

Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích
Pedagogická fakulta
Katedra anglistiky

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích

Pedagogická fakulta

Katedra anglistiky

Bakalářská práce

Odraz keltské kultury a mytologie v díle
J. R. R. Tolkiena

Celtic Culture and Mythology as an Inspirational Source of
J. R. R. Tolkien

Vedoucí práce: Mgr. Linda Kocmichová

Autor práce: Lenka Lišková

Studijní obor: Český jazyk – Anglický jazyk

Ročník: třetí

2012

Prohlášení:

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci na téma Odras keltské kultury a mytologie v díle J. R. R. Tolkiena vypracovala samostatně pouze s využitím 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 práce, a to v nezkrácené podobě 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.

V Českých Budějovicích dne 2. 4. 2012

.....

Děkuji vedoucí bakalářské práce Mgr. Lindě Kocmichové za odborné vedení této práce, konzultace a řadu cenných rad a podnětných připomínek, které mi poskytla v průběhu vytváření práce.

Anotace

Práce se zaměřuje na zkoumání díla anglického autora fantasy literatury J. R. R. Tolkiena z hlediska jeho inspirace keltskou kulturou a mytologií. Je rozdělena do šesti částí. První část popisuje život autora a podmínky ovlivňující jeho tvorbu. Druhá kapitola se zabývá stručnou charakteristikou fantastické literatury. Třetí část má za úkol popsat historii Keltů a definovat kulturu a mytologii tohoto národa. Ostatní části práce jsou věnované samotnému rozboru vybraných děl J. R. R. Tolkiena a zahrnují srovnání postav, zápletek a motivů, které se v těchto dílech vyskytují, s jejich protějšky v keltské mytologii.

Abstract

This thesis, which is focused on exploring the Celtic culture and mythology as an inspirational source of English author of fantasy literature J. R. R. Tolkien, is divided into six parts. The first part describes the life of the author and the factors which shaped his work. The second chapter deals with a brief characteristics of fantasy literature. The third part's aim is to describe the history of the Celts and to define the culture and mythology of this nation. The other parts are concerned with analysis of the chosen works by J. R. R. Tolkien and they contain the comparison of the characters, plots and motifs occurring in these works with their counterparts in the Celtic mythology.

OBSAH:

ÚVOD	1
1. JOHN RONALD REUEL TOLKIEN	
1.1 Životopisná fakta.....	2
1.2 Vytváření mytologie.....	4
1.3 Vliv víry na Tolkienovu tvorbu.....	5
2. FANTASTICKÁ LITERATURA	
2.1 Obecná definice.....	7
3. KELTOVÉ	
3.1 Historie.....	9
3.2 Hlavní prvky keltské mytologie.....	10
3.2.1 Artušovské legendy.....	12
4. TOLKIENOVA DÍLA, KTERÁ BUDOU ANALYZOVÁNA Z HLEDISKA INSPIRACE KELTSKOU MYTOLOGIÍ	
4.1 Silmarillion.....	13
4.2 Pán prstenů.....	13
5. RASY STŘEDOZEMĚ A JEJICH KELTSKÉ KOŘENY	
5.1 Elfové.....	15
5.1.1 Tolkienovi elfové a Tuatha Dé Danann.....	15
5.1.1.1 Stručná historie elfů.....	15
5.1.1.2 Srovnání Tolkienových elfů a keltských Tuatha Dé Danann.....	16
5.1.1.3 Sídla neumírajících.....	17
5.1.1.4 Reinkarnace.....	20
5.1.2 Galadriel.....	21
5.1.3 Láska mezi dvěma světy.....	22

5.2 Lidé.....	23
5.2.1 Hrdinští králové Aragorn a Artuš.....	23
5.3 Čarodějové.....	25
5.3.1 Mágové dobra Gandalf Šedý a Merlin.....	25
5.3.2 Mágové zla Sauron Veliký a Balor Zlooký.....	26
5.3.2.1 Skřeti a skalní obři.....	28
5.4 Hobiti.....	28
5.4.1 Tolkienův hobit Frodo Pytlík a sir Gawain z artušovských legend.....	29
5.5 Enti a huorni.....	31
5.5.1 Magické stromy v Tolkienově mytologii.....	31
5.5.2 Posvátné stromy Keltů.....	32
5.5.3 Tom Bombadil.....	32
5.6 Přízraky a duchové mrtvých.....	33
5.7 Bájná zvířata Středozemě.....	35
5.7.1 Draci.....	35
5.7.2 Koně.....	36
5.7.3 Ptáci.....	37

6. MOTIVY TOLKIENOVÝCH DĚL

6.1 Prsten.....	39
6.1.1 Prsteny v Tolkienově díle.....	39
6.1.2 Prsteny v keltské mytologii.....	40
6.2 Meč.....	41
6.2.1 Meč v díle J. R. R. Tolkiena a jeho význam.....	41
6.2.2 Slavné meče keltských legend.....	42
6.3 Věž.....	43
6.3.1 Význam věží a jejich výskyt v Tolkienově mytologii.....	43

6.3.2 Keltské věže.....	43
6.4 Podzemí.....	44
6.4.1 Co vyjadřuje pojem „podzemí“.....	44
6.4.2 Tolkienovo podzemí.....	45
6.4.3 Keltové a podzemí.....	45
ZÁVĚR	46

Úvod

Tato bakalářská práce se zaměřuje na zkoumání románů světoznámého autora, často pokládaného za mistra moderní fantasy literatury, profesora J. R. R. Tolkiena z hlediska jeho inspirace keltskou mytologií. Hlavním tématem je tedy mytologie starobylého národa Keltů, která autora nesporně ovlivnila a inspirovala při vytváření jeho vlastního světa.

Toto téma jsem si zvolila ze zájmu o fantasy literaturu, a to především o dílo J. R. R. Tolkiena. Jeho romány *Pán prstenů* a *Silmarillion*, jejichž děj se odehrává ve fiktivním světě zvaném Středozemě, jsou mistrně propracované, ať už se jedná o zápletky, hrdiny nebo všudypřítomnou mytologii. Autor detailně popisuje historii svého světa od jeho počátku, společně s vývojem jednotlivých ras, a celkový dojem umocňuje elfštinou, jazykem, kterým mluví jeho postavy, a který sám vytvořil díky své neobyčejné znalosti severských jazyků a staré angličtiny.

V centru pozornosti budou stát dvě díla tohoto autora *Pán prstenů* a *Silmarillion*. Ve své práci se budu zabývat vlivem keltské mytologie na zápletky, hrdiny a mytologii Tolkienova díla.

V teoretické části své práce se zaměřím na autora samotného, jeho život, studium, profesní úspěchy a nezdary a jeho dokonalou znalost jazyků, která ovlivnila celou jeho tvorbu. V krátkosti zde také představím hlavní důvody, které autora vedly k vytvoření vlastní mytologie. Dále se budu zabývat Keltskou civilizací. Stručně představím historii této rasy a hlavní prvky mytologie. Při zkoumání mytologie neunikne pozornosti také *Legenda o králi Artušovi* a rytířský román v aliteračních verších *Sir Gawain a Zelený rytíř*. Tyto legendy vycházejí z keltských mýtů a pro J. R. R. Tolkiena byly velkým inspiračním zdrojem.

Na základě prostudování těchto inspiračních zdrojů budu porovnávat a poukazovat na jednotlivé prvky keltské mytologie, které se v románech J. R. R. Tolkiena vyskytují. Pozornost budu věnovat především jednotlivým postavám a jejich keltským předlohám. Zaměřím se například na postavy čarodějů a elfů. Dále se budu věnovat také motivům, mezi něž patří především motiv prstenu, dále se v díle často objevuje motiv meče či jeskyně. Tímto se budu zabývat v praktické části své práce. Cílem této práce je porovnání keltské mytologie s mytologií románů J. R. R. Tolkiena a zjištění jejího vlivu na Tolkienovo dílo.

1. John Ronald Reuel Tolkien

1.1 Životopisná fakta

John Ronald Reuel Tolkien se narodil roku 1892 v jihoafrickém Bloemfonteinu jako první ze synů Arthura Reuela Tolkiena a Mabel Tolkienové, rozené Suffieldové. Důvodem Tolkienova narození v Jižní Africe, přesto, že rodiče měli oba britské občanství, byla otcova snaha zabezpečit rodinu a nemožnost tohoto docílit v rodném Birminghamu. Své rané dětství strávil Tolkien v Bloemfonteinu, avšak tamější horké podnebí neprospívalo jeho zdraví, a proto se na počátku dubna roku 1895 vrací se svou matkou a mladším bratrem zpět do Anglie. Otec však musel kvůli obchodům zůstat v Africe, a to se mu stalo osudným. Postihla ho revmatická horečka a na následné krvácení 15. února 1896 zemřel.

Po otcově smrti se matka s oběma syny stěhuje do vesničky Sarehole. Zde matka začíná syny učit. Tolkien umí ve čtyřech letech číst a brzy se naučí plynule psát. Již od dětství má nadání pro jazyky a velice se zajímá o pohádky a mýty. Matka také přivede své syny do římskokatolické církve, a právě víra zůstává součástí celého Tolkienova života.

J. R. R. Tolkien začíná v roce 1900 studovat střední birminghamskou Školu krále Edwarda. Již zde se projevuje jako nadaný student s předpoklady pro vzdělání akademického charakteru. Rodina se často stěhuje a Tolkienova matka, která veškeré úsilí vložila do výchovy svých synů, podlehně nemoci a roku 1904 umírá. Po matčině smrti zůstává Tolkien i s bratrem v poručnictví kněze a přítele Francise Xaviera Morgana.

Později se Tolkien stává členem klubu T. C. B. S. Název je složen ze dvou sousloví: Čajový klub a Barrowovská společnost. Svým přátelům zde Tolkien často recitoval *Beowulfa* nebo *Sira Gawaina a Zeleného rytíře*, a vyprávěl příběhy ze severské *Ságy o Völsunzích*. Věnoval také mnoho času Debatní společnosti.

Tolkien potkává nejen spoustu vážených přátel, ale setkává se také se svojí životní láskou a budoucí manželkou Edith Brattovou. V roce 1911 získává stipendium na Exeterské koleji v Oxfordu, kde pokračuje v dalším studiu. Škola se stává středem jeho života a prožívá zde jedno z nešťastnějších období. Důležitou osobou pro Tolkienovu tvorbu se stal Joseph Wright, jež byl profesorem filologie, a jehož dílo Tolkiena v mnohém inspirovalo.

Změnu do autorova života přináší válka. V tomto období položí první základy elfštiny a začíná se zabývat vytvořením vlastní mytologie. Získává titul první třídy, díky kterému si může být jist, že po válce získá zaměstnání na univerzitě. V roce 1916 se ožení s Edith a nastupuje k vojsku. Ve válce umírá mnoho jeho známých a sám Tolkien stráví většinu roku 1917 v nemocni kvůli zákopové horečce, jíž se nakazil.

Po válce Tolkien odešel do Leedsu, kde se roku 1924 stal profesorem. Ponurý sever Anglie ho však nemůže udržet navždy, a proto se roku 1925 vrací s rodinou do Oxfordu, kde je jmenován profesorem anglosaštiny. V této době má již tři syny, nejznámější z nich je nepochybně jeho nejmladší syn Christopher John Reuel Tolkien, který pokračoval v otcově odkazu a posmrtně vydal některá jeho díla. V roce 1929 se manželům narodí dcera.

V roce 1937 vychází kniha *Hobit*, v době svého vydání je však jen prostou knihou pro děti. Vzhledem k úspěchu je Tolkien požádán o napsání pokračování, a tak začne pracovat na *Pánu prstenů*. Noří se čím dál hlouběji do svého světa a rozhodne se propojit příběhy *Hobita* a *Pána prstenů* s již dávno vytvořenými mýty a legendami (později *Silmarillion*). Právě tato dvě díla – *Hobit* a *Pán prstenů* – jsou jedinými romány, které autor dovedl k ucelenosti a poslal jako dokončené k vydání, i když s nimi nebyl nikdy zcela spokojen. U ostatních příběhů své mytologie nespěchal s dokončením a raději je začal přepisovat, měnit a revidovat. Vedla ho k tomu nejen jeho touha po dokonalosti, ale také obava, že by již neměl ve svém vymyšleném světě co tvořit.

Roku 1945 naposledy mění pracoviště a stává se v Oxfordu profesorem anglického jazyka a literatury. Na této pozici setrvává až do svého odchodu do důchodu v roce 1959.

Roku 1971 umírá Tolkienova manželka Edith a o dva roky později, 2. září 1973, umírá ve věku jedenaosmdesáti let i tento výjimečný spisovatel a pozoruhodný muž.

1.2 Vytváření mytologie

Jak již bylo řečeno, už jako malý chlapec projevoval J. R. R. Tolkien lásku k jazykům a velké nadání pro jejich učení. V začátcích jeho vzdělávání ho velice ovlivnila jeho matka, která uměla mluvit latinsky, německy a francouzsky. Jako první jazyk nejvíce Tolkiena nadchla latina. Učení dalších jazyků, mimo jiné řečtiny, na sebe nenechalo dlouho čekat.

U Tolkiena se začíná objevovat touha po hlubším zkoumání jazyků. Již v dětství objevil na vagónech s uhlím divná cizokrajná jména, která ho zvláštním způsobem přitahovala – byla to velština, která mu při pozdějších studiích připadala velice krásná a stala se základem pro jeho druhý elfský jazyk – sindarštinu. Stará angličtina ho nadchne natolik, že si v originále přečte staroanglickou báseň *Beowulf*, ve které se mísí prvky severské a křesťanské tradice. Poté objeví *Sira Gawaina a Zeleného rytíře* a tato pověst o artušovském rytíři ho přivede ke studiu střední angličtiny.

Nebyl to suchopárný zájem o vědecké principy jazyka; byla to hluboká láska k vzhledu a zvuku slov, vytrysklá ve dnech, kdy mu matka dávala první lekce z latiny.

(Carpenter 1993: 38)

A právě díky této lásce ke slovům začal Tolkien vynalézat vlastní jazyky. Objevuje se u něj také velkolepá myšlenka na vytvoření celé mytologie. Tato myšlenka měla původ právě v jeho zálibě pro vynalézání jazyků. Přišel na to (srov. Carpenter 1993), že chce-li takové vynálezy dovést ke komplexnosti, musí pro jazyky stvořit dějiny, v nichž by se mohly vyvíjet.

Tolkien si uvědomoval, že tak, jako se skutečné jazyky nevyvíjely izolovaně, existuje i mezi jazyky Středozeří dlouholetý vývoj, během něhož se vzájemně musely ovlivňovat.

Colbert o Tolkienových jazycích říká, že

Quenijština byla původním jazykem elfů, o němž Tolkien občas s nadsázkou hovořil jako o „latině elfů“. (...) Sindarštinou hovoří Šedí elfové (Sindar) ve Středozeří. Tolkien oba jazyky, quenijštinu a sindarštinu, koncipoval tak, aby mezi nimi zůstal zachován stejný vztah, jaký je patrný mezi latinou a keltskými, resp. velšskými jazyky po příchodu Římanů do Británie. (Colbert 2002: 91)

K vytvoření mytologie ho vedla i touha vyjádřit své nejhlubší city v poezii. A neméně důležitá byla i touha stvořit mytologii pro Anglii. Tolkien o této myšlence po letech řekl:

Měl jsem v úmyslu dát dohromady útvar víceméně propojených pověstí, od velkých kosmogonických po romantické pohádkové příběhy – aby ty větší stály na menších, které se dotýkají země, a menší aby čerpaly nádheru z obrovitého pozadí – jež bych mohl prostě věnovat: Anglii, mé vlasti. Měly mít tón a kvalitu, jaké jsem si přál, být poněkud chladné a čiré, měly vonět naším ‚vzduchem‘ (...) a zatímco měly mít sličnou, prchavou krásu, již někteří říkají keltská, měly být ‚vznešené‘. (Carpenter 1993: 86)

Tolkien si vzal za vzor dávnou Evropu ze severské a anglosaské mytologie. Stvořil vlastní dějiny této země, nakreslil mapy a sepsal mýty a pověsti. Vytvořil tak imaginární svět, kde se objevuje nespočet nadpřirozených bytostí a prvků. Vycházel při tom nejen ze znalostí jazyků, ale také z dokonalé znalosti mytologií, mezi něž nesporně patřila mytologie keltská, na kterou se zaměřuje tato bakalářská práce.

1.3 Vliv víry na Tolkienovu tvorbu

Jak již bylo zmíněno výše, J. R. R. Tolkien byl silně věřící člověk. Jako malého chlapce ho matka přivedla ke křesťanství a právě tato víra ovlivnila z velké části jeho tvorbu. Každý mýtus je totiž podle Tolkiena záznamem o skutečnosti, a jako takový pochází nevyhnutelně od Boha. Takto to Tolkien vysvětlil svému příteli C. S. Lewisovi:

Stromu říkáš strom, pravil, a dál o tom slově nepřemýšlíš. Ale nebyl to „strom“, dokud ho tak někdo nepojmenoval. (...) Tím, že věci takhle pojmenovááš a popisuješ, vynalézáš jen své vlastní pojmy o nich. A stejně jako je řeč vynálezem o předmětech a myšlenkách, tak je mýtus vynálezem o pravdě. Pocházíme z Boha (pokračoval Tolkien), a mýty, které utkáváme, ačkoli obsahují bludy, nevyhnutelně budou zrcadlit i štěpínku pravého světla, věčné pravdy, která je u Boha. Ano, jen vytvářením mýtů, jen tím, že se stane „přítvořitelem“ a vymýšlí příběhy, může člověk aspirovat na stav dokonalosti, který znal před svým pádem. (Carpenter 1993: 133)

Vliv křesťanství je nejvíce patrný v díle *Silmarillion*. Zde Tolkien podává obraz jediného Boha, stvořitele, který má absolutní moc a dá vzniknout světu. Při vytváření světa mu pomáhají andělské bytosti, Valar. Z těchto bytostí jeden propadne zlu a touze po tvoření vlastních zemí a nadvládě nad ostatními tvory. Jeho jméno je Melkor a zajisté se dá připodobnit ke křesťanskému motivu padlého anděla – ďábla.

Všechna náboženství jsou založena na tom (srov. Kalweit 2003), že lidé jsou schopni povznést se nad hmotu, a za poslední příčinu tudíž považují nějakou vyšší bytost. Proto se náboženství zaobírají zemí věčného mládí, nadpozemským světem.

Mezi křesťanstvím a keltským druidstvím můžeme nalézt mnoho paralel. Obě tato náboženství spojuje víra v posmrtný život a vyšší bytost. Autoři Momo Edel a Bertram Wallrath na toto téma říkají:

Zdá se, že Keltové také věřili v nejvyššího ducha, stál nad všemi ostatními bohy. Tady z toho se nechají vyvodit paralely k Ježíši. (...) Ježíš jako Boží syn se v mnoha rysech podobal keltským slunečním bohům Lugovi a Cuchulainovi. (Edel, Wallrath 2009: 134)

Také uctívání Marie, matky Boží, odpovídalo keltské víře v bohyni matku. Křesťanští mniši (srov. Edel, Wallrath 2009) dovedně spojili svaté legendy s motivy z keltské mytologie.

Patrik tak potkal keltského hrdinu Oisina, ale i keltský sluneční hrdina Cuchulain sestoupil v jedné legendě speciálně z nebe, aby Kelty přesvědčil o správnosti křesťanství. (Edel, Wallrath 2009: 135)

Keltské náboženství nebylo úplně potlačeno, ale z velké části pohlceno novým křesťanským náboženstvím. To dokazuje i přeměna keltské bohyně v křesťanskou svatou Brigitu.

Jak je tedy patrné, křesťanství a keltská víra mají mnoho společných rysů a prvků, kterými se Tolkien nechal ve svých dílech inspirovat. Dá se tedy s jistotou tvrdit, že víra, ať už je to křesťanská nauka o jediném Bohu nebo přesvědčení o existenci keltského nadpřirozeného světa, autora velkou měrou ovlivnila a prostupuje celým jeho dílem jako něco vzdáleného, ale přece přítomného v každém příběhu a mýtu.

2. Fantastická literatura

2.1 Obecná definice

Pojem „fantastická literatura“ označuje díla založená na vytváření nového, lepšího světa, který má ale určité prvky světa reálného. Cílem je přenesení čtenáře do tohoto světa fantazie. Fantasy literatura je tedy umělecký žánr (srov. Pratchett 2003), ve kterém se využívá magických nebo jiných nadpřirozených prvků. Fantasy obsahuje odvěký náboženský prvek a má tudíž původ v mytologii, ze které čerpá náměty.

V průběhu dějin se fantasy rozrostla z původní mytologie a hrdinských zpěvů do formy literární. K nejstarším památkám patří *Epos o Gilgamešovi*, *Ilias a Odyssea* nebo *Beowulf*. Zdrojem inspirace pro beletrii evropského středověku se stal takzvaný „britský cyklus“ obsahující příběhy o králi Artušovi, Merlinovi a rytířích kulatého stolu.

Za prvního autora fantasy literatury v dnešním slova smyslu je považován William Morris. Jeho díla *Les za světem* a *Studna na konci světa* ovlivnila mnoho autorů 20. století, včetně J. R. R. Tolkiena nebo C. S. Lewise.

Synonymem pro celý žánr fantasy literatury se staly knihy Johna Ronalda Reuela Tolkiena. Dle Carpentera se Tolkien sám vyjádřil k vytváření fantastických světů a jejich vnímání čtenářem následovně:

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)

Tolkien zároveň prohlásil, že „každý spisovatel, který tvoří druhotný svět, si do jisté míry přeje být opravdovým stvořitelem, nebo doufá, že čerpá ze skutečnosti.“ (Carpenter 1993: 171) Tolkien tedy v těchto několika větách vyjádřil hlavní myšlenky fantasy literatury – vytvoření imaginárního světa, který se zároveň zakládá z části na skutečnosti.

Autor Terry Pratchett ve své knize *Encyklopedie fantastických světů* rozděluje žánr fantasy do následujících skupin:

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

Pro tuto práci je nejdůležitější skupinou takzvaná hrdinská fantasy, do které se dle Pratchetta řadí i dílo J. R. R. Tolkiena. Základním prvkem této kategorie je imaginární, „druhotný“, svět. Zatímco postavy se mohou měnit, svět zůstává. Tímto smyšleným světem je u Tolkiena Středozemě, ve které se odehrávají příběhy *Pána prstenů* a *Silmarillionu*. Pro hrdinskou fantasy jsou obvyklé i slovníčky, vysvětlivky, seznamy vystupujících postav, rodokmeny a osvětlující pseudohistorické „studie“. To vše můžeme v Tolkienových dílech nalézt. Středozem díky tomu nabývá neuvěřitelné reálnosti. „To, co většině Tolkienových čtenářů připadá nejvíc strhující, je přesvědčivost a jistota, jež dýchá z každé stránky: pro čtenáře je Středozem skutečné, ucelené a opravdové místo.“ (Carter 2002: 85) Přes to všechno se v Tolkienově tvorbě neobjevují jen prvky skupiny hrdinské fantasy, ale i jiných kategorií, jako je například artušovský cyklus nebo kategorie meč & magie.

3. Keltové

3.1 Historie

Keltové jsou záhadný a tajemný národ. Tato podivuhodná civilizace dodnes fascinuje badatele po celém světě, ač neexistuje dostatečné množství pramenů (srov. Filip 1995), abychom mohli poznat keltské prostředí se všemi jeho aspekty.

Informace o Keltech jsou získávány pomocí archeologických pramenů z keltských zemí, jimiž byla Francie, Německo, Rakousko, Itálie, Švýcarsko, Velká Británie a Irsko. Vlčková upřesňuje původní 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 2002: 11)

Z Blízkého východu rovněž pocházelo velké kulturní hnutí, které se rozšířilo v Evropě a projevovalo se vztyčováním památníků.

Pro tuto kulturní pospolitost, nazývanou megalitickou civilizací, byly charakteristické vztyčené kameny, menhiry, někdy velkých rozměrů nebo hromadné hroby. (Mauduit 1973: 34)

Na počátku šestého století před naším letopočtem obsadili Keltové téměř celou Galii, Británii a Irsko. Přicházeli na obydlená území a tam se postupem času asimilovali a promísili s původním obyvatelstvem.

Na konci pátého století před naším letopočtem začaly proudy keltských osadníků dobývat území východní a jižní Evropy. Během mnoha dalších válek však byli poraženi a donuceni k ústupu.

Od počátku druhého století před naším letopočtem začali Římané systematicky obsazovat keltská území a vytlačovat či podmaňovat si jejich obyvatele. Římané na dobytém území rázně postupovali proti obyvatelstvu a jeho způsobu života a proti náboženství a druidismu. Druidy (srov. Vlčková 2002) považovali za šířitele

protiřímských postojů a nálad. Na území Galie vznikla z keltského kulturního a náboženského substrátu galorománská kultura.

Římskému vlivu se ubránili pouze Keltové žijící v oblastech Walesu, ve Skotsku a v Irsku. Tamní vývoj pokračoval v návaznosti na minulé tradice.

Po odchodu Římanů však Kelty ohrožovaly dva germánské kmeny, Anglové a Sasové. Mnozí s nimi nemohli bojovat, a proto se přesunuli do Bretaně. Tam tehdy vzniklo několik království. Právě tito hrdinové boje za nezávislost zavdali podnět k pověstem o Lancelotovi, Merlinovi a Artušovi.

3.2 Hlavní prvky keltské mytologie

Představa posvátna je u keltského lidu velice důležitá. Keltové nemají žádný mýtus o stvoření, na rozdíl od křesťanské víry, založené na existenci jediného Boha, který utvořil celý svět se všemi jeho zákonitostmi. Keltové na svět pohlíželi jako na složité a nepřehledné vzájemné vztahy a takový pohled přesahoval potřebu vědomí konce a počátku.

Keltský řetěz života je nekonečný propletenec možností a odchylek trvajících a umožňovaných jeho pevným zakořeněním v prvotních tradicích mytologie a magie. (Matthewsová 1996: 156)

Významné osobnosti keltského národa představují druidové. V keltské společnosti měli rozmanité funkce – byli vychovateli mládeže, soudci, náboženskými vůdci a věštcí. Druidové byli nejen osoby s velikými vědomostmi, ale připisovaly se jim také různé magické schopnosti. Jako duchovní bytosti byli druidové propojeni s paralelními světy a věřili, že smrt je jen přechod z místa na místo, a že život pokračuje v jiném světě. Autorka Caitlín Matthewsová ve své knize *Keltské duchovní tradice* druidy charakterizuje a 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)

Pro keltský lid je tedy velice důležitá myšlenka nadpřirozeného světa, který je pro Kelty pramenem moudrosti, místem, kde přebývají jejich bohové. Hrdinové v tomto světě vykonávají velkolepé činy a každý, kdo tento svět navštíví, přestává být obyčejným smrtelníkem.

...v mýtech se často vyskytují příběhy o cestách na Jiný svět, z nichž se cestovatel vrací s velkým bohatstvím v podobě nabyté moudrosti. (Hamiltonová, Eddy 2009: 101)

Za vstup do nadpřirozené říše bylo v keltské mytologii považováno určité místo. Ve starších příbězích měl Jiný svět podobu země či ostrova ležících kdesi na západě uprostřed oceánu. V mladších příbězích býval průchodem často kopec či pahorek. Nazývá se „sidhe“ a bývá příbytkem nadpřirozených bytostí. V příbězích jsou tyto podzemní „sidhe“ obývány božskou rasou Tuatha Dé Danann, která tam byla vyhnána. Matthewsová říká (1996: 29): „Keltští bohové jsou především spojováni se zemí, v jejichž kopcích, řekách, údolích, jeskyních, zátokách a horách je nalzáme dodnes.“

Keltové silně věřili ve fyzický posmrtný život. Mrtví byli často pochováni s předměty, které by se jim mohly v následujícím světě hodit, například se zbraněmi, nástroji, ozdobami a dokonce i s jídlem a vodou.

Nadpřirozenému světu v keltské kosmologii předcházelo podsvětí. Zatímco nadpřirozený svět se může nacházet ve vzdálenosti mnohadenní plavby směrem na západ, předchozí podsvětní říše se rozkládá přímo pod zemí. Jedním z jejích rysů je, že se neustále otáčí. V rámci keltské tradice je tento jev znázorňován jako otáčející se věž. Matthewsová o podsvětí říká:

Podsvětí nebylo považováno za peklo či místo, kam se odchází za trest, ale spíše za oblast hojných a tvůrčích vztahů mezi smrtelníky a podsvětními bohy. (Matthewsová 1996: 106)

Vzhledem k nahromadění různých legend je obtížné rozlišit nadpřirozený svět a podsvětí, a přece se jedná o dvě různé tradice. Co mají ale oba tyto světy společné je přítomnost bohů, kteří zde přebývají.

Mezi tři hlavní keltské bohy patří Teutates, Taranis a Esus. Každý z těchto bohů měl svůj symbol a způsob přinášení lidských obětí. K nejstarším bohyním patří Matrony, Epona a Rigani.

Mladší generace bohů se nazývá Tuatha Dé Danann, neboli „lid bohyně Danu“. Danu byla mateřskou bohyní, která vládne životu a úrodě a současně i smrti. Do této generace bohů se řadí především Dagda, Brigit, Ogma, Dian Cécht, Lug, Morrígan, Macha, Badb, Nechtan a Goibniu.

3.2.1 Artušovské legendy

Z keltské mytologie vychází také legenda o králi Artušovi. Tento zároveň historický i mytický král, žijící snad v 5. století našeho letopočtu, byl vládce legendárního Camelotu. Artuš je postavou waleských, britských i bretaňských legend a jeho sláva a výjimečnost nabývaly na významu úměrně k sílícímu útlaku původního keltského obyvatelstva. V těchto legendách se objevuje postava kouzelníka Merlina, který pochází z výše zmíněných druidů. Tolkien ve své mytologii použil z legendy o králi Artušovi některé prvky, například motiv synovce, hrdiny nebo podobnost Merlina s Gandalfem a Artuše s Aragornem.

Mezi legendy s artušovskou tematikou se řadí také rytířský román *Sir Gawain a Zelený rytíř*. Zde se Tolkien nechal inspirovat motivem hrdiny, který je statečný, ale nakonec selže na konci svého poslání a za toto selhání si až do konce života nese znamení.

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

Jak již bylo řečeno v úvodu, tato práce se zabývá rozbořem románů výše zmíněného autora fantastické literatury Johna Ronalda Reuela Tolkiena z hlediska jeho inspirace keltskou mytologií. Při zkoumání jednotlivých prvků budou v popředí dvě díla tohoto autora *Pán prstenů* a *Silmarillion*.

4.1 Silmarillion

Kniha *Silmarillion* časově předchází událostem popsáným v *Pánu prstenů*. Jedná se především o soubor mýtů a legend Středozemě a je zde nejzřetelněji vidět autorova inspirace mytologií.

První příběh v díle líčí stvoření Středozemě, její historie, národů a ras. Další události pojednávají o vytvoření tří klenotů elfů, silmarilů, podle nichž je kniha pojmenována. V těchto klenotech je zachycen osud celé Středozemě. Silmarily jsou ukradeny prvním Temným pánem Morgothem a děj celé knihy se soustředí kolem snahy elfů získat tyto klenoty zpět.

Tolkien se o dokončení *Silmarillionu* snažil celý život, měl ale příliš mnoho verzí mezi nimiž si nemohl vybrat. Domníval se také, že by mytologické pozadí *Pána prstenů* mělo zůstat tajemné, jak je tomu u skutečných mýtů. Knihu nakonec po autorově smrti uspořádal a vydal jeho syn Christopher.

4.2 Pán prstenů

Kniha *Pán prstenů* byla původně zamýšlena jako pokračování autorova prvního vydaného díla, veselého příběhu *Hobit aneb Cesta tam a zase zpátky*. Tolkien už ale nechtěl psát další dětský příběh, toužil spíše pokračovat (srov. Čudrnáková 2008) ve své seriózní práci na mytologii.

Hlavní postavou příběhu je hobit Frodo Pytlík, který se vydává na strastiplnou pouť do temné země Mordor, aby tam zničil mocný Prsten. V tomto rozsáhlém příběhu se objevuje velké množství postav, jejichž osudy sledujeme. Základním tématem je tradiční souboj dobra a zla, ale také statečnost a hrdinství postav, u kterých by to čtenář jen těžko

čekal. V díle je také více než kde jinde patrná autorova inspirace keltskými mýty. Přímý vliv této mytologie přiznal sám Tolkien, když jednou přišel pozdě na vlastní přednášku o keltském prvku v angličtině nazvanou „Angličtina a velština“, omluvil se za zpoždění a dodal, že mezi mnoha úkoly, které mu bránily bylo

dlouho odkládané vydání rozsáhlého díla, dá-li se tomu tak říci, kde je způsobem, který je mi nejpřirozenější, předloženo mnohé z toho, co jsem osobně získal studiem keltských materiálů. (Carpenter 1993: 199)

Celková práce na díle *Pán prstenů* vyžadovala dlouhé bádání a trvala dvanáct let. Autor si původně nepřál knihu rozdělit, nakonec však souhlasil s vydavatelem a rozdělil román na tři na sebe navazující díla: *Společenstvo prstenu*, *Dvě věže* a *Návrat krále*.

5. Rasy Středozezemě a jejich keltské kořeny

Na následujících stranách se zaměřím na jednotlivé rasy Tolkienova fiktivního světa a jejich původ v keltské mytologii. Nebude chybět ani analýza postav, při jejichž vytváření se autor inspiroval keltskými hrdiny a mýty.

5.1 Elfové

5.1.1 Tolkienovi elfové a Tuatha Dé Danann

5.1.1.1 Stručná historie elfů

O zrození elfů se vypráví v *Silmarillionu*. Ilúvatar, stvořitel, elfům prorokoval:

Budou nejsilnější ze všech pozemských tvorů, budou mít nejvíce krásy a vymyslí a zplodí jí více než všechny mé Děti a dojdou v tomto světě větší blaženosti. (*Silmarillion*: 39)

Po probuzení žili elfové nějaký čas ve Středozezemí, než je božské mocnosti, Valar, pozvali do Blažené říše Valinoru. Zde došlo k dělení elfů. Byli zde ti, kteří se rozhodli odejít a ti, kteří nechtěli opustit Středozezem. Do Valinoru nakonec došly tři čeledě elfů – Vanyar, Noldor a Teleri.

V *Silmarillionu* se dozvídáme nejvíce o osudech Noldor. Ti byli ze všech elfů nejzručnější a nejvíce se toho od Valar naučili. Největším řemeslníkem mezi nimi byl Fëanor. Byl to on, kdo vytvořil tři pověstné klenoty silmarily, v nichž je zachyceno světlo dvou stromů Blažené říše. Tyto klenoty však po zahubení obou stromů ukradne Morgoth, a tak dojde ke sváru. Někteří z Noldor, podněceni obratnými slovy Fëanorovými, se obrátí zády k Valar a jako vyhnanci stížení Sudbou odplují zpět do Středozezemě, aby se pokusili získat zpět uloupené klenoty.

Ve Středozezemí se setkají se svými dlouho odloučenými příbuznými, vytvoří společenství s lidmi a společně vybojují s Morgothem mnoho bitev, trvajících několik století. Po mnoha letech utrpení tato válka skončí až díky zásahu Valar.

Válku přežije jen málo elfů. Část z nich vede Fëanorův vnuk Celebrimbor, kterého přesvědčí zlý duch Sauron, aby ukoval Prsteny moci. Sám potom vykovává Jeden

Prsten, který vládne všem ostatním, a to vede k dalším bitvám. I když byl Sauron nakonec poražen, Jeden Prsten zničen nebyl, a tak došlo k slavné Válce o Prsten, která je popsána v *Pánu prstenů*.

Do této války zasahují elfové jen málo, získávají spíše roli rádců než aktivních účastníků bojů. Veškerá moc a naděje je vložena do rukou lidí. Po skončení války postupně elfové opouští Středozem, aby se již nikdy nevrátili.

5.1.1.2 Srovnání Tolkienových elfů a keltských Tuatha Dé Danann

Elfové se vyskytují v pověstech mnoha zemí Evropy. Se slovem „elf“ se v lidské mysli pojí různé představy, i když si lidé nejsou jisti, jak by takový elf vlastně měl vypadat. Elfové byly v různých příbězích zobrazovány v různých podobách. Výstižně to shrnuje autorka Čudrnáková (2008: 48): „Někdo si vybaví drobnou květinovou vílu s křídélky, jiný zlomyslného skřítky, další zase krásnou vílu tančící na palouku.“ Tyto bytosti však mají s Tolkienovými elfy pramálo společného.

Tolkienovi elfové byli vysocí a silnější než smrtelníci, krásné a nesmrtelné Ilúvatarovy děti. Byl to moudrý lid, zběhlý v kouzlech, řemeslech, válkách, hudbě a básnictví. Nepoznali nemoc ani nákazu, ale mohli zemřít ve válce nebo zármutkem. Jejich osud je spojen s osudy Středozemě, takže žijí, dokud trvá svět. Na počátku tento lid vládl velkou mocí a vyrobil mnoho krásných předmětů, v průběhu času však postupně ustupuje pozdějším obyvatelům své země. Tak tomu bylo ve Třetím věku Středozemě, v době, kdy se odehrává děj *Pána prstenů*. Tehdy měli elfové svůj zlatý věk dávno za sebou a stávali se jen stíny a vzpomínkami své někdejší slávy a vznešenosti. Pro lidi představovali odlesk krásy dávných věků a byli spíše bytostmi z vyprávění. To dokazuje i reakce Éomera, když se od Aragorna dozvěděl, že Společenstvo prošlo tajemným lesem Lothlórienem, obývaným elfy:

Ve Zlatém lese tedy žije Paní, jak vypravují pohádky!
Málokdo prý unikne z jejích sítí.
Jsou to dnes divné časy! (Dvě věže: 29)

Vítězstvím ve Válce o Prsten skončil třetí věk a začal Čtvrtý – věk panování lidí. Elfské říše zšedly a pohasl jejich svit. Elfové byli již unaveni pozemským světem, a proto odpluli na místo, kam smrtelníci nemohou, a tím pro ně nastal konec příběhu a písně.

Inspirací pro Tolkienovy elfy byly bytosti z irských mýtů. V keltských pověstech starého Irska byli za „elfy“ považováni příslušníci bájného národa Tuatha Dé Danann, Děti bohyně Danu. Ti byli zapuzeni do vyhnanství ze svého Onoho světa a do Irska byli přiváti na velkém mraku. Podle jiné pověsti připluli na lodích, které potom spálili. To samé udělali Noldor poté, co utekli z Blažené říše. Tuatha Dé Danann pocházeli ze čtyř velkých měst, kde získali od tamních mudrců velké znalosti a vědomosti a každý si přinesl jeden poklad. Elfové své znalosti získali učením od Valar a tyto vědomosti si s sebou přinesli zpět do Středozemě, stejně jako mnohé předměty a zbraně, které vyrobili v Blažené říši.

Stejně jako Tolkienovi elfové, i Tuatha Dé Danann jsou nadpozemsky krásní, vyšší a silnější než smrtelníci. Stejně tak délka jejich života je neomezená, mohou však být zabiti. I oni vlastní klenoty a zbraně, které obyčejní lidé považují za kouzelné. A stejně jako elfové jejich moc postupem času slábne a oni začínají pomalu ustupovat, jak se do jejich země od východu stěhují smrtelní lidé, do jejichž záležitostí nezasahují. David Day uvádí, že

ve svém všudypřítomném tématu slábnoucí moci elfů ve Středozemi se Tolkien řídil tradicí keltského mýtu. Odplouvání elfů na západ do bezčasých nesmrtelných končin za mořem, zatímco lidský rod se zmocňoval smrtelného, pokleslého světa uvězněného v čase, bylo velice podobné úpadku Tuatha Dé Danann. (Day 1994: 80)

5.1.1.3 Sídla neumírajících

Stejně jako Tolkienovi elfové byli i Tuatha Dé Danann ze svých území vytlačeni lidmi. Uchýlili se i se svými kouzly (srov. Čudrnáková 2008) do Jiného světa, převážně do podzemí, kde žili ve formě bájných bytostí zvaných „Aes Sidhe“ – „lid z pahorků.“ Tato sídla byla stejně jako sídla elfů skryta před zraky lidí.

Sidhové měli svá tajná a velkolepá království na různých místech. Takovým místem mohl být například vnitřek kopce. To by se dalo srovnat s bydlištěm Tolkienových Šedých elfů. Ti žili v paláci Menegrothu, kde vládl král Thingol.

... a jejich skryté síně se nalézaly v Menegrothu, Tisíce jeskyních v Doriathu. (Silmarillion: 54)

Dalším místem, kde Sidhové přebývali byla skrytá údolí. Takovým místem byla i Roklinka v *Pánu prstenu*. Na tomto místě chvíli přebývalo Společenstvo Prstenu a došlo zde k velkému rokování Elrondovy rady o dalších plánech ohledně Jednoho Prstenu. Frodo byl také v Elrondově domě vyléčen ze zranění, které utrpěl ve střetu s velitelem Prstenových přízraků. Ten dům byl, jak kdysi dávno zaznamenal Bilbo, „dokonalý dům, ať už máš rád jídlo nebo pití nebo povídání nebo zpěv nebo nejradši jen tak sedíš a přemýšlíš, nebo máš rád příjemnou směs toho všeho.“ (Společenstvo Prstenu: 200)

Protože stejně jako elfové, měli i Keltové ve velké úctě a posvátnosti stromy, byly velice oblíbeným místem sídla Sidhe také začarované lesy. I Tolkienovi elfové často přebývají v lesích. V *Silmarillionu* bydlel král Šedých elfů Thingol v začarovaném lese Neldorethu, kde se nacházelo jeskynní sídlo Menegroth. V době Války o Prsten existují dvě takováto lesní sídla ve Středozemi. Jedno leží v Temném hvozdu, kde vládne král Thranduil, otec Legolase ze Společenstva. Druhé takové sídlo má nejvíce společného s kouzly a tajemnými místy a jmenuje se Lothlórien. Někdy se mu také říká Zlatý les. V tomto lese působí tajná moc, která odráží zlo. Snad nic nevystihuje krásu Lothlórienu lépe než Frodův popis, když poprvé spatřil čarovný les:

Frodo zůstal chvíli stát ztracen v úžasu. Zdálo se mu, že prošel vysokým oknem, jež vede do zaniklého světa. Zářilo tu světlo, pro které v jeho řeči nebylo jména. Všechno, co viděl, mělo krásné tvary – vypadaly zřetelné, jako by je kdosi vymyslel a načrtl v okamžiku, kdy Frodovi odkryli oči, a přitom starodávné, jako by trvaly od věků. (...) Tady nemohlo v zimě ničím srdce teksnit po létě nebo po jaře. Na ničím co na zemi rostlo, nebylo vidět kaz, chorobu ani znetvoření. Země Lórien byla bez poskvrny. (Společenstvo Prstenu: 307)

Tento popis v může v mnoha ohledech připomínat křesťanský Ráj, stejně jako keltský Jiný svět – vše se zde vyznačuje dokonalou krásou a všeprostupujícím mírem. Je to báječné místo, kde je život mnohem blaženější než v obyčejných zemích smrtelníků. Elfové tu bydleli ve městě v srdci hvozdu v korunách stromů, které měly stříbrošedou kůru a zlaté listí. Elf Legolas se o Lothlórienu vyjádřil následovně:

To je nejkrásnější sídliště našeho lidu. Nikde jinde nejsou takové stromy jako tam v té zemi. Na podzim totiž jejich listí nepadá, ale zlátne. Padá, terpve když se zjara rozvíjí nové zelené lístečky. (Společenstvo Prstenu: 294)

Čas na tomto místě plynul jinak než v okolním světě. Když se odsud členové Společenstva dostali, zjistili, že mezitím neuplyulo pár dní, jak se jim zdálo, ale celý měsíc. Legolas to ostatním vysvětlil takto:

Pro elfy se svět pohybuje, a pohybuje se zároveň velice rychle a velice pomalu. Rychle, protože oni sami se málo mění a všechno kolem ubíhá: to je jejich žal. Pomalu, protože nepočítají ubíhající roky, alespoň sobě ne. Míjení ročních období jsou jenom vlnky, stále se opakující v předlouhém toku. A přece se všechny věci pod sluncem musejí nakonec opotřebovat a skončit. (Společenstvo Prstenu: 339)

Stejné pojetí času existovalo i u keltského Jiného světa. Zde je možné si povšimnout určité podobnosti s prvkem vyskytujícím se v pohádkách. Pohádky, které jsou často inspirovány právě mytologií, nezřídka zobrazují motivy reálného a magického času, vyskytujícího se v Druhotném světě. Autoři Claire Hamiltonová a Steve Eddy k tomuto tématu říkají:

Čas na Jiném světě neplyne stejně rychle jako na světě pozemském. Mnoho z těch, kteří se vrátili z Jiného světa zpět, se ihned proměnilo v prach.

(Hamiltonová, Eddy 2009: 160)

Caitlín Matthewsová čas v Jiném světě popisuje následovně: „Čas se tu stáčí a skládá jako harmonika. Zásvětí není svázáno stejnými pouty času a prostoru, jako je tomu v našem světě.“ (Matthewsová 1996: 96) Stejný fenomén popisuje i Vlčková. Uvádí ho na příkladu Oisína, který žil v zásvětí tři sta let, aniž by zestárl, a jemu samotnému připadalo, že tam strávil jen tři roky. Když se rozhodl vrátit se zpět do země smrtelníků, jeho manželka ho varovala, aby se nedotýkal irské země. Ale naneštěstí „ve snaze pomoci třem chudákům nechtěně spadne z koně na zem. V té chvíli dolehne na Oisína pozemský čas a věk a on se změní ve starce a jeho život končí.“ (Vlčková 2002: 244)

K nejopěvovanějším bájným místům Keltů patřila říše Tír na nÓg, Země mladých. Jedná se o blažené ostrovy na západě. Keltové věřili, že v této zemi žijí duše zemřelých společně s Bohy. Umístění na západě není náhodné, zapadá zde Slunce, a proto je západ spojován se smrtí.

Očím smrtelníků byla tato místa skryta, i když tam Sidhové některým vyvoleným dovolili nahlédnout. Čas zde plynul pomalu, byla to země věčného mládí a krásné hudby. Do této říše se dalo doplout na čarovné lodi. Legenda praví, že

duše zemřelých přicházejí v noci na pobřeží, volány jakýmsi tichým hlasem. Tam je čekají lodě. (Vlčková 2002: 313)

K této říši se dá přirovnat Tolkienova Blažená říše, kde žijí Valar, a kam odplouvají elfové. Tyto ostrovy rovněž leží daleko na západě a dostat se k nim dá jediné lodí. Právo odplout patří jediné elfům, kteří již budou unaveni životem ve Středozeemi. Ti mají možnost v Přístavech nastoupit na loď, která je odveze na západ. Na rozdíl od říše Tír na nÓg byla Blažená říše odňata z Kruhů světa, a proto se tam žádný smrtelník nedostal, až na výjimky. Jednou takovou výjimkou byl námořník Eärendil, který nesl Valar žádost o pomoc ve válce s Morgothem a jemuž na čele zářil klenot silmaril. Zde se nabízí srovnání s bohem Lughem:

Z Lughovy tváře a dlouhých zlatých vlasů zářilo slunce a uprostřed čela se mu skvěl velký klenot. (Čudrnáková 2008: 59)

Druhou výjimkou byli hobiti Frodo a Bilbo, jimž bylo po skončení Války o Prsten umožněno odplout do Blažené říše, aby tam vyléčili všechny své rány. To se velice podobá keltské legendě o králi Artušovi, jenž byl poté, co utrpěl v boji smrtelné zranění, odvezen do Avalonu, kde se v péči vil uzdravil. Se jménem „Avalon“ do jisté míry koresponduje jedno ze jmen pro Blaženou říši „Avallóně“. Podle Colberta (srov. Colbert 2002) se Tolkien uchýlil k této chytré lingvistické klíčce, protože chtěl čtenáře přesvědčit, že legendy o králi Artušovi vycházejí ze „skutečné“ historie, kterou on napsal.

S představou země mrtvých za mořem souvisel zvyk ukládat mrtvé do lodí. Byl tak pohřben Boromir v *Pánu prstenů*, stejně jako nevlastní sestra krále Artuše Elaine.

5.1.1.4 Reinkarnace

Keltové věřili v nesmrtelnost lidské duše a její reinkarnaci. G. I. Caesar o tomto tématu napsal (Caesar, *Zápisky o válce galské*, VI 14): „duše nezaniká, nýbrž se po smrti stěhuje z jednoho do druhého.“ Řecký historik Diodoros Sicilský (Bibliothéké historiké

V: 28) říká, že „lidské duše jsou nesmrtelné a na určitý počet let se navracejí do jiného těla“. Římané se domnívali, že tato víra v posmrtný život a pobyt v krajině věčného štěstí a mládí dodává Keltům odvahu v boji a zbavuje je strachu ze smrti.

V keltské mytologii existují příběhy o oživení padlých válečníků pomocí kotle, nebo prožívání několika po sobě jdoucích životů v různých zvířecích podobách. V mýtech se dokonce naznačuje, že irský král Mongan ze sedmého století byl převtěleným bohem moře Mananannem mac Lirem, dříve narozeným jako Fionn mac Cumhaill. I v příběhu o ženě Etain se objevuje motiv znovuzrození, když je Etain proměněna v mušku, po sedmi letech spolknuta a znovu narozena jako dítě.

S tímto pojetím do určité míry koresponduje i Tolkienův koncept nesmrtelnosti elfské duše. Po smrti se elfova duše dostane do síní Mandosu, Domu mrtvých, kde prodlévá v dlouhém čekání ve stínu svých myšlenek. Po určitém čase se ale duše může vrátit zpět mezi živé, na rozdíl od duše člověka, jehož smrt je trvalá. Takto se vrátí zpět elf Glorfindel a elfka Lúthien, která si svůj osud mohla zvolit a stala se smrtelnou.

5.1.2 Galadriel

Podstatnou a důležitou roli v příběhu hraje královna elfů Galadriel, jež sídlí v začarovaném lese Lothlórienu. Je ochránkyní svého lidu a vládne jedním z Prstenů Moci. Nad ostatními vyčnívá nejen svou krásou, ale i moudrostí, je proto uctívána jak svým lidem, tak i členy Společenstva.

Caitlín Matthewsová (srov. Matthewsová 1999) poukazuje na to, že v keltské mytologii byl nadpřirozený svět spjat s ženskými postavami. Tyto ženy byly známé jako bean-sidhe, královsky se oblékaly, ovládaly magické síly a zastávaly úlohu ochránkyní tradice nadpřirozeného světa. Při tvorbě Galadriel se tedy Tolkien zajisté inspiroval tímto motivem.

Dalším motivem keltské mytologie je předávání darů mezi smrtelníky a bytostmi z nadpřirozeného světa. Keltští Sidhové vládli mocnými kouzly a vlastnili mnohé čarovné předměty. Předměty darované Společenstvu mají také charakter kouzelných předmětů, jsou mezi nimi například pláště, které dokážou svého nositele skrýt před zraky nepřátel nebo lahvička se světlem silmarilu, která pomáhá hobitovi Frodovi na jeho cestě a dodává mu naději a odvahu.

5.1.3 Láska mezi dvěma světy

Přestože se láska mezi smrtelníky a nesmrtelnými elfy v Tolkienově světě objevuje, není častým motivem z důvodu nepřekonatelných rozdílů mezi těmito dvěma světy. Když se elfka Finduilas zamiluje do smrtelníka Túrina, elf Gwindor jí to vysvětluje následovně:

Nehodí se, aby se Ilúvatarovy Starší děti zasnubovaly s Mladšími; není to ani moudré, neboť žijí krátce, brzy pomíjejí a nechávají nás ve vdovství, dokud trvá svět. Ani osud to nestrpí, leda jednou či dvakrát pro nějakou vznešenou věc sudby, kterou nechápeme. (Silmarillion: 218)

Jak již bylo řečeno, tyto svazky jsou sice méně časté, neznamená to ale, že by byly úplně vynechány. Třikrát došlo ke svazkům mezi elfy a lidmi a jednou mezi božskou bytostí Melian a elfem Thingolem. K nejkrásnějším příběhům z Tolkienova světa, jejichž motivem je láska, však nepochybně patří vyprávění o Berenovi a elfské princezně Lúthien, který je popisován v *Silmarillionu* a příběh lásky Aragorna a Arwen.

I nesmrtelní Sidhové se mohli zamilovat do smrtelných lidí a naopak. Muži se často nechali zlákat ženami Sidhe a odešli s nimi do Jiného světa. Jedním z takových mužů byl i slavný hrdina Cuchúlain, který se nechal obloudit sličnou Fand. Neznámějším keltským příběhem je příběh Oisínova putování. Toho dovedla do Země mládí Niam Zlatovlasá.

Když si tyto zářivé bytosti berou za milence smrtelné hrdiny, podle keltské tradice je vždy nutné překonat jisté překážky. V příběhu velšské pověsti o námluvách u Olwyn musí ten, kdo chce získat její ruku nashromáždít všechny poklady Británie. I smrtelníci Beren a Aragorn musí splnit takřka nespelnitelné úkoly, aby získali obě ženy. Beren mohl dobýt Lúthien jedině tím, že získá silmaril, a měl-li hrdina Aragorn získat Arwen, musel být zničen Jeden prsten a Aragorn se musel stát králem.

Beren s pomocí Lúthien dostal silmaril z Morgothovy koruny a tím si vysloužil Lúthieninu ruku, byl však při tomto úkolu zabit. Lúthien zemřela s ním a přišla tak do síní Mandosu. Tam dostala možnost volby. Takto je to popisováno v *Silmarillionu*:

Tuto volbu předložil Lúthien. Pro svou námahu a pro svůj žal bude propuštěna z Mandosu a půjde do Valinoru, kde bude do konce světa bydlet mezi Valar a zapomene

na všechny zármuky svého života. Beren tam přijít nemůže. (...) Ale druhá možnost byla tato: může se vrátit do Středozemě a vzít s sebou Berenu, aby tam opět bydleli, ale bez záruky života a radosti. Potom se stane smrtelnou a podlehne druhé smrti stejně jako on; zanedlouho opustí svět navždy a její krása bude jen vzpomínkou v písni. (Silmarillion: 193)

Lúthien se pro lásku k Berenovi vzdala své nesmrtelnosti a zvolila si druhou možnost. Stejně učinila i elfka Arwen, která také obětovala svou nesmrtelnost, aby mohla žít po boku milovaného Aragorna.

I v keltských příbězích o spojení bytostí z Jiného světa s člověkem musí tyto bytosti přinést určitou oběť. V několika příbězích se lidé vzdají své smrtelnosti a zůstanou v nadpřirozeném světě. Většinou se ale, stejně jako u Tolkiena, vzdají bylosti z Jiného světa své nesmrtelnosti, jako tomu bylo u vyprávění o Rhiannon a Pwyllovi. Rhiannon byla ochotná se kvůli své lásce k lidskému hrdinovi Pwyllovi vzdát svého božství a přijmout smrtelné tělo, starosti stáří a smrti.

5.2 Lidé

Stejně jako v Tolkienově díle, i v keltských příbězích se po boku magických a nesmrtelných bytostí často vyskytují i lidé smrtelní. Nezřídka se stane, že právě oni jsou hlavními hybateli důležitých událostí. V keltských mýtech se vyskytuje velké množství takovýchto hrdinů, jsou to například již zmiňovaný Oisín a Pwyll nebo slavný Cúchulain. Tolkien se však při vytváření svého hrdiny nejvíce inspiroval artušovskými legendami, ze kterých načerpal motiv vznešeného krále a vůdce s neobyčejnými vlastnostmi.

5.2.1 Hrdinští králové Aragorn a Artuš

V příběhu *Pána prstenů* je nejdůležitějším lidským hrdinou Aragorn. Tolkien předkládá charakteristiku poněkud záhadného a obdivuhodného muže. Pro obyvatele Středozemě je nejčastěji znám pod jmény Hraničář nebo Chodec. Jen pár lidí ho zná pod jeho dalšími jmény jako jsou Dúnadan nebo Isildurův dědic.

Již od prvního okamžiku, kdy se Aragorn setká s Frodem a hobity, čtenář pozná, že je to rozený vůdce a skrývá se v něm dosud neodhalená moc. Navíc má dost silnou vůli, aby odolal pokušení navléci si Prsten. Tolkienovy pocity při vytváření této postavy

výstižně shrnuje Colbert (Colbert 2002: 18): „Ne náhodou je Aragorn v Tolkienově příběhu hrdinou bez bázně a hany. Tolkien ho zcela úmyslně obdařil většinou vlastností slavných velikánů minulosti.“

Aragorn se narodil vznešeným a zůstává jím po celý čas příběhu. Je to právě on, kdo po znovuoobnovení míru ve Středozemi usedá na trůn, který je mu určen původem.

Není pochyb, že se Tolkien při psaní této postavy inspiroval právě Artušovským cyklem. David Day (Day 1999: 61) uvádí, že „král Artuš je nesporně nejslavnější britský legendární hrdina“ a také, že „se stal přímo ztělesněním britských ctností a předností.“

Oba hrdinové, Artuš i Aragorn, jsou osiřelí synové a právoplatní dědici králů padlých v boji. Jsou připraveni o své dědičné království a hrozí jim smrt. Oba jsou poslední ze svého rodu, a budou-li zabiti, jejich rod vymře. Jsou také tajně vychováváni v domech pěstounů pod ochranou cizího šlechtice, který je jejich vzdáleným příbuzným. Artuš je vychován na hradě sira Ectora, Aragorn v Roklince pod ochranou svého vzdáleného příbuzného Elronda. Zamilují se do krásných dívek, avšak musí zdolat překážky, než může dojít ke sňatku: Artuše s Gueneverou, Aragorna s Arwen.

V těchto příbežích je hlavním motivem putování. Aragorn vykoná pouť za získání svého právoplatného království, která je spojená se zničením Jednoho Prstenu. V artušovských legendách se také objevuje motiv putování za prstenem, který rozhoduje o bezpečnosti Artušova království. Prsten, o který Artuš usiluje, je zlatý snubní prsten jeho milované královny Guenevery. Aby své královně poskytl důstojnou říši, vymůže si zpět své království a uzaře spojenectví se všemi ostatními rytíři z celé země.

Dalším spojovacím prvkem mezi oběma králi je dědictví meče krále. Meč je důležitým artefaktem v keltské mytologii. Artuš prokáže své právo na meč tak, že ho jako jediný dokáže vytáhnout z kamene. Tento meč se ale zlomí, když Artuš neprávem zaútočí na rytíře Pellinora. Dostává proto darem od Jezerní dámy nový meč, legendární Excalibur. I Aragorn vlastní meč, který je zlomený. Lidskému králi Elendilovi, Aragornovu předku, se v souboji se Saurem tři tisíce let před dějem *Pána prstenů* roztříští meč Narsil na několik kusů. Elendilův syn Isildur sice dokáže zlomeným mečem odseknout Sauronovi Prsten z ruky, nesvede však meč znovu překovat. Podle Colberta (srov. Colbert 2002) to naznačuje, že jej z nějakého důvodu není hoden. Když však meč přejde do rukou Aragornovi, je elfskými kováři znovu ukován a tím se potvrzuje Aragornovo dědičné právo na gondorský trůn. I Aragorn dostane dar, a to od elfské královny Galadriel, kterou tímto lze přirovnat k Jezerní dámě. Darem sice není meč, ale pochva s drahokamy, díky níž čepel nezreziví a nezlomí se.

Pro obě postavy, Artuše i Aragorna, je typická další vlastnost – nadání a rozsáhlé znalosti o léčbě bylinami. Pomocí této znalosti a přidáním vlastních sil dokáží oba vyléčit mnohá zranění. Toto nadání bylo připisováno králům a bylo obvykle pokládáno za dar od Boha.

5.3 Čarodějové

Zmínky o bytostech nadaných zvláštními schopnostmi, jimž se říká čarodějové, nalezneme v mnoha mýtech. V Tolkienových knihách se vyskytuje hned několik těchto „čarodějů“. Nejsou to ale obyčejní smrtelníci obdařeni nadpřirozeným nadáním, patří k andělským bytostem zvaným Istari, kteří jsou Valar posláni do Středozemě, aby pomohli lidem v boji proti Sauronovi. Nejdůležitější z nich, ti, kteří nejvíce zasahovali do osudů lidí Středozemě, se jmenují Gandalf a Saruman. Tito čarodějové se podobají keltským druidům. Přestože byli druidové označováni jako „kouzelníci“, ve skutečnosti byli něčím více, prošli dlouhým studiem různých oblastí vědění a věnovali se pak různým činnostem. Těšili se velké úctě a měli nesmírný politický a společenský vliv. Stejně tak Tolkienovi čarodějové nebyli pouzí kouzelníci, ale mocný řád, všestranní rádci lidu i králů, moudří učitelé, léčitelé a vůdci.

Druidové přikládali velikou moc hlasu, věřili v magickou moc slova. Tato vlastnost se objevuje u čaroděje Sarumana Bílého, jehož hlas má čarovnou sílu, dokáže ovlivnit posluchače a málokdo mu odolá.

5.3.1 Mágové dobra Gandalf Šedý a Merlin

Významnou postavou Tolkienových knih je čaroděj Gandalf, kterého elfové nazývají Mithrandir, „Šedý poutník“. Jeho úkolem je bojovat se zlem. Má podobu vousatého starce nosícího plášť, špičatý klobouk a opírajícího se o hůl. Symbolizuje moudrost, vzdělanost a odvahu, je rádcem budoucího krále, ale sám nemá zájem o světskou moc. Zde můžeme nalézt podobnost s čarodějem Merlinem, proslulým druidem-kouzelníkem z artušovských legend, který vždy zůstával spíše postavou v pozadí. Oba tito muži představují archetyp Moudrého starce a Přátelského kouzelníka, který projde mystickou zkouškou smrti a jeho hlavní úlohou je boj se zlem.

Merlin má stejně jako Gandalf tajemný, ne zcela lidský, původ. Úkolem obou čarodějů je vést lidi moudrými radami, nikoliv silou. V Tolkienově světě omezili moc

Istari, čarodějů, sami Valar a čarodějové tak rovnou přišli do Středozemě v podobě slabých a pokorných starců. Jak výstižně shrnuje Čudrnáková:

Valar omezili moc Istari ve snaze odčinit dávné chyby, zejména to, že se kdysi sami pokoušeli zasahovat do věcí Středozemě svou pyšnou, plně odhalenou mocí a slávou, což přineslo jen zmar. (Čudrnáková 2008: 230)

Gandalfovým úkolem (srov. Čudrnáková 2008) bylo tedy sjednotit v lásce a porozumění všechny tvory, které by se Sauron pokusil ovládnout a zkazit. Gandalf uměl být veselý a vlídný a svou moc zjevil nemnohým. Prostí lidé ho proto považovali za smrtelníka, který svou kouzelnou moc nabyl dlouhým učením. Jeho schopnosti ovšem pramení odjinud.

Oba čarodějové byli také přátelé a ochránci budoucích kralů. Merlin působil jako královský rádce, učenec a vychovatel mladého Artuše. Jeho pomocí se nový, lepší král dostal na trůn. Gandalf zase ve funkci rádce dopomohl na trůn králi Aragornovi. Oba kouzelníci jsou tajemní, avšak nejsou pyšní, netouží po slávě a k lidem i zvířatům se chovají laskavě. Proto jsou svými přáteli milováni a uznáváni a jejich radami se řídí mnozí.

Konec obou kouzelníků je stejně tajemný. Gandalf po více jak dvou tisících letech opustil Středozem na lodi mířící na nejzazší západ, do Blažené říše, zpět do země odkud přišel. Merlinův osud je podobně záhadný jako Gandalfův, odebral se na osamělou pout', z níž se nikdy nevrátil. Podle jedné legendy byl zaklet a žil ponořen do snů na ostrově v západním moři.

5.3.2 Mágové zla Sauron Veliký a Balor Zlooký

Nejmocnějším a nejvíce obávaným kouzelníkem je Sauron Veliký. Je znám také pod jmény Temný pán nebo Nekromant. Patří do stejného řádu jako Gandalf, nebyl tedy stvořen jako zlý, ale v průběhu času poklesl, když byl na počátku času zlákan mocí a možností vlády nad životy všech živých tvorů. Za Starých časů, jak se ve Středozemi nazývá První věk, byl jen služebníkem prvního Temného pána Morgotha a jeho doménou bylo mučení. Sídlil ve věži na ostrově uprostřed řeky. Po svržení Morghotha uprchl na východ Středozemě, kde pomocí Jednoho prstenu vybudoval vysokou Temnou věž Barad-dûr. V průběhu věků vystřídal mnohé podoby. Mohl se odít do podoby sličné

a moudré, a zmást tak své nepřátele, nebo do podoby hrozivého Temného pána vládnoucího strašlivou mocí. V době děje *Pána prstenů* se Sauron zjevuje jako velké oko bez víčka ověncené plameny. Takto jej spatřil Frodo v Zrcadle Galadriel, které ukazuje mnohé podivuhodné věci:

V černé propasti se objevilo jediné oko, jež pomalu rostlo, až vyplnilo celé Zrcadlo. Bylo tak strašné, že Frodo stál jako přikován, neschopen vykřiknout ani odvrátit pohled. Oko bylo ověnceno ohněm, samo však bylo lesklé, žluté jako kočičí, číhavě upřené a černá zornice se otvírala jako jáma, okno do nicoty. (Společenstvo Prstenu: 318)

Právě díky tomuto hlavnímu rysu Sauronova vzhledu můžeme usuzovat, že se i u této postavy Tolkien inspiroval keltskými mýty. V keltských pověstech nalezneme vůdce démonických bytostí Fomóirů. Je jím strašlivý Balor Zlooký. S těmito bytostmi sváděli nespočetné bitvy Tuatha Dé Danann, stejně jako Tolkienovi elfové bojovali proti Sauronovi a jeho služebníkům, skřetům, zlobrům a jiným nestvůrám. Mezi Fomóiry a skřety lze nalézt určitou podobnost, co se týče vzhledu a chování. Marie Heaneyová v knize *Za devíti vlnami* popisuje Fomóiry následovně:

...byli tak oškliví a hrubí, že bylo o strach se na ně podívat, a kromě toho měli někteří jen jednu ruku nebo nohu. (Heaneyová 1999: 16)

Jak Sauron, tak Balor bydleli ve vysokých věžích a znakem obou bylo smrtonosné oko. Balorovo oko vládlo tak velkou čarodějnou mocí (srov. Day 1999), že sežehlo na popel každého, kdo se přiblížil jeho pohledu. Heaneyová na toto téma říká, že

když pobýval mezi svými, měl oko neustále zavřené, ale jakmile je otevřel a podíval se na nepřátele, padli na místě mrtvi, zasaženi jeho smrtící mocí. (Heaneyová 1999: 16)

Ani tito mocní a zdánlivě nepřemožitelní krutovládci se však nevyhnuli smrti. Balora zabil jeho vnuk Lugh, když postřehl vhodný moment a kamenem vystřeleným z praku zasáhl právě se otevírající Balorovo oko. Sauronův konec přišel z rukou zdánlivě slabšího protivníka, hobita Froda Pytlíka. Ten prokázal neobyčejnou odvahu a podnikl mnohá nebezpečí, aby nakonec zničil Sauronův Jeden prsten, ve kterém byla uchována velká část jeho síly, a tím odstranil Saurona a jeho zlo jednou provždy.

5.3.2.1 Skřeti a skalní obři

Jak již bylo řečeno, Sauronovými poddanými a jeho armádou bylo plemeno skřetů, vypěstované v dávných dobách. Skřeti patřili k nejohyznějším stvořením ve Středozemi. Postavou byli zakrslí, křivonozí a oškliví. Jejich povaha byla stejně odporná jako jejich vzezření – byli zlí, vyžívali se v mučení a jejich radostí bylo utrpení druhých. Takovéto bytosti nalezneme v mnoha mytologiích světa. V keltské mytologii zastávají tuto úlohu Fomóirani, v pozdějších mýtech (srov. Čudrnáková 2008) popisováni jako ohyzní a krutí démoni. Kalweit o Fomóiranech říká (2003: 176): „Jsou líčení jako síly chaosu, podsvětí.“

Dalšími Sauronovými služebníky byli skalní obři, zvaní též zlobři. Vyskytují se však velmi zřídka. Stejně je tomu s obry v keltských mýtech, kteří jsou jen (srov. Čudrnáková 2008) okrajovým oživením příběhů. Podle pověstí byli zlobři nepřátelští a bojovní. Takto jejich vzhled popisuje Tolkien v *Pánu prstenů*:

Byli větší a rozložitější než muži a na sobě měli jen těsně přiléhající pancíř z jakýchsi rohových šupin, nebo to snad byla jejich ohavná kůže; měli veliké černé okrouhlé štíty a v uzlovatých rukou třímali těžká kladiva. (Návrat krále: 141)

S obry bojoval ne jeden hrdina. V *Pánu prstenů* bojuje nejprve Družina v Morii se dvěma obry, poté jsou Gondorská vojska napadena oddílem horských obrů. V irských pověstech s obry bojoval hrdina Cúchulain. V artušovském cyklu se zase sir Gawain vydal na výpravu k obru Yspaddadenu Pennkawrovi.

Mytickým obrům jsou často připisovány vlastnosti, které najdeme také u Tolkienových skalních obrů – je to nadměrná velikost, zlá nátura, lidožravost, omezenost, spojitost se skalami a někdy i proměna v kámen na slunečním světle.

5.4 Hobiti

Národ hobitů se poprvé objevuje v knize *Hobit aneb Cesta tam a zase zpátky*, více se však o nich dozvídáme v Prologu prvního dílu *Pána prstenů*. Je to nenápadný národ, který se nijak zvlášť neplete do velkých událostí a zůstává spíše v pozadí. Postavou byli malí, dosahovali zhruba poloviny lidského vzrůstu. Oblékali se do jasných barev. Boty nenosili, jelikož jim na nohou rostly husté a kudrnaté chlupy. Tváře měli bez vousů,

dobromyslné a usměvavé. Jejich největší zálibou bylo jídlo a pití, ve zvláštní oblibě měli kouření dýmkového koření. I když nebojovali a zdáli se prostí, v případě nouze či potřeby v sobě dokázali nalézt netušenou sílu, odvalu a statečnost.

Ačkoliv zmínky o bytostech malého vzrůstu nacházíme v mnoha mytologiích, s Tolkienovými hobity mají pramálo společného. Hobiti jsou vlastním vynálezem tohoto autora, za kterým stála náhodná inspirace. Jednoho dne seděl profesor Tolkien u okna své pracovny a známkoval písemky. Na jednu z nich napsal větu, ve které použil slovo „hobit“. Po letech na tuto událost vzpomínal:

V mé mysli se příběh vždycky rodí ze jmen. A tak mě po chvíli napadlo, že bych měl zjistit, co byli hobiti zač. Ale to je jen začátek. (Carpenter 1993: 154)

Z tohoto „pátrání“ pak vyrostl příběh, který na pokračování vypravoval svým dětem, a který později sepsal a vydal pod názvem *Hobit aneb Cesta tam a zase zpátky*.

5.4.1 Tolkienův hobit Frodo Pytlík a sir Gawain z artušovských legend

V knize *Hobit* se dozvídáme, jak se usedlý a zprvu bojácny hobit Bilbo Pytlík vydá za dobrodružstvím, které vede k nalezení Jednoho prstenu Temného pána Saurona. Bilbo si Prsten nechá, ale jen do doby než jej na začátku děje *Pána prstenů* předá svému synovci Frodovi, který se tím stává nositelem Prstenu.

Motiv synovce, který se zde objevuje, je výrazný prvek mnoha legend. V případě, že zemře otec (srov. Colbert 2002), stává se ochráncem a poručníkem strýce. Synovec poté často bývá hlavní postavou a nezdíka se stane, že svými skutky zastíní strýce. Takovým případem může být synovec krále Artuše, sir Gawain. Ten se stal zosobněním ideálu rytíře Kulatého stolu: byl čestný, moudrý, oddaný a zdvořilý. Volil by raději smrt nežli ztrátu cti.

Sir Gawain je tedy ztělesněním hrdiny. Naproti tomu hobit Frodo na počátku své cesty nevykazuje žádnými výjimečnými vlastnostmi ani statečností. Ani na hobita není Frodo nijak výjimečný. Není ani silný, ani rychlý. Podle Colberta (srov. Colbert 2002) Tolkien chtěl vytvořit příběh, jehož hrdinu neproslaví síla ani jiné fyzické vlastnosti. Frodo je tedy netypický hrdina, který v sobě postupně objevuje netušené vlastnosti: odvahu, sílu, odhodlání a trpělivost. Na své pouti musí Frodo čelit mnoha nebezpečným událostem a mnohokrát musí volit. Na konci je jeho charakter proměněn, už není prostým

hobitem, ale získává moudrost a odvahu. Právě tento proces změny je pro Tolkiena důležitý. Takto to popisuje Colbert:

Motiv ošklivého káčátka se v *Pánu prstenů* objevuje v mnoha podobách, protože tak to autor chtěl. Chtěl, aby se ošklivá káčátka znovu a znovu proměňovala v krásné labutě. (Colbert 2002: 19)

Frodo má se sirem Gawainem ještě jeden společný rys. Po celou dobu svého putování je pevně odhodlán donést Prsten až k Hoře osudu, kde jedině může být zničen vhozením do ohně. Když se mu to však po mnoha strastech podaří, na konci své cesty zakolísá, odkloní se od svého poslání a prohlásí Prsten za svůj. Tento motiv se objevuje i v příběhu sira Gawaina. Ten se odvážně vydává čelit Zelenému rytíři, který mu má podle uzavřené dohody setnout hlavu. Den před setkáním s rytířem ale zaváhá a přijme od manželky sira Bertilaka dar – opasek, který zadrží každou ránu. Za tento podvod je potrestán jizvou na krku, kterou nosí do konce života jako připomínku svého selhání. Ani Frodovi se nevyhne fyzický trest za neúspěch. Ztratí prst, na kterém měl navlečen Prsten, vinou Gluma. Tento tvor býval kdysi hobitem, ale po nalezení Prstenu se změnil k nepoznání. Je to lstivé stvoření neustále toužící po Prstenu a ochotné udělat pro jeho získání cokoli, včetně zrady. Když se však Glum konečně Prstenu zmocní, téměř vzápětí se po krátkém boji s Frodem zřítí do ohně Hory osudu i s Prstenem. Tak se díky spojení nejušlechtilejšího a nejzkaženějšího z podivuhodného národa hobitů podaří Prsten navždy zničit.

Frodo tedy splní své poslání a dojde na konec poutí, jeho příběh se tím však ještě nekončí. Frodo zjišťuje, že už ve Středozeemi nemůže nalézt klid. Je mu tedy dána odměna v podobě možnosti odplout do země neumírajících. Tento konec se velmi podobá konci smrtelného života krále Artuše. Raněný král (srov. Day 1999) je převezen přes vodu na západ do říše Avalonu, kde je uzdraven a obdrží nesmrtelný život. Frodo je tak na konci příběhu – stejně jako Artuš – odvezen na místo, kde vyléčí všechna svá zranění a dojde uzdravení.

5.5 Enti a huorni

5.5.1 Magické stromy v Tolkienově mytologii

V *Silmarillionu* se vypráví, že tvůrkyní všech podob fauny a flóry je božská bytost Yavanna, zvaná též Dárkyně plodů nebo Královna Země. Miluje vše, co roste nebo chodí po Zemi. Nejdražší jí jsou však stromy, protože rostou dlouho a dají se snadno skácet. Proto když se dozvěděla o stvoření trpaslíků, vytušila, kolik zla napáchají na stromech svými sekýrami a zarmoutilo ji to. Ilúvatar tedy vyslyšel Yavanniny prosby a povolal duchy, kteří se usídlili ve stromech, aby se stromy mohly bránit a jejich hněvu se obávali všichni se zlým úmyslem. Tito pastýři, strážci a ochránci lesů se nazývají enti. Byli to zvláštní lesní obři, kteří v sobě měli (srov. Čudrnáková 2008) něco z lidí a něco ze stromů. V době děje *Pána prstenů* jsou hlavními sídlišti těchto tvorů Fangornský les a Starý hvozd. Ve Fangornském lese se hobiti Pipin a Smíšek setkali s entem Stromovousem a společně s ním se zúčastnili setkání entů, kteří poté vyšli do války. Vzhled těchto prapodivných bytostí je v *Pánu prstenů* popsán následujícím způsobem, když hobiti

... zjistili, že hledí do prapodivného obličejce. Patřil veliké postavě připomínající člověka, ba téměř skalního obra, vysoké nejméně čtrnáct stop, velice statné, s vysokou hlavou téměř bez krku. Těžko říci, zda byla oblečena v látce podobné zelené a šedé kůře, nebo to byla kůže. Paže u trupu rozhodně nebyly vráscité, ale pokryté hladkou hnědou pokožkou. Veliké tlapy měly po sedmi prstech. Dolní část dlouhého obličejce pokrýval rozevlátý šedý vous, houštinatý, u kořínků skoro větvičkovatý a na konci jemný a mechovitý. V tu chvíli hobiti vnímali především oči. Ty hluboké oči si je teď zvolna, vážně, ale velice pronikavě prohlížely. Byly hnědé a zeleně prosvítaly. (Dvě věže: 56)

Vedle Pastýřů stromů existovalo ještě jedno plemeno, kterému se říkalo huorni. Říká se, že enti se časem začali více podobat obyčejným stromům, v průběhu věků usínali a „zestromovatěli“. Některé stromy se naopak později probouzely k životy a „zentovatěly“. Ať už tedy byli huorni původem enti nebo stromy, bylo to samostatné plemeno odlišné od entů. Mluvili však dosud vlastními hlasy a mohli se tak dorozumívat s enty. Byli však prastaří a nebezpeční.

5.5.2 Posvátné stromy Keltů

Tolkienovi enti se neobjevují v žádné mytologii, jsou autorovým vlastním výtvorem. Podle Colberta (srov. Colbert 2002) se Tolkien velice zajímal o ochranu přírody a toužil po tom, aby stromy skutečně dokázaly pochodovat do války. V ožvlých lesích se odráží Tolkienovy vzpomínky na stromy a zeleň jeho mládí a autor v nich vyjadřuje svou lásku ke stromům jako živoucím bytostem. Takovouto úctou ke stromům se vyznačovali Keltové, pro něž byly stromy a lesy posvátné. Keltové věřili, že ve všech přirozených věcech sídlí duchové a uctívali „stromová božstva“. O stromy, háje a lesy se starali ochránci a znalci lesů druidi. Keltští bohové (srov. Čudrnáková 2008) obecně neměli vždy jen lidskou podobu, ale svou tvář měnili, stejně jako Tolkienova bohyně Yavanna, která se občas zjevovala jako strom. V keltských mýtech nalezneme také příběh o dívce Blodeuwedd, stvořené pro mladíka Llewa jeho dvěma strýci-druidy z květů. Byla tedy opravdovou přírodní bytostí.

I v keltské mytologii můžeme objevit pány a hlídače lesa. Ve velšských artušovských příbězích vystupuje obří muž se železným kyjem, který je strážcem lesa. K postavě Stromovouse má nejbližší strážce lesů zvaný Zelený muž. Tento pohanský bůh je zobrazován jako muž se zelenou kůží a vlasy, jeho postava a tvář je pokryta zelenými listy. Představoval ducha stromů, rostlin a listoví. V keltských pověstech (srov. Čudrnáková 2008) také můžeme nalézt zmínky o ožvlých stromech pochodujících do války, stejně jako to udělali Tolkienovi enti a huorni. Děje se tak ve velšské básni *Cad Goddeau* neboli *Bitvě stromů*. V této básni se popisuje přeměna stromů pomocí magie v bojující muže. Jak v keltské mytologii, tak v Tolkienově světě je tedy stromům připisována magická síla a jsou považovány za mocné a tajemné.

5.5.3 Tom Bombadil

Zcela jiným obyvatelem lesa, než je ent Stromovous, je záhadná postava Toma Bombadila. Tento malý mužíček je zván Pánem lesů, vod a kopců. Za ženu má vílu Zlatěнку, dceru Řeky. Tom Bombadil žije v souladu s přírodou, kterou pozoruje a zpívá o ní, ale jinak do ní nezasahuje. Nic a nikdo ho nedokáže ovládat a nezná strach. Je velmi starý, byl patrně první ze všech tvorů Středozemě.

Svou věkovitostí může Toma Bombadila připomínat jedna postava irských mýtů, mytický prapředek Fintan. Byl nejstarší ze všech a žil na zemi tisíce let. Jako jediný muž

přečkal invazi do Irska i následující potopu. Podle Vlčkové (srov. Vlčková 2002) je považován za živoucí historii Irska, za pamětníka a kulturního hrdinu.

5.6 Přízraky a duchové mrtvých

Kromě výše zmíněných elfů, čarodějů či entů popisuje Tolkien řadu dalších nadpřirozených bytostí. Patří mezi ně trpaslíci, démoni nebo také přízraky a duchové mrtvých.

Nejsmrtonosnější z těchto temných stvoření jsou Prstenové přízraky neboli Nazgûlové. Je to devět mocných a nejvýznamnějších služebníků čaroděje Saurona. Kdysi bývali lidmi, kterým Sauron daroval devět kouzelných prstenů a oni se vlivem těchto prstenů jeden po druhém propadali do stínu pod nadvládu Sauronova Jednoho prstenu. Stali se přízraky, neviditelnými pro oči smrtelníků. Samotná jejich přítomnost naháněla hrůzu a zoufalství a jejich drásavý kvil dokázal vehnat temnotu a beznaděj do srdcí jejich nepřátel.

Tolkien čtenáře seznamuje ještě s dalšími duchy. Jsou to přízraky z Mrtvých močálů, kde byla kdysi svedena velká bitva, ve které zemřelo mnoho elfů, lidí i skřetů. Tváře těchto mrtvých, které spatřili hobiti Frodo a Sam, bylo možné vidět ve veliké hloubce pod vodou.

Leží ve všech tůních, bledé tváře hluboko, hluboko pod temnou vodou. Viděl jsem je: sveřepé, zlé tváře i ušlechtilé smutné tváře. Mnoho hrdých a krásných tváří s vodním býlím ve stříbrných vlasech. A všechny v rozkladu, všechny hnilobné, všechny mrtvé. Svítí v nich zlé světlo. (Dvě věže: 197)

V *Pánu prstenů* se vedle těchto přízraků objevují také mohyloví duchové obývající Mohylové vrchy za Starým hvozdem. Sídlili v pohřebních mohylách, kde se skrývali před slunečním světlem. Tito Nemrtví (srov. Čudrnáková 2008) vládli temnotou, která pronikala do očí a srdce a lámala vůli. Jakmile na ně však dopadlo sluneční světlo, duchové se vytratili do prázdna. Dalšími duchy objevujícími se v *Pánu prstenů* jsou mrtví ze Šeré Brázdy, duchové dávných bojovníků stížených kletbou. Nikdo ze smrtelníků, kteří se odvážili vstoupit do jejich chodeb, odtud nevyšel živý. Tito mrtví se však vykoupili bojem proti nepříteli Sauronovi, a proto byli králem Aragornem propuštěni a rozplynuli se jako mlha odehnaná závanem větru.

Jak již bylo řečeno, Keltové věřili v nesmrtelnost lidské duše. Na své zemřelé se dívali jako na živé, kteří jen odešli ze zemí lidí. Podle Čudrnákové se „velká část keltských zesnulých podle pověstí po smrti ocitla v Jiném světě na hostině nesmrtelných.“ (Čudrnáková 2008: 202) Mrtví obývali čarovné pahorky „sidhe“, které by se daly připodobnit k Tolkienovým mohylám, ve kterých sídlili mohyloví duchové. V raných mýtech bylo podsvětí považováno za oblast dobrých vztahů mezi smrtelníky a nesmrtelnými. Přeměna mrtvých v hrůzostrašné příšery přišla v pozdějších dobách. V těchto mýtech se objevují přízraky a zlí duchové, kteří se nejvíce podobají těm Tolkienovým. Dochází i k proměně elfských Sidhe, kteří v těchto legendách vypadají více jako Prstenové přízraky než elfové, kterým se podobali dříve. Takto je popisuje autor knihy *Irské báje a pověsti* Michael Scott:

Venku na zahradě čekal asi tucet duchů. Seděli tiše na svých zvláštních čarovných ořích. Byla to vysoká, štíhlá zvířata s mdlýma očima. Rytíři byli zachumláni v černých pláštích, s kovovými helmami na hlavách a všichni měli dlouhé kovové oštěpy. Jak je obtáčel závoj šedivé mlhy, vypadali zlověstně a hrozivě. (...) Duchové jsou bytosti šera, nesnášejí sluneční světlo. (Scott 1996: 21)

Na takovouto radikální proměnu mělo s největší pravděpodobností vliv křesťanství. Tak tedy jak byli dříve vypodobněni jako sliční a vznešení, jsou nyní obyvatelé pahorků popisováni jako krutí a démoničtí. Prstenové přízraky se stejně jako tyto duchové báli slunečního světla, které je oslabovalo. Pod rouškou tmy se z nich však stávali silní a obávaní nepřátelé. Keltské duchy zase kryl opar mlhy, který je chránil před světlem. Další podobností mezi Tolkienovými mrtvými a keltskými duchy je přítomnost močálů a bažin v několika pověstech. V těchto močálech přebývají zlí duchové a svítivé bludičky, které lákají neopatrné pocestné k spočinutí v bažině. Tímto motivem se Tolkien pravděpodobně inspiroval při vytváření přízraků z Mrtvých močálů, které se také snažily zlákat smrtelníky bludnými svíčkami, aby zmizeli v temné vodě a stali se rovněž mrtvými.

5.7 Bájná zvířata Středozeemě

5.7.1 Draci

Drak, obrovský a silný ještěr, se v literatuře vyskytuje poměrně často. Ani Tolkienovo dílo není výjimkou. Tolkien byl již od dětství draky okouzlen a nepovažoval je, jak dokládá Carpenter, za cosi vymyšleného. Říká o nich, 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 uchvázeni kouzlem draka. (Carpenter 1993: 127)

Draci jsou velice mohutní a dovedou chrlit oheň. Mohou mít křídla a jejich tělo je pokryto tvrdými šupinami. Dorůstají pomalu, ale jejich život je velmi dlouhý. Tolkien čtenáře poprvé seznámil s drakem v knize *Hobit aneb Cesta tam a zpátky*, kde se objevuje drak Šmak, strážce uloupeného pokladu trpaslíků. Právě touhla po pokladech a jejich shromažďování je základní tužbou všech Tolkienových draků. Nejinak tomu bylo i u draka Glaurunga, s nímž se setkáváme v *Silmarillionu*. Tento obrovský tvor byl první ze všech ohnivých draků a je nazýván Otec draků nebo též Velký had. Sídli v něm zlý duch, dovedl proto mluvit lidskou řečí. Jeho moc byla tak veliká, že jediným svým pohledem dokázal svazujícím zakletím zcela ochromit válečníka Túrina a vložit kletbu zapomnění na jeho sestru Niënor. I jeho zálibou bylo shromažďování pokladů:

Pak se obrátil k vlastním radovánkám, vyslal svůj žár a všechno kolem spálil. Vyhnal všechny skřety, kteří pilně plenili, a nedopřál jim z jejich kořisti jedinou cennou věc. Pak zbořil most, shodil jej do zpěněného Narogu, a když se takto zabezpečil, shrnul všechny Felagundovy poklady a celé bohatství na hromadu, lehl si na ně v nejzazší síni a chvíli odpočíval. (Silmarillion: 222)

Inspiraci pro vytvoření svých draků čerpal Tolkien zejména ze staroanglického hrdinského eposu *Beowulf*, nicméně zmínky o těchto bájných plazech můžeme nalézt i v keltské mytologii. S draky, taktéž střežícími poklady či cenné předměty, se utkal ne jeden hrdina. Je známo několik pověstí, ve kterých se vyskytuje hrdina bojující s draky.

Jednou takovou je i vyprávění o mladíkovi jménem Froech, který se utká s drakem obývajícím jezero. I slavný válečník Cúchulain bojuje na ostrově s velkými hady, od kterých potom získá jejich zlato. Jiný příběh z velšské sbírky *Mabinogi* zase popisuje polapení dvou strašlivých draků, kteří svým řevem zapříčiňovali neúrodu a smrt, do kamenné skříně zakopané v hoře ve Walesu. Kouzelník Merlin se také setká se dvěma draky ve Walesu. Tito obrovští plazi způsobující otřesy půdy leží na dně podzemního jezera. V původní keltské verzi příběhu o Tristramovi (později Tristanovi) a Isoldě „bojuje Tristram s drakem, kterému se podaří hrdinu dočasně omámit svým jedovatým jazykem.“ (Čudrnáková 2008: 179) Další zmínky o válečnících bojujících s draky se objevují ve velšských artušovských příbězích. Sám král Artuš prý měl ve znaku draka a vlastnil meč s vyobrazením dvou zlatých hadů z jejichž úst vyšlehovaly ohnivé jazyky.

5.7.2 Koně

V *Silmarillionu* se vypráví, že prvním koněm, podle jehož obrazu prý byli stvořeni všichni koně Středozeří, byl velký oř božského lovce Oromého jménem Nahar. Tento kůň (srov. *Silmarillion* 2008) je na slunci bílý, v noci však stříbřitě září a země se chvěje pod údery jeho zlatých kopyt.

Přímým potomstvem tohoto ušlechtilého koně bylo komoňstvo ze země Rohan neboli „knížata koní“. Tato zvířata jsou dlouhověká, silná a rychlá. Nestrpí nést nikoho kromě králů a knížat Rohanu. V *Pánu prstenů* se dočteme o dvou takových koních. Jedním z nich je kůň krále Rohanu Bělohřívák. Druhým a nejdůležitějším z těchto koní je Stínovlas, který na svůj hřbet přijal čaroděje Gandalfa. Byl to hrdý a pyšný kůň, který rozuměl řeči lidí. Stínovlas nepotřeboval vedení a nesnesl žádný postroj. Hobit Peregrin to jednomu gondorskému vojákovi vysvětluje následovně:

Pro něj není žádný [postroj] dost bohatý a krásný. (...) Žádný nestrpí. Když svolí, že tě ponese, nese tě, a když ne, tak ho nezkrátí žádné udidlo, uzda, bičik ani řemení. (Návrat krále: 28)

Koně jsou v mnoha mytologiích považováni za velmi důležitá zvířata. Byli nejen dopravními prostředky, ale především průvodci bojovníků a nejednou se jim připisují nadpřirozené či zvláštní vlastnosti.

V keltském panteonu můžeme nalézt bohyni koní Eponu. Ta je nejčastěji zobrazována při jízdě na koni nebo obklopena koňmi. Byla jediným galským božstvem převzatým Římany. Vlčková na toto téma dodává: „Pro Římany byla především bohyní koní, respektive jejich ochránkyní, a tím i ochránkyní jezdců.“ (Vlčková 2002: 100)

V keltských mýtech také najdeme pověsti o zázračných a podivuhodných koních. Jedním takovým zvířetem je bělouš královny Jiného světa Rhiannon, kterého ani nejrychlejší kůň nemohl dohonit.

Tolkienovu Stínovlasovi se však nejvíce podobá kůň irského hrdiny Cúchulaina. Tento šedák se podle pověstí narodil ve stejnou hodinu jako Cúchulain v Jiném světě a podle věštby měli zemřít společně. Tento kůň byl silný, rychlý a taktéž rozuměl lidské řeči. Nedal se zkrotit nikým jiným než Cúchulainem, stejně jako Stínovlase zkrotit jedině Gandalf.

5.7.3 Ptáci

V díle J. R. R. Tolkiena nalezneme mnoho podob ptáků. Vedle zcela obyčejných ptáků se zde vyskytují i tací se schopností mluvit řečí lidí. Nejdůležitějšími a nejstaršími z těchto živočichů jsou orli. Byli to posli a služebníci božského Manwého. V *Pánu prstenů* poskytli orli nejednou pomoc čaroději Gandalfovi a zúčastnili se i boje proti silám zla.

Orli v keltské mytologii jsou taktéž prastaří, silní a moudří. Sloužili bohu nebes Taranisovi a podle některých pověstí (srov. Čudrnáková 2008) znali věci budoucí. Proměny lidí v orly v keltské mytologii nejsou vůbec neobvyklé. Například mladík Llew, jehož manželkou byla květinová dívka Blodeuwedd, se po své smrti převtělil v orla. Prastarý Fintan zase v podobě orla přečkal několik tisíciletí.

Dalšími ptáky vyskytujícími se v Tolkienově tvorbě jsou labutě. S těmi se přátelili elfové a v *Silmarillionu* se vypráví, jak labutě pomocí dlouhých lan kdysi táhly elfské lodě směrem k Blažené říši. Elfové od té doby tesali přídě svých lodí do podoby těchto vznešených ptáků. V *Pánu prstenů* se dočteme, že loď, kterou po řece připlula Galadriel, byla vyřezaná do podoby labutě:

Řeka ostře zahnula a tam spatřili velikou labuť, jak jim hrdě pluje po proudu vstříc. Voda se vlnila po obou stranách bílé hrudi pod prohnutým hrdlem. Její zobák zářil jako leštěné zlato a oči se blyštěly jako antracit zasazený mezi žlutými kameny; obrovská křídla měla

zpola pozdvižena. Jak se blížila, po řece přicházela hudba, a tu pochopili, že je to loď, zručností elfů postavená a vyřezaná do podoby ptáka. (Společenstvo prstenu: 325)

Labuť v keltské mytologii představuje jednu ze zászvětních podob mateřských bohyní. Vlčková na toto téma říká, že „spojení labutí s vodními plochami, jejich ušlechtilý zjev i životní cyklus měly pro Kelty hlubokou symboliku.“ (Vlčková 2002: 175). Labutí byla i irská obyvatelka zászvěetí Caer, která se jednou za dva roky se svými družkami, proměněnými v labuť se zlatými korunkami z peří na hlavách, snášela na jezero Lough Běl Draco. Tam se do ní zamiloval syn bohů Oengus, který se sám stal labutí a oba pak v této podobě zamířili do pahorku „sidhe“, kde Oengus bydlel. Labuť mají v keltských mýtech často zvláštní vztah k národu Sidhů, kteří se v mnohém podobají Tolkienovým elfům.

Vedle ušlechtilých a ctěných ptáků se v *Pánu prstenu* vyskytují i ptáci se zlou pověstí a úmysly. Byly to vrány, z nichž nejzlověštnější byly velké vrány zvané krebainy, které byly vysílány jako poslové a špehové. Krebainy vždy přilétaly ve velikém počtu, tvořily na zemi veliký stín a vždy byly předzvěstí zla. Léetaly rychle a nehlučně a pozorovaly krajinu pod sebou. Tyto vrány se živily masem mrtvých, a proto jsou symbolem smrti.

Keltové rovněž věřili ve spojení mezi vránami, havrany a smrtí. Bohyně války Badb se často proměňovala ve vránu či havrana. V této podobě poletovala s křikem nad bitevním polem a věštila smrt. V podobě havrana také usedla na rameno Cúchulaina a tím ohlašovala jeho konec.

6. Motivy Tolkienových děl

Vedle mnoha nadpřirozených bytostí a postav mají své nezastupitelné místo v Tolkienově tvorbě i kouzelné předměty. Kromě mnoha prstenů s magickou mocí tu hrají svou důležitou úlohu i kouzelné elfské pláště nebo lahvička s magickým světlem. Mezi mnoha výjimečnými věcmi můžeme také nalézt různé podoby zbraní s podivuhodnou historií a vlastním příběhem.

6.1 Prsten

6.1.1 Prsteny v Tolkienově díle

Jak již název díla *Pán prstenů* napovídá, základním motivem a předmětem, okolo kterého se odvíjí celý děj, je zde bezpochyby Jeden Prsten čaroděje Saurona. Tento prsten je veskrze zlý, protože ho vyrobil sám Sauron a přešla do něj většina jeho zlé moci. Je do něj vtisknuto jemné elfské písmo v jazyce země Mordor, které vyjadřuje poslání a moc prstenu. Tento jazyk (srov. Stanton 2003) se sám stává symbolem zla a moci a má být chápán jako slyšitelný ekvivalent zlé podstaty prstenu. „Drsná výhrůžka je v samotném jeho tónu a slyšet jej (...) znamená svým způsobem pochopit, jak strašná bude Středozem pod nadvládou toho, kdo jím promluvil jako první.“ (Stanton 2003: 189) Zničení prstenu je možné pouze jeho vhozením do ohně hory Orodruiny, kde byl tento předmět vyroben. Zlatý kroužek, propůjčující svému nositeli neviditelnost a prodlužující život, neblaze působí na povahu každého, kdo je jeho nositelem nebo se dostane do jeho blízkosti a je zlákáán touhou po moci.

Důležitou postavou v historii prstenu je tvor Glum, který kvůli zlatému kroužku neváhal zabít svého přítele Deágola a stát se tak vlastníkem prstenu. V tom se projevil zhoubný vliv tohoto temného předmětu. Prsten se později dostává do vlastnictví Bilba a posléze přejde k Bilbovu synovci Frodovi. Díky Frodovi a Glumovi, jehož touha po prstenu nikdy nevyhasla, je nakonec prsten zničen, když se Glumovi podaří zmocnit se ho a nešťastnou náhodou společně s ním spadnout do ohně Hory osudu.

Kromě tohoto Jednoho prstenu se v díle objevují ještě jiné prsteny. Vedle devíti prstenů lidských mužů a třech prstenů trpaslíků, jež má čaroděj Sauron všechny v držení, se jedná hlavně o Tři prsteny elfů, které jsou Sauronovi skryty. Tyto prsteny mají moc

(srov. Colbert 2002) zabraňovat nebo zpomalovat rozklad. Zachovávají tedy to, po čem elfové touží a co milují – svěžest a krásu okamžiku. Prsteny jsou přechovávány v elfském údolí Roklinka a lese Lothlórienu, a to je důvod, proč mají tato sídliště elfů kouzelnou moc a čas zde nehraje roli. Ačkoliv se však těchto prstenů nedotkla Sauronova ruka, i oni jsou pod nadvládou Jednoho Prstenu, a po jeho zničení postupně zaniklo vše, co bylo s jejich pomocí vytvořeno.

6.1.2 Prsteny v keltské mytologii

V keltské mytologii nalezneme několik příběhů o kouzelných prstenech. Tyto příběhy jsou obsaženy ve sbírce *Mabinogi*. Například (srov. Day 1999: 79) Luned, Paní od pramene, dává hrdinovi Owainovi Prsten neviditelnosti, nebo se zde také objevuje kouzelný prsten zabraňující zraněním. Oba tyto prsteny mají mnoho společného s Tolkienovými Prsteny moci, co se týče jejich vlastností – jeden z nich propůjčuje neviditelnost a druhý působí kouzelnou mocí proti zlu.

Již bylo řečeno, že motiv prstenu se také objevuje v artušovských legendách, inspirovaných keltskou mytologií. Sám král Artuš podnikne pouť za získáním prstenu. Tento prsten rozhoduje o bezpečnosti Artušova království. Jedná se o zlatý snubní prsten královny Guenevery. Na tento prsten je složena posvátná přísaha. Královna Guenevera (srov. Day 1999) symbolicky přiváží jako součást svého věna kulatý stůl, kolem kterého je ukut železný kruh rytířů. Železný kruh – prsten – potrvá, dokud nebude porušena přísaha na zlatý snubní prsten.

V *Pánu prstenů* je Jeden prsten zlý sám o sobě, v artušovské tradici je zlatý prsten dobrý. V obou případech však platí, že porušení přísahy nezůstane bez trestu. Glum složil při Prstenu přísahu, že nikdy neublíží jeho nositeli - Frodovi. Když však tuto přísahu poruší, je potrestán smrtí. Královna Guenevera také porušila přísahu složenou na zlatý prsten svým cizoložstvím s rytířem Lancelotem. To vedlo k rozpadu Kulatého stolu. Železný kruh rytířů je prolomen a propukne chaos. Trestem v tomto případě je zničení království. I tento prsten je tedy svým způsobem prokletý. Oba prsteny také vyjadřují stejnou myšlenku, že věci a činy postavené na lži, jsou předurčeny ke zkáze.

6.2 Meč

6.2.1 Meč v díle J. R. R. Tolkiena a jeho význam

Nezbytnou součástí každého hrdiny je bezpochyby meč. Nalezneme ho u všech válečníků rozličných legend. Jedna z hlavních postav románu *Pán prstenů*, hrdina Aragorn, u sebe nosí zlomený meč Narsil. Aragorn jej zdědil po svých předcích. Meč byl ve středověku typickým dědičným předmětem.

Meč Narsil byl v dávných dobách zlomen při útoku na Temného pána Saurona. Nemůže být znovu zkut dokud nepřijde vhodný nástupce. Meč je znovu obnoven až pro Aragorna, čímž se, jak tvrdí Colbert (srov. Colbert 2002), potvrzuje Aragornův nárok na gondorský trůn. Meč získává i nové jméno – Andúril, Plamen Západu, což symbolizuje výstrahu pro nepřátele svobodných národů a také naději v lepší budoucnost.

Meč není jenom pouhým předmětem používaným k boji, ale často má svou roli a magický význam. Pojmenování meče symbolizuje, že takováto zbraň má svou vlastní duši a historii, a pro majitele se stává nejdůležitější věcí. Meč reprezentuje osud, vznešenost, odvahu, čest a sílu, ale také ochranu a schopnost vést. Pro Aragorna je meč Andúril nadmíru důležitý. Velice se zdráhá jej odložit, a když se tak musí stát, varuje každého, kdo by se ho chtěl dotknout:

V této elfí pochvě odpočívá Meč, který byl zlomen a obnoven. V hlubinách času jej kdysi vyrobil Telchar. Smrt stihne každého, kdo tasí Elendilův meč, není-li Elendilovým dědicem. (Dvě věže: 97)

Díky proslulosti tohoto meče a Aragornově přirozené královské autoritě je ne jeden bojovník ochotný následovat jej do jakékoliv bitvy.

Vedle Andúrilu se v *Pánu prstenů* vyskytují ještě další meče. Je to především meč Žihadlo, Bilbův dar synovci Frodovi, a Gandalfův meč Glamdring, které oba vyrobili elfové v dávných dobách. Tyto meče mají tedy také svou historii a kromě pověsti, která je předchází, mají i kouzelné vlastnosti. Pokud se ocitnou v blízkosti skřetů, oba se rozstvíjí varovným bledým světlem.

Jak dokazuje příklad Aragorna, hrdina si svůj meč musí téměř ve všech případech zasloužit a dokázat svůj právoplatný nárok na něj. Výstižně to shrnuje Colbert

(2002: 154): „Mocné meče hrdinové získávají téměř výlučně jako dar. Nový vlastník musí prokázat, že je lepší a schopnější než všichni ostatní.“

6.2.2 Slavné meče keltských legend

V keltské kultuře, stejně jako u Tolkienu, není meč obyčejnou zbraní, ale předmětem se zvláštní rolí, schopnostmi či duší. Byl také symbolem válečníka. Autoři Aleš Česal, Otomar Dvořák a Vladimír Mátl ve svém díle *Skytá česká historie* popisují takovýto meč následovně:

meč dostává v keltském pojetí svoje jméno, a tím i „duši“ (ochranného démona?), navíc je velice těsně spojen se svým majitelem. (...) Na konci bojovníkova života je meč buďto pohřben se svým majitelem, darován příbuznému či příteli, nebo – v případě nejúčinnějších mečů – odevzdán vyšší bytosti, která ho smrtelníkovi věnovala. (Česal, Dvořák, Mátl 2008: 75)

Keltské legendy jen oplývají kouzelnými meči. Nejslavnějším z nich je meč vítězství božského krále Nuady, nazývaný také světelný meč nebo meč pravdy. Tento meč (srov. Kalweit 2003) nikdy nemine svůj cíl a nikdo mu neunikne. Je ztělesněním spravedlnosti a má schopnost nastolit pořádek. Hrdina Lugh vlastnil Manannanův meč, jehož údery byly tak smrtonosné, že je nikdo nikdy nepřežil. Dále lze jmenovat například jiskřivý meč Caladbolg, jehož majitelem byl Fergus mac Róich, a který dokázal odseknout vrcholky tří kopců, nebo Dyrnwyn, meč Rhydderchův, který se v ruku šlechtice rozhořel jasným plamenem od jílce po špičku.

V artušovských legendách si musí hrdina svůj meč také zasloužit. Jako příklad lze uvést meč krále Artuše, který vytažením tohoto meče z kamene, do kterého byl zasazen kouzelníkem Merlinem, dokazuje svůj nárok na trůn. Podle jiných legend získá Artuš meč Excalibur darem od vyšší bytosti, záhadné Paní jezera. Tento meč je na konci Artušova života navrácen do jezera. I Artušův meč se zdá nezlomitelný, avšak vlivem výjimečných okolností je zlomen. Stane se tak, když Artuš neprávem zaútočí na rytíře Pellinora. Podle Daye (srov. Day 1999) to může symbolizovat magickou skutečnost, že meč má vlastní svědomí.

6.3. Věž

6.3.1 Význam věží a jejich výskyt v Tolkienově mytologii

Temné věže vypínající se vysoko nad okolní krajinu jsou v literatuře zcela běžným motivem. Věže bývají symbolem moci a bohatství. Podle Colberta (srov. Colbert) věž symbolizuje neomezený rozhled, ale může sloužit také jako vězení. Je to také místo intrik a vražd.

U Tolkiena najdeme takovýchto věží celou řadu. Některé stojí na straně dobra a symbolizují naději, jako například Minas Tirith, Strážní věž a hlavní sídlo gondorského lidu. Ostatní věže jsou však většinou temné a nebezpečné, ovládané zlými silami. Čaroděj Sauron si za sídla buduje vždy takovéto věže, vyjadřují totiž sílu a moc a samotná zmínka o nich dokáže zastrašit. Věž Orthank zase obývá čaroděj Saruman a nějaký čas zde byl vězněn Gandalf. V románu *Pán prstenů* najdeme ještě velké množství věží, které slouží jako bydliště skřetů či Prstenových přízraků. Když se nakladatel rozhodl rozdělit původně jednosvazkové vydání *Pána prstenů* do tří svazků a prostřední pojmenovat *Dvě věže*, stál před Tolkienem nelehký úkol – rozhodnout, které dvě věže jsou z těch mnoha v příběhu se vyskytujících nejdůležitější. Nakonec se rozhodl pro Sarumanovu citadelu Orthank a věž Temného pána Saurona. Tato volba jistě nebyla náhodná, věže jsou pro Tolkiena velice významné, podle Colberta (srov. Colbert 2002) si byl jistě velmi dobře vědom emocí, které tento symbol vyvolává.

6.3.2 Keltské věže

Motiv věže, která slouží jako vězení, se vyskytuje i v keltské mytologii, ačkoliv velice okrajově. Přesto ho lze doložit na několika příkladech. Jedním z nich je příběh Vortigernské věže. Tato mohutná stavba (srov. Vlčková 2002) se zřítila pokaždé, když byla dostavěna. Rádce králi Vortigernovi poradil pokropit základy věže krví dítěte narozeného bez otce. Touto obětí se měl stát mladý čaroděj Merlin, který však objevil pravou příčinu nestability, dva draky způsobující otřesy půdy, díky čemuž se stal královým rádcem a zachránil si život.

Neznámějším obyvatelem věže z keltských mýtů je však vůdce zlých Fomóirů, krutý Balor Zlooký. Na svém ostrově si tento tyran postavil vysokou zářící věž, která mu umožnila vidět do dále a sprádat své strašlivé plány.

Byla ze skla, na slunci se však leskla, jako by byla ze zlata, a Balor z ní mohl vyhlížet lodě a vysílat své drsné piráty, kteří se jich, jestliže se přiblížily, hned zmocnili. (Heaneyová 1999: 16)

Podle pověsti však Balor nebyl nepřemožitelný. Jeden druid mu předpověděl, že zemře rukou svého vnuka. Balor tedy nechal postavit ještě jednu věž, do které nechal uvěznit svou jedinou dceru, aby se proroctví nemohlo nikdy naplnit. Tento plán se však nezdařil. Ačkoliv byla věž dobře střežena, nedokázal Balor zabránit tomu, aby se do ní díky kouzlům druidky nedostal muž jménem Cian. Stejně tak vězení Gandalfa Šedého, vyvolávající dojem nepřemožitelnosti, nebylo dokonalé, a proto se Gandalfovi s pomocí orla Gwaihira podařilo uprchnout.

V literatuře bývají věže častěji sídly zlých černokněžníků a krutovládců než bytostí bojujících na straně dobra. Je docela dobře možné, že na to má vliv jejich zlověstný vzhled evokující dojem moci a nadvlády. Věže vysoko ční nad okolní krajinu, a proto ti, kdo v nich sídlí, mohou vidět široko daleko a jejich bdělému oku málokdo unikne. Tuto hrozbu cítí každý, kdo se dostane do blízkosti takové věže, a proto tyto stavby odedávna vyvolávají v lidech pocity strachu, nejistoty a nebezpečí.

6.4. Podzemí

6.4.1 Co vyjadřuje pojem „podzemí“

Pojmem podzemí se v literatuře rozumí nejen určitá skrýš či jeskyně nacházející se pod povrchem země, ale symbolizuje i průchod do jiného světa a v neposlední řadě vstup do samotné hrdinovy duše. Colbert, opírající se o studii vědce Josepha Campbella, to výstižně shrnuje následovně:

[Campbell] Tvrdí, že cesta do podzemí je jedním z mnoha znaků hrdiny. Podle jeho názoru symbolizuje vstup do podzemí odvalu 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. (...) Hrdina který sestoupí do podzemí, musí čelit horším věcem, než jsou obludy.

Nejdůležitější bitvu musí vybojovat s vlastními pochybnostmi a strachem.
(Colbert 2002: 24)

6.4.2 Tolkienovo podzemí

Jak v *Silmarillionu*, tak v románu *Pán prstenů*, se motiv podzemí objevuje hned v několika případech. Elfský král Thingol sídlí v jeskynním království Menegrothu a obydlí dalšího vládce elfů se nachází ve skalním sídle Nargothrondu. Nejtemnější cestu do podzemí však představuje putování Společenstva Prstenu do Dolů v Morii, trpasličího sídliště. V těchto jeskyních čekají mnohé nástrahy, ve kterých hrdinové musí prokázat svou sílu. Frodova pouť zavede tohoto hobita do dalších podzemních slují, jakými jsou například doupě pavoučice Oduly, pohřební mohyla či nitro Hory osudu.

Prototypický hrdina Aragorn také musí podniknout svou cestu do podzemí, konkrétně je mu souzeno vydat se na Stezky mrtvých, aby jako právoplatný král Gondoru povolal k boji armádu prokletých válečníků. Tato temná cesta se nachází hluboko v horách a Aragorn zde musí prokázat svou odvahu a sílu vůle.

6.4.3 Keltové a podzemí

Motiv podzemí u Keltů představují především posvátné pahorky „sidhe“, sídlo pokleslého národa Tuatha Dé Danann. Bývaly umístěny nejčastěji v nitru hory nebo jeskyně, mohl to však také být buď umělý nebo i přirozený pahorek dominující svému okolí.

V keltských legendách se setkáme i s pojmem zászvěti, které může ležet pod povrchem našeho světa či opět v pahorcích a horách. Dostat se do takového místa (srov. Greenová 1998) bylo možné skrze jezero či jeskyni. Za vchod do zászvěti bývala dříve považována jeskyně Owenygart, která se jinak nazývala také pekelná brána Irska.

Závěr

Cílem této bakalářské práce bylo pokusit se co možná nejpodrobněji, vzhledem k omezenému rozsahu práce, analyzovat vybraná díla J. R. R. Tolkiena z hlediska autorovy inspirace keltskou mytologií. Interpretace se týkala dvou románů tohoto autora fantastické literatury s názvy *Pán prstenů* a *Silmarillion*. Pokusím se nyní shrnout vlastní postřehy a získané poznatky a porovnat je s cíli, které jsem si vytyčila v úvodu této práce.

V první kapitole jsem se snažila stručně, ale zároveň výstižně, popsat autorův osobní i profesní život a důležitost mytologie v jeho životě. Také jsem se snažila poukázat na to, jakou roli v Tolkienově životě hrál jeho nevšední zájem o jazyky a jeho křesťanské vyznání.

V další kapitole, věnované rozboru žánru fantasy literatury, jsem shrnula hlavní prvky fantastické literatury. Jak již bylo několikrát zmíněno, Tolkien je autorem právě této větve literatury. Přenáší tak čtenáře do fantastického imaginárního světa Středozemě, který vybudoval na základě své znalosti různých mytologií. Vytvořil zde své vlastní legendy a mýty, sepsal celou historii svého světa a pro své rozličné národy vymyslel vlastní jazyky a písmo. Díky tomu Středozemě na čtenáře působí neuvěřitelně reálným dojmem.

Hlavním úkolem této práce však bylo porovnat Tolkienovu mytologii s mytologií národa Keltů, kterou se autor nechal inspirovat při vytváření svých postav a zápletek. V několika kapitolách jsem se proto zabývala rozбором Tolkienových ras, národů a motivů objevujících se v jeho díle.

Vliv keltské mytologie se nejvíce odrazil v Tolkienově vznešené rase elfů. V nich můžeme nalézt mnoho podobností s keltským bájným národem Tuatha Dé Danann. Tyto božské bytosti, ovládající mnohá kouzla, vládli Irsku mnoho let, než byli, stejně jako Tolkienovi elfové, vytlačeni lidmi do nadpřirozeného světa a stali se pouze vzpomínkou a pověstí. Keltové ve svých příbězích často porovnávají chování těchto bytostí se smrtelníky. Mezi oběma rasami nezřídka dochází k předávání darů. Příkladem toho může být i královna elfů Galadriel, která několika magickými předměty obdarovala Družinu Prstenu. Další podobností jsou také vztahy mezi oběma rasami, které si na obou stranách vždy vyžadají určitou oběť.

Keltští mágové druidi zase připomínají čaroděje Gandalfa. Jeden takový druid a kouzelník jménem Merlin se objevuje i v pozdějších artušovských legendách, které se

ale v mnohém zakládají právě na keltských mýtech. Kromě Merlina se v těchto legendách objevuje i král Artuš, který se podobá králi Aragornovi. Motivy prstenu, meče, věže a podzemí, které Tolkien použil a rozpracoval ve svých dílech, jsou také inspirovány keltskou mytologií. Z keltské mytologie to jsou tedy především bytosti z nadpřirozeného světa, druidi a zmíněné motivy, které Tolkiena velkou měrou ovlivnily.

Dílo J. R. R. Tolkien se stalo inspirací pro mnoho autorů. Mezi ně patří například Tolkienův přítel C. S. Lewis, autor *Letopisů Narnie*, autorka *Harryho Pottera* J. K. Rowlingová nebo G. R. R. Martin, autor *Písně ledu a ohně*. Tolkienův vliv je však nejvíce patrný v díle amerického spisovatele Christophera Paoliniho, který se nechal inspirovat hlavně Tolkienovými jazyky, elfy a trpaslíky. Je však nutno říci, že žádný z těchto fantasy světů nedosáhl takové dokonalosti a propracovanosti jako Tolkienova Středozemě.

Závěrem mohu konstatovat, že na základě interpretace Tolkienových románů *Pán prstenů* a *Silmarillion* a důkladného prozkoumání keltské mytologie lze mezi těmito dvěma světy objevit mnoho spojovacích prvků a paralel. Ať už to tedy bylo autorovým záměrem či nikoliv, vliv keltské kultury a mytologie je v Tolkienově díle patrný. Autora také velmi ovlivnilo jeho náboženské vyznání, a proto je při důkladnějším zkoumání možné povšimnout si míšení prvků křesťanské víry s pohanskou vírou Keltů. Ačkoliv však Tolkiena mytologie národa Keltů do značné míry ovlivnila, byl především tvůrcem vlastní mytologie, kterou stvořil pro svou vlast Anglii, a díky které znovu oživil prastarou mytologii a vnesl ji do povědomí čtenářů.

BIBLIOGRAFIE

PRIMÁRNÍ LITERATURA

Tolkien, J. R. R. 2001. *Pán prstenů I. Společenstvo Prstenu*. Praha: Mladá fronta. Přeložila Stanislava Pošustová. ISBN 80-204-0926-2

Tolkien, J. R. R. 2001. *Pán prstenů II. Dvě věže*. Praha: Mladá fronta. Přeložila Stanislava Pošustová. ISBN 80-204-0926-2

Tolkien, J. R. R. 2002. *Pán prstenů III. Návrat krále*. Praha: Mladá fronta. Přeložila Stanislava Pošustová. ISBN 80-204-0926-2

Tolkien, J. R. R., Tolkien C. 2008. *Silmarillion*. Praha: Argo. Přeložila Stanislava Pošustová-Menšíková. ISBN 978-80-257-0042-6

SEKUNDÁRNÍ LITERATURA

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

Carter, L. 2002. *Tolkien: Zákulisí Pána prstenů*. Praha: Argo. Přeložila Stanislava Pošustová. ISBN 90-7203-457-X

Colbert, D. 2002. *Kouzelný svět Pána prstenů*. Brno: BB art. Přeložili Petra Andělová a Tomáš Jeník. ISBN 80-7257-961-4

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

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

Day, D. 1995. *Průvodce světem J. R. R. Tolkiena*. Plzeň: Mustang. Přeložila Stanislava Pošustová. ISBN 80-85831-59-7

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

Edel, M., Wallrath, B. 2009. *Keltové: Duchovní děti Evropy*. Olomouc: Fontána. Přeložila Marie Bervicová. ISBN 978-80-7336-524-0

Filip, J. 2003. *Keltská civilizace a její dědictví*. Praha: Academia. ISBN 80-200-1079-3

- Greenová, M. J. 1998. *Keltské mýty*. Praha: Lidové noviny. Přeložil Michal Kovář. ISBN 80-7106-222-7
- Hamiltonová, C., Eddy, S. 2009. *Tajemný svět Keltů: Poodhalené dědictví keltské tradice*. Brno: Zoner software. Přeložil Jan Feldstein. ISBN 978-80-7413-020-5
- Heaneyová, M. 1999. *Za devíti vlnami: Kniha irských mýtů a legend*. Praha: Apsida. Přeložil Zdeněk Hron. ISBN 80-86242-03-X
- Kalweit, H. 2003. *Keltská kniha mrtvých*. Praha: Eminent. Přeložil Miloslav Korbelík. ISBN 80-7281-132-0
- Langland, W. 2001. *Piers Plowman with Sir Gawain and The Green knight, Pearl, Sir Orfeo*. London: Everyman Publishers. ISBN 1-85715-224-7
- MacKillop, J. 2009. *Keltské bájesloví*. Praha: Lidové noviny. Přeložil Vladimír Vimr. ISBN 978-80-7106-881-5
- Matthewsová, C. 1996. *Keltské duchovní tradice*. Olomouc: Alternativa. Přeložili Milan Hencel a Jana Novotná. ISBN 80-85993-13-9
- Mauduit, J. A. 1979. *Keltové*. Praha: Panorama. Přeložila Liana Veselá. ISBN 11-014-79
- Scott, M. 1996. *Irské báje a pověsti*. Brno: Ando Publishing. Přeložila Ivana Daňhelová. ISBN I-85715-224-7
- Stanton, M. N. 2003. *Hobiti, elfové a čarodějové*. Praha: Mladá fronta. Přeložila Stanislava Pošustová. ISBN 80-204-1032-5
- Pratchett, T. 2003. *Fantasy: Encyklopedie fantastických světů*. Praha: Albatros. Přeložili Barbora Bartoňová a kol. ISBN 80-00-01126-3
- Vlčková, J. 2002. *Encyklopedie keltské mytologie*. Praha: Libri ISBN 80-7277-066-7