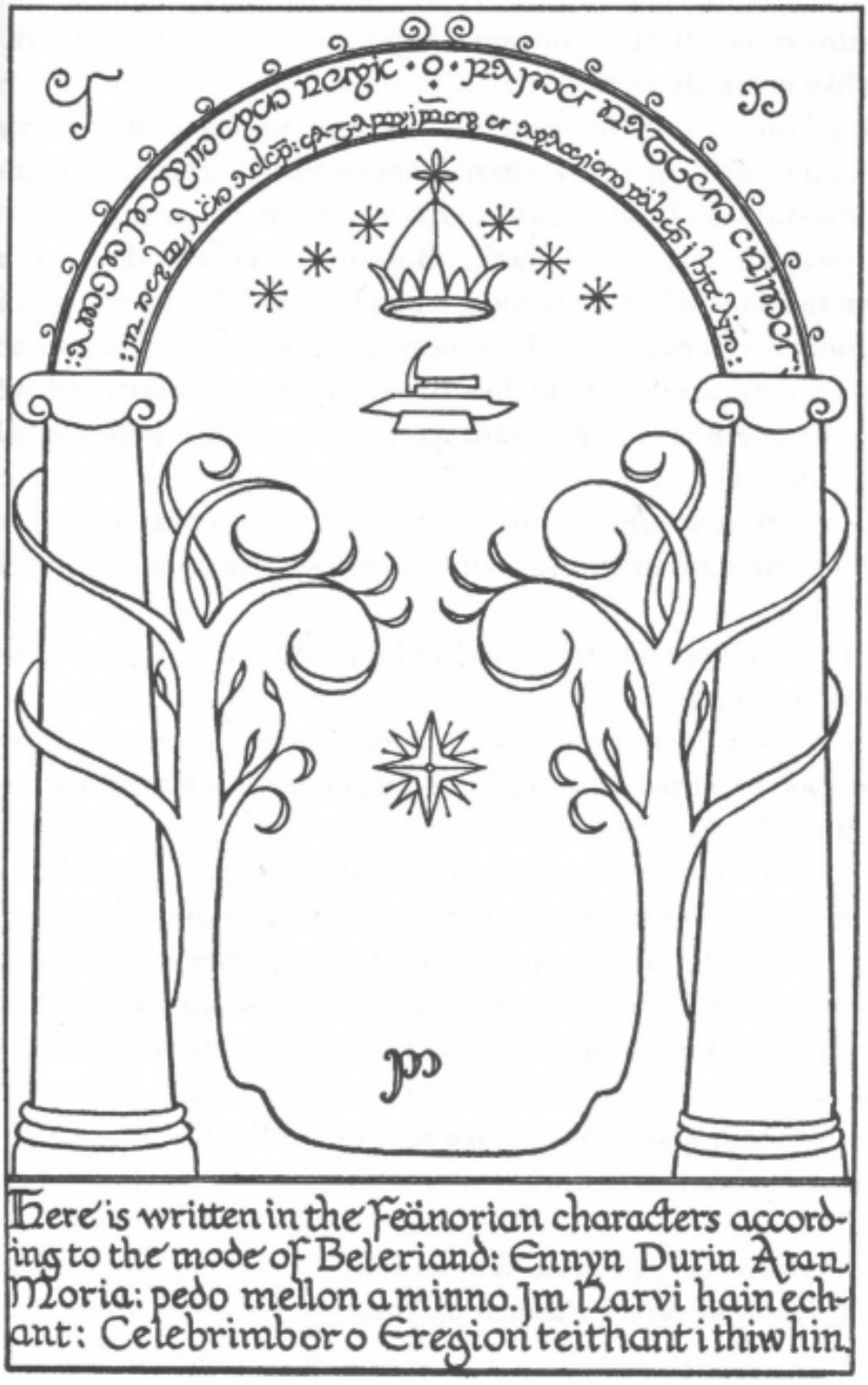


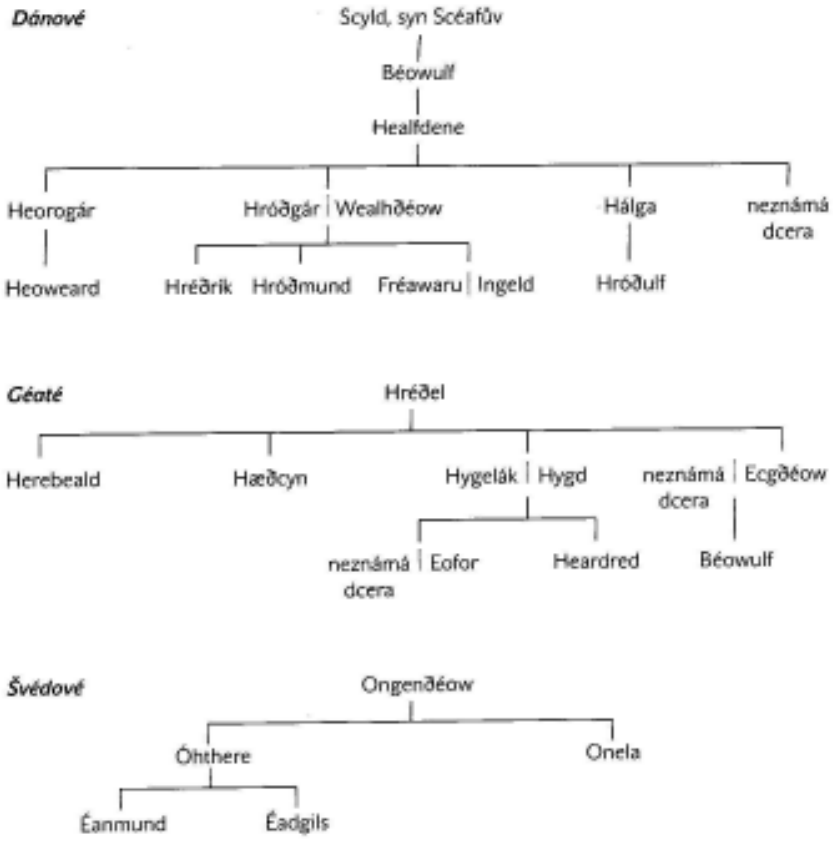

Na východ jsou Železné hory,
kde sídlí Dáin
Osamělá hora
Zde býval Girion,
pán Dolu
Bystrá řeka
Zde je brána
k Dlouhému jezeru
Zde býval za starých časů Thráin,
král pod Horou
Šmakova
dračí poušť
V Esgarotu
na Dlouhém jezeře
žijí lidé
Daleko na severu
jsou Šedé hory a Zvadlé vřesoviště,
odkud přišli velicí draci
Lesní řeka
THRÓROVA
MAPA
Na západě leží Temný hvozd,
kde žijí pavouci
Král elfů


DIVOČINA
ŽELEZNÉ HORY
Zvadlé vřesoviště
Šmakova dračí poušť
Osamělá hora
jezero Esgarot
Bystrá řeka
síně krále elfů
Pohoří Temného hvozdu
Stará cesta hvozdem
Lesní řeka
Stezka elfů
vstup do hvozdu
ŠEDÉ HORY
T E M N Ý H V O Z D
lesáci
lesáci
Medděd
Skalbal
starý brod
Skřetí brána
Velká řeka Divočiny
MLŽNÉ HORY
hora Gundabad
Elrond
Roklinka
brod
HRANICE DIVOČINY
Západní země
Hobitín
S


ZÁPADNÍ ČÁST
STŘEDOZEMĚ
NA KONCI
TŘETÍHO
VĚKU
MÍLE
RHÛN
JEZERO RHÛN
ŽELEZNÉ HORY
RHOVANION
(DIVOČINA)
TEMNÝ HVOZD
HNĚDÉ ZEMĚ
DAGORLAD
Mrtvé močály
MORDOR
ERED LITHUI
Barad-dûr
PLÁŇ GORGOROTH
JEZERO NÚRNEN
NURN
Ephel Dúath (Hory stínu)
CHAND
BLÍZKÝ HARAD
HARADWAITH (JIHOZEMSKO)
Haradská cesta
JIŽNÍ GONDOR
(NYNÍ OPUŠTĚNÉ SPORNÉ ÚZEMÍ)
(HARONDOR)
SEVERNÍ PUST
FORODWAITH
ZANIKLÁ ŘÍŠE ARNOR
Severní vrchy
Soumračné vrchy
Větrovské vrchy
Obroviště
RHUDAUR
Poslední most
Velká východní cesta
Zelená cesta
Stará jižní cesta
ERIADOR
KRAJ
Dalekě vrchy
Věžové kopce
EREd LUIN
ZÁLIV LUNY
HARLINDON
FORLINDON
MINHIRIATH
ENEDWAITH
VRCHOVINA
ROHAN
ZÁPADNÍ VÝCHODNÍ POLONINA
FANGORN
Železný pas
GONDOR
EREd NIMRAIS
PINNATH GELIN
ANFALAS
BELFALAS
BELFALASKÁ ZÁTOKA
ANÓRIEN
LOSSARNACH
Ledová zátoka Forochel
Soumračné jezero
Bystrá řeka
Velká řeka Anduina

MORDOR
NURN
PLÁŇ GORGOROTH
EPHEL DÚATH (Hory stínu)
Barad-dûr
ORODRUINA
Udûn
DAGORLAD
SEVERNÍ ITHILIEN
JIŽNÍ ITHILIEN
EMYN ARNEN
LOSSARNACH
ANÓRIEN
GONDOR
ROHAN
LEBENNIN
LAMEDON
EREDNIMRAIS
Nindalf (Vlhká pláň)
Dor-en-Ernil
BELFALAS
Ethir Anduin
Pelargir
brod Poros
Linhir
Celembel
Ringló
Anduina
MILE



Zde stojí psáno feänorským písmem v beleriandském stylu: Ennyn Darin Atan Moria: pedo mellon a minno. Im Narvi hain echant: Celembrimbor o Eregion teithant i thiw hin.

Rodokmeny Dánů, Géatů a Švédů