

**UNIVERZITA PALACKÉHO V OLMOUCI**  
**FILOZOFICKÁ FAKULTA**

MAGIE VE STŘEDOZEMI  
Bakalářská diplomová práce

Olomouc 2020

Martin Látal

**UNIVERZITA PALACKÉHO V OLOMOUCI**  
**FILOZOFICKÁ FAKULTA**  
**KATEDRA SOCIOLOGIE, ANDRAGOGIKY A KULTURNÍ**  
**ANTROPOLOGIE**

Magie ve Středozeří

*Reflexe antropologických teorií magie ve fiktivním prostředí*

Bakalářská diplomová práce

Obor studia: Kulturní antropologie – Historie

**Autor:** Martin Látal

**Vedoucí práce:** Mgr. Barbora Nohlová

Olomouc 2020

Prohlašuji, že jsem bakalářskou diplomovou práci na téma „*Magie ve Středozeemi*“ vypracoval samostatně a uvedl v ní veškerou literaturu a ostatní zdroje, které jsem použil.

V Olomouci dne

Podpis

## **Poděkování**

Tímto bych rád poděkoval Mgr. Barboře Nohlové za podnětné diskuze ohledně mého výzkumu a veškerou další pomoc a oporu. Dále bych rád poděkoval Mgr. Kateřině Mildnerové, Ph.D. a Mgr. Jaroslavu Šotolovi, Ph.D. za jejich čas při konzultacích a cennou reflexi tématu.

## Anotace

<b>Jméno a příjmení:</b>	Martin Látal
<b>Katedra:</b>	Katedra sociologie, andragogiky a kulturní antropologie
<b>Obor studia:</b>	Kulturní antropologie – Historie
<b>Obor obhajoby práce:</b>	Kulturní antropologie
<b>Vedoucí práce:</b>	Mgr. Barbora Nohlová
<b>Rok obhajoby:</b>	2020

<b>Název práce:</b>	Magie ve Středozezi: Reflexe antropologických teorií magie ve fiktivním prostředí
<b>Anotace práce:</b>	<p>Tato práce se zabývá fenoménem magie v prostředí Tolkienovy Středozezi. Vychází z teorií Jamese Frazera, Bronislawa Malinowskeho, Stanleyho Tambiaha a Mircey Eliada, které v tomto kontextu reflektuje a ukazuje jejich slabiny i silné stránky. Metodologicky přistupuje k Tolkienovu dílu jako k souboru narativních pramenů, které interpretuje. V první části se věnuje samotné podstatě magie ve Středozezi, která je podle autora nejbliže přírodnímu principu. Zabývá se také propojením této magie s mytologií zkoumaného světa. Toto propojení je minimální, ne-li neexistující. Druhá kapitola se věnuje specifickým postupům, principům a příkladům magických jevů. Magie ve Středozezi se podle autora dělí na "rychlou" a magii technologických postupů a je řízena principem přenosu a koncentrace, které autor vytváří úpravou Frazerových zákonů dotyku a podobnosti. Poslední kapitola se zabývá vnímáním a postavením magie napříč kulturami Středozezi. Ukazuje, že pro obyvatele Středozezi je magie jevem očekávaným, ale stále slouží jako alternativa k řešení problémů, jak popisuje Malinowski. V závěru se autor vrací k teoriím, ze kterých vycházel a hodnotí jejich relevanci pro tento specifický terén. Je poukázáno na nutnost některé koncepce upravovat podle potřeb</p>

	terénu, ale přiznává jim širší správnost nezávisle na specifikách daného výzkumu.
<b>Klíčová slova:</b>	Magie, Tolkien, Středozem, mýtus, fikce, fantasy, antropologie magie
<b>Title of Thesis:</b>	Magic in the Middle-Earth: Reflecting Anthropology of Magic in Fiction
<b>Annotation:</b>	<p>The topic of this thesis is the fact of magic in Tolkien's Middle-earth. It is based on theories of George Frazer, Bronislaw Malinowski, Stanley Tambiah and Mircea Eliade, which are reflected in this context and their strengths and weaknesses are pointed out. Methodologically Tolkien's works are considered as a compendium of narrative histories, which are then interpreted. First part is focused on the essence of magic in Middle-earth, which according to the author, is best described as a natural principle. Attention is also paid to connection of magic and myths of this world. This connection is minimal if not non-existent. The second chapter turns to specific methods, principles and examples of magical phenomena. Magic in the Middle-earth is, according to the author, divided into "quick" and magic of technological practices and is governed by principles of transference and concentration, which author creates by adjusting Frazer's laws of contact and similarity. Last chapter talks about the perception and status of magic across cultures of the Middle-earth. It shows that for inhabitants of the Middle-earth, magic is phenomenon expected, but still serves the purpose of problem solving in accordance with Malinowski's views. Conclusion returns to used theories and evaluates their relevance for this specific terrain. The need for adjusting some concepts to better suit the situation is pointed out, but over-all the theories are valid regardless of specifics of given research.</p>
<b>Keywords:</b>	Magic, Tolkien, Middle-Earth, myth, fiction, fantasy, anthropology of magic

<b>Počet literatury a zdrojů:</b>	33
<b>Rozsah práce:</b>	57 s. (79 237 znaků s mezerami)

# Obsah

Úvod	8
Metodologie	11
Teoretická východiska	15
1. Podstata magie ve Středozezi	18
1.1. Mýtus a Středozem	21
1.2. Vztah magie a mýtu	24
2. Specifika magie ve Středozezi	27
2.1. Magická místa	34
2.2. „Magické“ bytosti	36
2.3. Sporné případy	40
3. Magie a obyvatelé Středozemě	44
Závěr	49
Seznam použité literatury	53
Seznam použitých pramenů	56
Seznam zkratk	57



## Úvod

*„A tak jsem se na vědu magie dal,  
zda by mi duchů zjev a ret  
nejeden taj moh povědět,  
bych nemusil v potu tváře víc  
o věcech mluvit, z nichž neznám nic,  
abych to všechno vyzvěděl,  
jaký je světa vnitřní tmel,  
abych všech životů semena zočil  
a za pouhé slovo je nezašantročil.“*

– Faust<sup>1</sup>

Stejně jako doktor Faust v Goethově slavném dramatu volí magii jako způsob získání odpovědí na své vědecké otázky, tak se i nejeden vědec rozhodl ve své kariéře skrze studium magie získat odpovědi na otázky zabývající se podstatou lidských kultur. Na rozdíl od Fausta však volili přístup mnohem kritičtější a empiričtější. Neočekávali, že jim zjevený duch podá odpověď na výzkumné otázky.

V průběhu dějin kulturní antropologie pak vzniklo mnoho pojetí magie a její role v jednotlivých společnostech, od evolucionistických pohledů Jamese Frazera (2009) přes magii jako součást symbolických struktur u Mary Douglas (2014) po její historickou podobu a roli u Richarda Kieckhefera (2005).

Všechny tyto pohledy na magii mají společné jedno. Implicitně se předpokládá, že účinek magických rituálů je nanejvýše psychologický a ve skutečnosti má pramalý dopad na fyzickou realitu. Často si toho jsou vědomi

---

<sup>1</sup> Goethe, 2018, s. 19-20.

i sami uživatelé magie a magický akt slouží spíše jako formální pojistka (Douglas, 2014, s. 105). Jak se ale situace změní (jestli vůbec) v prostředí, kde tento argument neplatí a magie se stává reálnou silou, která má pozorovatelný vliv na skutečnost? Jaký dopad bude mít tato skutečnost na kultury a obyvatele takového světa? A lze vůbec v takovéto situaci používat koncepty a teorie, které vychází z naší „nemagické“ reality?

K zodpovězení těchto otázek nám bude sloužit fiktivní univerzum Středozemě, které ve svých pracích vytvořil J. R. R. Tolkien. V jejím kontextu bude tato práce odpovídat na otázku, zda se změní společenská role magie v případě, že se stane prokazatelným fenoménem s účinky, které avizuje, a jakým způsobem vůči takovéto změně obstojí některá z vlivných antropologických pojetí magie. K této odpovědi dospějeme skrze dílčí otázky, které se ptají po podstatě magie ve Středozemi, objasňují její základní zákonitosti a vztah k obyvatelům Tolkienova světa.

Sociální vědy se magií zabývají od svého počátku. Už Edward Tylor, zakladatel moderní podoby kulturní antropologie, se ve své stěžejní práci *Primitive Culture* (2016) věnuje extenzivně magii a její roli ve vývoji společnosti. Od té doby byla magie zkoumána v bezpočtu geografických a historických kontextů. Od hortikulturní magie Trobriandských ostrovů (Malinowski, 1935) přes moderní wiccanskou tradici (Cheal & Leverick, 1999) po studie čarodějnických procesů raného novověku (Ginzburg, 2002). Avšak pro záměr této práce, kterým je postavit antropologii magie do neobvyklé situace, a tím se ji pokusit posunout dál, je potřeba volit terén, který bude sám z hlediska magie pro naše vnímání neobyčejný, ne-li nemožný. Tolkienova Středozem je pro tento účel jako stvořená. Máme k dispozici rozsáhlé a detailní záznamy, které se dotýkají všech aspektů života v tomto světě a magie je jedním z všudypřítomných jevů, ať

už to je v podobě čaroděje Gandalfa, nebo kouzelných prstenů moci a dalších předmětů s nadpřirozenými vlastnostmi. Stejně jako my nepochybujeme o existenci a účincích gravitace, tak obyvatelé Eä<sup>2</sup> nepochybují o magii a jejích možnostech. Zároveň jsem Středozem zvolil z důvodů dlouholetého vlastního zájmu o toto univerzum, rozsahu dostupných pramenů a především detailnosti, kterou autor tvorbě svého díla věnoval. Také je třeba mít na paměti, že *Pán prstenů* a *Hobit* jsou mnohými považovány za základní kameny moderního žánru fantasy a někteří autoři v nich mohou najít inspiraci pro svá vlastní díla. V neposlední řadě se pak Středozem (možná i díky filmovému zpracování režiséra Petera Jacksona) stala kulturním fenoménem s miliony fanoušků po celém světě.

Dalším důvodem, proč se na akademické úrovni zabývat Tolkienovým dílem nejen z lingvistického a literárního hlediska, je také jeho povaha jako moderního mýtu. Mircea Eliade v knize *The Sacred and the Profane* předkládá názor, že i moderní člověk stále žije ve světě mytologií, ty jsou však dnes „skryty“ například v knihách, které čte. Slouží tak stejnému účelu vystoupení z toku času, jako měla recitace mýtů v předmoderních dobách (1987, s. 205). Kromě této funkce může být Středozem zdroj ponaučení pro náš svět. To dokazují již vzniklé odborné práce z tohoto prostředí. Patří mezi ně pohled na historii Středozemě jako poučný příběh o otázkách environmentalismu (Dickerson & Evans, 2006), mezinárodních vztahů (Ruane & James, 2012) nebo platforma k diskuzi o rase a rasismu (Rearick, 2004). Kromě těchto témat se také akademici zabývají prvky mytologie v tomto kontextu (Whittingham, 1998; Jedlinská, 2011). Nicméně studie, která by se hlouběji věnovala pojetí magie v prostředí Středozemě chybí.<sup>3</sup>

---

<sup>2</sup> Označení hmotného světa v elfštině.

<sup>3</sup> Ve Stantonově (2001) práci je povaze magie věnováno jen pár odstavců (s. 46-48).

Práce je členěna na tři hlavní kapitoly. První kapitola *Podstata magie ve Středozemi* ukazuje rozdíl mezi tím, jak je magie vnímána v našem světě a v Eä. První podkapitola řeší povahu mýtů v Tolkienově fikci, a to především z důvodu, že mnozí antropologové magii s mýtem nerozdělitelně spojují. Dozvídáme se, že mýtus tak, jak jej vnímali antropologové v tomto kontextu, nelze ve Středozemi spolehlivě vysledovat. Druhá podkapitola pak spojení mýtu a magie do značné míry vyvrací a ukazuje, že magie není v této realitě pevně svázána s mýtem, je totiž svébytnou složkou přírodního světa. Druhá kapitola *Specifika magie ve Středozemi* pak na mnoha příkladech ukazuje konkrétní principy magie, kterými jsou princip přenosu a koncentrace, zařazuje ji jako součást technologického postupu a vysvětluje spojení jazyka, mysli a magie. V podkapitolách se pak věnuje povaze magických míst, která jsou vždy spojena s nějakým původcem moci, polemizuje o existenci čistě magických bytostí v podobě přízraků a diskutuje nad jevy, které lze interpretovat jako magii, ale v pramenech tak nejsou jednoznačně označeny. Ukazuje také, že se magie ve Středozemi dělí na „vysokou“, která je založena na studiu, a „nízkou“, která vychází z užívání magických předmětů nebo vrozených schopností. Poslední třetí kapitola *Magie a obyvatelé Středozemě* pak ukazuje, že magie je pro některé kultury Středozemě jevem tak běžným a přirozeným, že ho za magii ani nepovažují. Pro jiné je záležitostí jedinečných událostí a vzdálených končin. Ať už ale obyvatelé Eä magii vnímají jakkoliv, nikdo z nich nepochybuje o její existenci a efektivitě.

## **Metodologie**

Výzkumný design této práce se nejvíce blíží hermeneutickému fenomenologickému přístupu tak, jak je popisuje ve své knize John Creswell (2007, s. 59). Skrze prameny narativního rázu se tento výzkum snaží popsat podstatu jevu magie v prostředí Středozemě. Jako silná stránka

fenomenologického přístupu se také jeví jeho zakotvení ve filozofii. Mezi východiska fenomenologie patří koncept *filozofie bez předpokladů*, který v podstatě vyžaduje, aby byly zanechány soudy o reálnosti fenoménu až do doby, kdy je lze na něčem založit (Creswell, 2007, s. 58-59). Vzhledem k práci s fiktivním světem je pak tento požadavek povýšen na novou úroveň, kdy se pro účely našeho bádání zdržíme soudů nad reálností celého světa Eä, a tudíž antropologického terénu, ve kterém se pohybujeme.

Další předpoklad fenomenologie, který v kontextu Středozemě dostává nový rozměr, je otázka *intencionality vědomí*. Podle tohoto přístupu mají všechny prvky v realitě povahu zároveň objektu i subjektu díky své přítomnosti ve vědomí (Creswell, 2007, s. 59). V příběhu *Ainulindalë* (*Silmarillion*, s. 11-16) je zaznamenán kreační mýtus Středozemě. Jeho hlavní složkou je Hudba Ainur, která má obsahovat vše, co v budoucím světě vznikne a jak se bude odehrávat jeho historie. Píseň pod vedením nejvyšší bytosti Ilúvatara tvoří sbor bytostí zvaných Ainur.<sup>4</sup> Ainur není vyjevena celá budoucnost Ardy<sup>5</sup>, píseň je celkem brzy (po příchodu Ilúvatarových „Druhých dětí“: lidí) ukončena a velká část Ainur sestupuje do fyzického světa, aby uskutečnili vizi, které jim byla v písni předložena (mnoho z nich také kvůli touze setkat se s elfy a lidmi). Tím se stávají zároveň tvůrci Písně a fyzickou součástí jejího působení. Pokud vztáhneme *intencionalitu vědomí* na tento koncept, můžeme přirovnat úroveň vědomí k samotné Hudbě, která je manifestací vůle nejvyšší bytosti Ilúvatara. Z ní poté pramení všechny vztahy mezi fyzickými objekty ve skutečném světě. Pokud tento koncept vezmeme ještě o krok dál, jsou všechny prvky Středozemě nejen fyzickou realitou jednotlivých postav (pro které bude platit základní premisa *intencionality*

---

<sup>4</sup> Odtud název, který v překladu z elfštiny znamená „Hudba Ainur“.

<sup>5</sup> Jedno z dalších jmen pro fyzický svět.

vědomí), ale i svým obrazem v Písni (a tedy vůli Ilúvatara), a navíc jsou ještě všechny tyto vrstvy součástí příběhu, který píše Tolkien v úrovni našeho světa.

Nejdůležitější metodologickou poznámkou k této práci je způsob, jakým je přistupováno k Tolkienovým knihám. Nesnažím se o analýzu Tolkiena jako autora, ani o pochopení jeho osobního pohledu na magii. Sám Tolkien podle všeho byl proti takovému přístupu k literárním dílům, který považoval za „úplně marný a falešný“ (Carpenter, 1993, s. 7). Z tohoto důvodu jsem se rozhodl jeho dílo pro účely této práce vnímat jako pravdivá etnografická data a primární prameny, které Tolkien reálně sesbíral ve vzdálené Středozemi a dovezl je nám, vědcům i laikům, k nahlédnutí. Tento postup lze přirovnat ke strategii, kterou velmi často (ne však bez výjimek) volili antropologové konce 18. století. Ti si nechávali etnografická data sesbírat jinými a vozit v podobě dotazníků a dalšího materiálu do svých domovin, aniž by zkoumané kultury navštívili osobně při terénním výzkumu. V tomto světle se pak *Silmarillion*, *Hobit* a trilogie *Pán prstenů* změň v narativní prameny k historii vzdálených (časem i prostorem) společností.

Dále pak pro účely této práce vycházím jen z výše zmíněných pěti knih.<sup>6</sup> Jsem si plně vědom existence jak *Nedokončených příběhů*, tak dvanáctisvazkové *Historie Středozemě*. Důvod pro jejich nezahrnutí jako relevantního pramenu je dvojitý. V první řadě obě tato díla vznikají s větším odstupem<sup>7</sup> po smrti autora z mnoha poznámek, které po sobě svému synovi (který je jejich editorem) zanechal. Druhým a zásadnějším důvodem je, že tato dvě díla obsahují různé verze mnoha příběhů (například původ Ungoliant<sup>8</sup> má až 3 různé verze), a vnáší

---

<sup>6</sup> *Silmarillion: Mýty a legendy Středozemě, Hobit aneb cesta tam a zase zpátky, Pán prstenů: Společenstvo prstenu, Pán prstenů: Dvě věže a Pán prstenů: Návrat krále.*

<sup>7</sup> *Nedokončené příběhy* jsou vydány roku 1980, *Historie Středozemě* pak 2002, Tolkien však umírá roku 1973.

<sup>8</sup> Ztělesnění hltavé temnoty v pavoučí podobě, se kterým se při svém útoku na Valinor spojil Morgoth.

tak chaos do chronologie i koheze celého univerza. *Silmarillion* sice také vzniká stejným způsobem až po Tolkienově smrti, ale lze jej považovat za nejrelevantnější pramen k historii Středozemě před *Hobitem* a *Pánem prstenů*, jelikož je v něm nejlépe artikulována Tolkienova původní myšlenka.<sup>9</sup> Zároveň jsem jej nemohl vynechat kvůli jeho povaze souboru mýtů a legend Středozemě, jelikož část této práce se věnuje právě podstatě mýtů v Eä.

Také si při citaci pasáží přímo z Tolkienova díla dovolím mírně odbočit od citační normy APA, která je jinak používána při citaci veškerých dalších publikací. Pro jednoznačnost a lepší orientaci v textu budou pasáže z těchto pěti knih citovány pomocí zkratk (viz *Seznam zkratk*) a to stylem (*Hobit*, s. 83) místo (Tolkien, 2006, s. 83).

Postup při práci s prameny byl následující. Při četbě textů byly kódovány tři hlavní kategorie jevů pojící se k magii. První z nich jsou explicitně magické jevy od předmětů jako kouzelné trpasličí hračky (*Hobit*, s. 27) po magické písně (*Silmarillion*, s. 135). Druhou je přístup a pohled obyvatel Středozemě na magii a poslední hlavní skupinou byly sporné jevy, které mohou být projevem magického dění, ale může se také jednat o pouhé metafory. Ve světle těchto skutečností jsem se pak pokusil formulovat ucelený popis magie v Tolkienově díle od jejích zákonitostí po dopady na společnost a zároveň jej konfrontovat s antropologickými teoriemi, které jsou zmíněny v následující podkapitole.

---

<sup>9</sup> V předmluvě *Silmarillionu* Christopher Tolkien označuje tuto verzi příběhů za „*nejsouvislejší a vnitřně nejdůslednější*“ (*Silmarillion*, s. 7).

## Teoretická východiska

V průběhu této práce bude odkazováno na některé teoretické koncepty, které je nutno nejdříve objasnit a pro lepší přehled shrnout hned v úvodu. V rovině antropologie magie budeme vycházet především z přístupů, které volili James Frazer, Bronislaw Malinowski a Stanley Tambiah. V kapitole věnující se mytologii Středozeemě pak budou využity koncepty Mircey Eliada a definice mýtu Roberta Segala.

Frazerův přístup k magii je jedním ze základních kamenů vývoje antropologie magie. Ve své knize *The Golden Bough* (2009, s. 37, překl. autor) definuje magii jako „*nepravý systém přírodních zákonů stejně jako klamný návod k jednání; je to falešná věda stejně jako nezdařené umění.*“ Z této definice pak vyplývají dvě větve magie, teoretická a praktická. Teoretickou magii označuje za pseudovědu, praktickou za pseudoumění. Praktická větev se dále dělí na pozitivní a negativní (Frazer, 2009, s. 55-56). Pozitivní magie (nebo také kouzelnictví) je typ magie, který skrze předepsané postupy umožňuje dosáhnout daného cíle (Frazer, 2009, s. 55). Negativní magie (tabu) je soubor předpisů, které při porušení vedou k jistému (často nepříznivému) účinku (Frazer, 2009, s. 55). Praktická magie je řízena zákonem podobnosti a zákonem dotyku. Z těchto zákonů vyplývá další kategorizace magie na magii homeopatickou<sup>10</sup> a kontagiozní<sup>11</sup> (Frazer, 2009, s. 36-37). Frazer v evolucionistické tradici své doby magii zařazuje na nejnižší vývojový stupeň společnosti, po kterém následuje náboženství a vývoj je dovršen vědou (2009, s. 121-147).

---

<sup>10</sup> Založena na zákonu podobnosti.

<sup>11</sup> Založena na zákonu dotyku.



Malinowski v mnohém na Frazera navazuje, důležité však jsou jeho koncepce spojené s pozicí magie ve společnosti a upuštění od evolucionistického modelu vývoje kultur. Podle Malinowského magie, věda i náboženství spolu koexistují a slouží jako systém alternativ. Ve chvíli, kdy věda nedokáže zajistit potřebné podmínky, bere člověk věci do svých rukou a obrací se k magii jako řešení problémů (Malinowski, 1984, s. 11-12). Také zdůrazňuje roli a důležitost jazyka v rámci magických rituálů. Podle něj má každé kouzlo typicky tři zvukově-lingvistické prvky. Prvním z nich je fonemický zvukomalebný prvek napodobující přírodní zvuky, dále doslovný výčet kýženého účinku kouzla a posledním je odkaz na mytologické či kulturní původce daného kouzla (Malinowski, 1984, s. 54-55).

Na oba tyto autory pak reaguje Tambiah. U jazykové stránky magie poukazuje na fakt, že jazyk v kontextu magického rituálu modifikuje komunikační funkci (Tambiah, 1968, s. 179). Dále se pak (stejně jako Malinowski) zabývá posvátným jazykem, který podle něj sice na první pohled může vypadat z hlediska nezasvěcených (a často i zasvěcených) jako nepochopitelná změť, nicméně i tato podoba jazyka má vždy svá pravidla a všechna slova své místo a význam (Tambiah, 1968, s. 182-183).

Kromě již zmíněné teorie moderního mýtu se Eliade zabývá i mýtem obecněji. Ten definuje takto:

*„Mýtus vypráví posvátnou historii; vztahuje se k události, která se stala v prvotním Čase, bájném čase ‚počátků‘. Jinými slovy, mýtus vypráví, jak skrze činy nadpřirozených bytostí vznikla realita, ať už její celek, Kosmos, nebo jen zlomek – ostrov, druh rostliny, partikulární typ lidského chování, instituce“ (Eliade, 1963, s. 5-6, překl. autor).*

Také mýtus vnímá doslovně tak, jak jej předkládají jeho narátoři. Druhou definici mýtu nabízí Segal (2004, s. 6, překl. autor): *„Navrhuj, aby se kvalifikoval*

*jako mýtus příběh, který může samozřejmě vyjadřovat přesvědčení, pevně držený svými přívrženci. Ale nechávám otevřené, zda příběh musí být pravdivý.“*

Kromě těchto velkých celků práce *Magie ve Středozeemi* pracuje i s teoriemi Mary Douglas, Michaela Baileyho a Michaela Stanton, které jsou blíže vysvětleny v relevantních kapitolách. Nejedná se samozřejmě o vyčerpávající seznam teorií a přístupů, které byly k magii (a mýtu) dalšími výzkumníky voleny, ani podrobný popis jednotlivých koncepcí. Jde spíše o shrnutí nejzásadnějších myšlenek, s kterými tato práce nejčastěji operuje a aplikuje je na data získaná z pramenů.

# 1. Podstata magie ve Středozeemi

Než začneme hledat odpověď na otázku, co je podstatou magie ve Středozeemi, je nutné vymezení samotného pojmu magie. Většina lidí si při slově magie pravděpodobně představí buď kabaretní iluzionismus, nebo možná rituály vykonávané novopohany. Malinowski ve svém pojetí magie v mnohém navazuje na Frazera. Říká, že magie funguje jako systém předepsaných postupů pro dosažení kýženého cíle skrze nadpřirozené síly, obvykle spojené se zaklínáním a magickými rituály různého druhu (které vychází z Frazerových zákonů podobnosti a dotyku). Stojí tak v opozici vůči vědě, která svět opanovává pochopením jeho zákonů a jejich aplikací. Od náboženství se liší skrze míru zapojení aktéra do konečného výsledku. V případě náboženství člověk prosí o zásah nadpřirozené moci, při použití magie ale sám nadpřirozenou moc ovládá a užívá (Malinowski, 1984). Bailey poté ve světle analýzy pojetí magie u mnohých dalších autorů a diskuse nad problematičností<sup>12</sup> samotného pojmu přichází s definicí magie, kterou považují za bezpříznakovou a velmi srozumitelnou. Říká:

*„Ve zkratce navrhuji toto: pokud v moderní době nebo lidské historii nalezneme osoby zapojené do rituálů nebo vykonávající praktiky s úmyslem vyvolávání, ovlivňování či ovládání buď přírodních, nebo nadpřirozených sil takovým způsobem, kterému samy osoby nemusí plně rozumět, nebo o kterých má část jejich společenství odlišné porozumění, našli jsme něco, co lze pravděpodobně nazývat magií. A pokud zjistíme, že konkrétní slova používaná pro popis těchto rituálů jsou významově proměnlivá a prchavá, můžeme si být jisti dvojnásob“ (Bailey, 2018, s. 29-30, překl. autor).*

Z těchto pojetí magie budeme primárně vycházet i při naší interpretaci magie ve Středozeemi. Oba přístupy mají mnohé společné, Baileyho pohled však starý frazerovský přístup k magii posouvá do dnešního diskurzu a aktualizuje ho

---

<sup>12</sup> Mezi hlavní problémy patří rozpory mezi vnímáním magie u jednotlivých kultur a v historii i rozpor mezi etickými a emickými pohledy na magii u jednotlivých autorů (Bailey, 2018, s. 8-29).

s důrazem na rozdílné konotace, které magie získává v různých kulturách a vytváří tím definici, která je mnohem širěji aplikovatelná.

Oba tyto pohledy poukazují na to, že důležitou složkou magie je ohýbání a ovládání přírodních zákonů našeho světa. Zde vzniká trochu problém, protože Středozem a Eä není nutně stejný svět, jako ten náš. Nicméně lze předpokládat, že drtivá většina přírodních zákonů je velmi blízká těm našim nebo je s nimi přímo totožná. To dokazuje například očividná existence gravitace, kdy za normálních podmínek ve Středozemi létají pouze ptáci a další bytosti k tomu uzpůsobené jako draci (*Hobit*, s. 220-223), okřídlení nosiči Prstenových přízraků (*Návrat*, s. 97) a věci vržené do studny padají k jejímu dnu (*Společenstvo*, s. 275). Přítomnost těchto zákonů potvrzuje i samo užívání magie k jejich pokoření, jak můžeme vidět na příkladu Gandalfa. Ten je schopen rozdělat oheň i v těch nejnepříznivějších podmínkách<sup>13</sup> po tom, co pokusy ostatních selhaly (*Společenstvo*, s. 257).

Hlavním rozdílem mezi magií v Eä a v našem světě je její objektivní prokazatelnost. V kontextu Středozemě není pochyb o jejích viditelných a hmatatelných účincích, ať už se jedná o světlo vydávané lahvičkou Galadriel (*Věže*, s. 276-277), Gandalfův souboj s balrogem v Morii (*Společenstvo*, s. 290), nebo zakletou uspávací říčku Temného hvozdu (*Hobit*, s. 134-136). Proti tomu v naší realitě jsou magické jevy často předmětem diskuze a současné přírodní vědy projevy magie ve valné většině případů vyvrací a zpochybňují. Proto existuje i možnost veškeré magické jevy Středozemě „demytizovat“,<sup>14</sup> okleštit o nádech nadpřirozena a hledat pro ně vysvětlení, která by z našeho úhlu pohledu byla

---

<sup>13</sup> Událost se udála během sněhová bouře na vysokohorské stezce.

<sup>14</sup> Proces demytizace je založen na hledání důkazů o pravdivosti celého mýtu nebo jeho prvků. Demytizaci nesmíme zaměňovat s demytologizací, která z mýtu dostává jeho pravý symbolický význam (Segal, 2004, s. 47).

vědecká. Pak by se mohly magické jevy změnit v duchu třetího Clarkova zákona<sup>15</sup> na pouhé manifestace extrémně pokročilé technologie. Tento přístup by ale byl chybný ze dvou důvodů. Prvním z nich je, že evokuje etnocentrismus a staví nás do role, kdy vnucujeme nám cizí společnosti svůj pohled na realitu, což je při snaze jejich svět pochopit nežádoucí. Druhým důvodem pak je, že nezávisle na našem vysvětlení by pro obyvatele Středozemě magie stále zůstávala magií a vnímali by ji jako takovou. To vidíme například na odlišném vnímání magie elfy a hobity. Elfové magii vnímají jako obvyklý jev, hobiti však v Lórienu nešetří údivem nad mocí elfů (*Společenstvo*, s. 315-317; 323-324). To je v souladu s pojetím magie jako společenského fenoménu založeném na konsensu, jak jej popisuje Bailey (2018, s. 4). Této problematice se hlouběji věnuje kapitola *Magie a obyvatelé Středozemě*.

Stejný přístup, tedy přijetí faktu účinnosti magie ve Středozemi, aplikuje i Stanton, který také poukazuje, že magie v Eä nebývá pouhou oslnivou podívanou, ale je součástí fyzické podstaty světa (2001, s. 47). Zde také poukazuje na silné provázání jazyka a magie, které je ve Středozemi přítomno. Podle jeho interpretace:

*„... magie, jak ji používá Gandalf, se zdánlivě skládá z užití jazyka jako nástroje k sesbírání a soustředění a zaměření okolní energie přírody, aby pak mohl se slovy ‚naur en edraith ammen‘ udeřit holí do větví a zapálit je. Tudíž to, co se jeví jako magie, může být pouze (pouze!) silná sympatie s přírodou“* (Stanton, 2001, s. 47, překl. autor).

Stanton ale tímto zdaleka nepostihuje podstatu magie, jen popisuje jeden z jejích mnoha postupů a manifestací. Zároveň také nelze Gandalfa považovat za jediného a nejreprezentativnějšího uživatele magie. Je pouze postavou, která díky

---

<sup>15</sup> Jakákoliv dostatečně pokročilá technologie je neodlišitelná od magie (Clarke, 2013).

své povaze čaroděje magii využívá v pramenech velmi často a velmi očividným způsobem.

Pokud chceme pochopit podstatu magie ve Středozemi, musíme vzít v potaz i její mytologii. Etnografická data z naší reality nám ukazují, že magie je často navázána na koncept mystické úrovně reality (Mildnerová, 2015, s. 189-193), která je poté zakotvena v mytologii jednotlivých kultur (Lévy-Bruhl, 2019). Podívejme se nyní stručně na mytologii Eä a poté postavení magie v jejím rámci.

### 1.1. Mýtus a Středozem

V úvodu byla zmíněna *Ainulindalë*. Tuto kapitolu ze *Silmarillionu* lze považovat za kreační mýtus v pravém slova smyslu podle Eliadovy definice, která mýtus zasazuje do času prapočátků a úzce ho spojuje se stvořením světa (1963, s. 5-6). Akt stvoření je v *Ainulindalë* dvojitý. Prvky Ardy jsou přítomny v Hudbě Ainur od počátku její historie k jejímu konci po aspekty geografie a biosféry. Hudbu poté Ilúvatar ukončí, daruje Ainur zrak a ukáže jim vizi světa, který jejich hudba reprezentovala. Spatří věci, které sami vytvořili svým hlasem v písni, ale spatří také další bytosti, Ilúvatarovy děti: lidi a elfy (*Silmarillion*, s. 13). Po příchodu elfů a lidí je ale vidění ukončeno. Z toho vyplývá, že ani Ainur neznají celou budoucnost Eä a netuší, jaký bude konec fyzické reality. Jen se vypráví, že na konci dnů budou Ainur spolu s lidmi a elfy hrát ještě větší Hudbu, než byla Velká hudba počátku (*Silmarillion*, s. 11). Druhou součástí aktu stvoření pak je, podobně jako ve Starém zákoně, slovo. „*Proto říkám: Eä! Ať ty věci jsou! A vyšlu do Prázdná Nehynoucí plamen a ten bude v srdci Světa a Svět bude; a kdo z vás chce, může do něho sestoupit*“ (*Silmarillion*, s. 14). Tím je ukončena prvotní fáze stvoření. Po ní mnozí z Ainur sestupují do fyzického světa, kde se stávají jeho prvními obyvateli. Jejich úkolem je pomocí své moci a vizí, které jim byly předloženy po Písni, dále svět

utvářet a připravit na příchod elfů a lidí. Povaha moci Ainur není nikdy blíže specifikována, podle jejich způsobu vzniku však lze předpokládat, že jsou jakousi extenzí moci Ilúvatara. Ten všechny Ainur stvořil ze své myšlenky a jsou odrazy některých z aspektů jeho bytosti (*Silmarillion*, s. 11). Akt tvoření pak pokračuje na úrovni fyzické reality. Ainur (nyní rozděleni na mocnější a méně početné Valar<sup>16</sup> a hojnější Maiar) vnáší řád do primordiálního světa, tvoří rostliny a zvířata, uspořádávají pevniny a moře. Jejich dílo se opakovaně snaží zmařit Melkor, který pohrdá vůli Ilúvatara a chce se stát nejen svým vlastním pánem, ale i pánem všeho, co existuje v Eä. (*Silmarillion*, s. 27-32) Jeho pokusy se ale vždy obrátí proti němu a slouží jen k větší slávě Ilúvatarova díla (*Silmarillion*, s. 12).

Povaha obyvatel Středozemě však celý koncept mýtu jako příběhu stvoření v prvotním zapomenutém Čase do značné míry nabourává. Elfové i Ainur jsou nesmrtelní. Elfové sice mohou „zemřít“,<sup>17</sup> po smrti je ale čekají Síně Mandosu, ze kterých se po čase mohou vrátit do zbytku světa (*Silmarillion*, s. 32). V případě Ainur neplatí ani toto, jejich pravá podoba je totiž nehmotná a fyzické tělo je pro ně něco jako kostým (*Silmarillion*, s. 15). V případech, kdy byli někteří z Ainur „zničeni“<sup>18</sup> z nich vždy zbýval nějaký duch, který může (ale nemusí – v závislosti na své moci<sup>19</sup>) opět získat hmotnou podobu (*Návrat*, s. 328). V rámci pramenů tedy existuje nezanedbatelné množství osob a bytostí, které byly mnohým (z pohledu Eliadovy definice) mytickým událostem fyzicky přítomny a byly jejich součástí. V tomto světle by pak jediným pravým mýtem mohlo být stvoření Ainur a teorie o vzniku Ilúvatara.<sup>20</sup> Přesto je celý *Silmarillion* prezentován jako soubor

---

<sup>16</sup> Sedm pánů Valar a sedm paní Valar.

<sup>17</sup> Nepodléhají stáří ani nemocem, fyzické poškození je však zabít dokáže (*Silmarillion*, s. 83).

<sup>18</sup> Saruman, Sauron.

<sup>19</sup> Sauron měl být zničen nejméně dvakrát, při pádu Númenoru a v bitvě na pláni Dagorlad.

<sup>20</sup> Ty se však v pramenech nevyskytují, Ilúvatar jednoduše byl od samého počátku (*Silmarillion*, s. 11).

„mýtů a legend“ Středozemě. Tyto příběhy jsou však spíše mýty z pohledu Segalovy definice, která mýtus popisuje spíše jako narativ specifické skupiny o dané události, bez eliadovských podmínek velkého časového odstupu nebo prvku stvoření (2004, s. 6). Jedná se o příběhy, které sice do jisté míry zachycují události ve vzdáleném čase i spojené se vznikem prvků světa, ale často jsou vyprávěny osobami, které se jich přímo účastnily. Tím se z mýtů stávají spíše narativním zápisem historických událostí.

Samy postavy v příbězích na tuto skutečnost někdy poukazují. Elrond uvádí v Roklince na pravou míru příběh o Isildurovi, který je pro Boromira pouhou legendou o jednom ze slavných králů dob dávno minulých (*Společenstvo*, s. 216-217). Další postavou, jejíž paměť sahá ještě dále do minulosti, je Galadriel. Je potomkem královského rodu elfů z dob, kdy se vydali na pouť do Valinoru,<sup>21</sup> zažila jeho slávu a rozkvět, poté se přesunula spolu s velkou částí svého rodu zpět do Středozemě, kde žila až do konce událostí popsanych v *Pánovi prstenů* (*Silmarillion*, s. 49; *Návrat*, s. 339). Gandalf, jako jeden z Maiar byl dokonce ve Středozemi od samého počátku a pamatuje i Hudbu Ainur mimo kruhy světa (*Silmarillion*, s. 23).

V pramenech, ať už je budeme vnímat jako mýty, nebo zápisy historie, ale není nikde vysvětlen původ a podstata magie. Pro všechny obyvatele Středozemě magie prostě je. Je všudypřítomná, používají ji elfové i stromy (*Společenstvo*, s. 110), je obsažena v geografických celcích jako jsou řeky (*Silmarillion*, s. 99) i předmětech, ať už jsou to harfy (*Hobit*, s. 211), nebo knoflíky (*Hobit*, s. 13). Přesto stále dokáže být nevšední a vyvolávat údiv, jak je tomu v případě hobitího pohledu na Gandalfa, pro které je čaroděj především příjemným zpestřením oslav (*Hobit*, s. 13). Magie však vyvolává i nedůvěru, kterou například chovají Rohirové

---

<sup>21</sup> Konečné sídlo Valar, které lze přirovnat k ráji.



k Lórienu. Ten pokládají za pohádku a místo původu čarodějů (*Věže*, s. 29). To ale neznamená, že nelze z nejstarších příběhů Eä podstatu magie alespoň vytušit.

## 1.2. Vztah magie a mýtu

Ve světle *Ainulindalë* můžeme o povaze magie ve Středozemi usuzovat toto: stejně jako v *Písni* byly obsaženy všechny prvky fyzické podstaty světa, jsou v ní obsaženy i magické principy, kterými se bude tento svět řídit. Jelikož slouží *Píseň* i jako jakýsi první návrh věcí, které mají svou mocí ve fyzické realitě vykonat a vytvořit její obyvatelé, lze předpokládat, že obsahuje i popis toho, jakým způsobem tato moc funguje. Bohužel však není tento aspekt nikde explicitně vyjádřen.

Sice tedy nemůžeme přesně vymezit plnou podstatu magie ve Středozemi, můžeme však vyloučit některé principy, na kterých založena není. V žádném z pramenů neexistuje popis ani náznak existence nějaké mystické úrovně bytí, ve které by sídlila magická síla a ze které by ji uživatelé magie čerpali. Nejblíže nějaké další úrovni bytí je právě *Píseň Ainur*, o které však nelze usuzovat, že pokračuje v pravém slova smyslu souběžně s fyzickým světem. Hudba *Ainur* je v *Ainulindalë* jen způsob, kterým je nastíněna budoucnost:

*„Hle, vaše Hudba!“ a ukázal jim vidinu (...) a spatřili před sebou zviditelněný nový Svět, a ten byl zaokrouhlený (...) A jak se dívali a žasli, tento svět počal odvíjet svou historii a zdálo se jim, že žije a roste. (...) A někteří tordí, že vidění skončilo před naplněním Panství lidí a oslábnutím Prvorozených; proto, třebaže Hudba obsahuje všechno, Valar zrakem neviděli Pozdější věky ani konec Světa“* (*Silmarillion*, s. 13-14).

Na základě tohoto popisu lze dokonce tvrdit, že po vytvoření Ardy, se pak Hudba pouze obnovuje a nyní se odehrává „na čisto.“

Přesně jak popisuje Stanton (viz výše), magie se jeví sbírat energii již přítomnou v okolním fyzickém světě, kterou pouze přesměruje a soustředí za

daným účelem. V tomto dle mého názoru leží podstata magie ve Středozemi. Magie není manifestací žádné další úrovně světa, nějakého světa duší, je spíše jedním ze základních přírodních principů, které jsou ve Středozemi přítomny. To dokazuje i fakt, že podle všeho jsou magie schopny do určité míry všechny bytosti Ardy. Trpaslíci tvoří kouzelné hračky, moc Valar a Maiar může tvarovat svět, elfové tvoří maskovací pláště (*Společenstvo*, s. 323-324), lidský král proslul svým černokněžnictvím (*Návrat*, s. 96), dračí pohled a hlas dokáže člověku na dlouhou dobu zamezit v jakémkoliv pohybu (*Silmarillion*, s. 169-170), dokonce i stromy jsou schopné ze své vůle uspat nešťastné kolemjdoucí (*Společenstvo*, s. 109-110). I hobiti připouští možnost, že se ze své podivuhodné cesty vrátí jako čarodějové (*Společenstvo*, s. 187) a zároveň dokáží používat a ovládat moc magických předmětů jako je Prsten nebo lahvička Galadriel. Tyto magické předměty pak vznikly postupem, který je na hraně technologie a magie, což můžeme vidět právě na příkladu elfích plášťů, které jsou tkány, ale v průběhu tohoto procesu nabývají maskovací schopnosti.

Můžeme namítat, že pokud je magie základní složkou podstaty světa, nelze ji nadále klasifikovat jako magii a něco nadpřirozeného. Ale opět se vracíme k vnímání samotných obyvatel Středozemě. To, že je magie základní složka světa, ji pro ně neobírá o nadpřirozenost. Patrné to je na již zmiňovaném kontrastu pohledu hobitů a elfů, ale magii jako neobvyklý jev vnímá i lid Rohanu (*Věže*, s. 95). Lidé Gondoru ji proti tomu podle všeho běžně užívají (*Věže*, s. 254). Tím se vracíme k Baileyho definici magie (viz výše), která poukazuje na to, že magii lze identifikovat i skrze její vnímání napříč společnostmi. Magické jevy jsou, jak si ukážeme ve třetí kapitole, pro hobity, lidi, trpaslíky i skřety magické, protože je za takové považují díky tomu kdy a jak se dějí, co dokáží, odkud prýští a jaká je

jejich skrytá podstata. V případě elfů je vnímání magie trochu jiné, jsou si však stále vědomi její jedinečnosti.

Povaha magie jako přírodního jevu pak do značné míry určuje i postupy a konkrétní principy jejího používání. V další kapitole si ukážeme, že magie nabývá dvou rozdílných podob, které se do jisté míry prolínají, jsou ale užívány k jiným účelům a za jiných okolností. Také je nutno se podívat na dopady magie na samotný svět a jeho obyvatele, protože často nabývají nadpřirozených vlastností i celé geografické celky a magie je spjata i s podstatou všech bytostí. Tomu se budou věnovat podkapitoly *Magická místa* a *„Magické“ bytosti*. Díky všudypřítomnosti magie pak vzniká v pramenech i dojem, že některé jevy jsou magické, ač ve skutečnosti může jít o pouhé metafory plynoucí z narativní povahy pramenů. I této skutečnosti je v samostatné podkapitole věnována pozornost.

## 2. Specifika magie ve Středozeemi

Přístupy k používání magie ve Středozeemi jsou založeny právě na její povaze jako přírodního principu, který jsme popsali v předešlé kapitole. Konkrétní příklady využití magie v pramenech můžeme rozdělit do dvou hlavních kategorií. Jsou jimi magie jako technologický postup výroby předmětů se zvláštní mocí a magie „rychlá“, která je používání *ad hoc* k řešení problému, jako je například již zmiňované zapálení ohně Gandalfem. Obě tato použití mohou být doprovázena chováním s rituálními prvky. Jak si ukážeme na příkladech, nejedná se ale vždy o rituál se všemi jeho náležitostmi a fázemi, často je to spíše jen jakási formalita a „spouštěč“ magického jevu. Tímto „spouštěčem“ bývají charakteristicky slova a fráze.

Frazer v *The Golden Bough* pojmenoval dva základní principy praktické magie jako zákon podobnosti a zákon dotyku. První z nich říká, že „*podobné způsobuje podobné nebo efekt připomínající svou příčinu*“ a druhý, že „*věci které byly ve vzájemném kontaktu, na sebe nadále působí i na dálku po tom, co fyzický kontakt skončil*“ (2009, s. 36, překl. autor). Tyto zákony do jisté míry platí i ve Středozeemi, jsem však toho názoru, že je nutné je v tomto kontextu mírně upravit a zpřesnit. Příklady magie, která v sobě obsahuje podstatu okolního prostředí jako jsou elfí pláště sice můžeme podle frazerovského pohledu interpretovat jako založené na zákonu podobnosti a předměty nabitě již existující mocí spojovat se zákonem dotyku, zůstane nám ale celá kategorie „rychlé“ magie, kterou, dle mého názoru nelze zcela uspokojivě spojit ani s jedním ze zákonů.

Proto bych v kontextu Středozeemě přistoupil k pojmenování dvou hlavních konceptů, ze kterých kouzla vychází. Oba tyto principy spolu koexistují a stejně jako se v magických rituálech našeho světa spolu může souběžně

využívat zákon podobnosti i dotyku, tak i v Eä tyto principy na sebe harmonicky navazují. Frazerův zákon dotyku nahraďme principem přenosu. Ten říká, že různé vlastnosti mohou při splnění správných podmínek přecházet volně mezi předměty, bytostmi i prvky neživé přírody. Můžeme ho vysledovat například u Sauronova Prstenu moci nebo při svěcení silmarilů<sup>22</sup> Vardou.

Jedním z předmětů, který Společenstvu Prstenu na jejich pouti zásadním způsobem pomáhá, jsou elfí pláště obdržené v Lórienu.

*„Každému opatřili kápi a plášť ušité na míru z lehké, ale teplé hedvábné látky, jakou tkali Galadhrim. Bylo těžké pojmenovat jejich barvu: zdály se šedé jako soumrak pod stromy, a přece, když se s nimi pohnulo nebo na ně padlo jiné světlo, byly zelené jako listí ve stínu nebo hnědé jako oraniště v noci, šerostříbrné jako voda pod hvězdami“ (Společenstvo, s. 323).*

Na Pipinovu otázku, zda jsou pláště kouzelné, je odpověď nepřímá (toto je ale spojeno s vnímáním magie elfy, ke kterému se dostaneme později):

*„Je to samozřejmě elfí oblečení, jestli myslíš tohle. List a větev, voda a kámen: mají odstín a krásu všech těch věcí za našeho milovaného soumraku v Lórienu, vždyť myšlenku na to, co milujeme, vkládáme do všeho, co děláme. (...) Zjistíte také, že vám pomohou vyhnout se nepřátelským zrakům, ať jdete mezi kamením nebo mezi stromy“ (Společenstvo, s. 323-324).*

Toto je přímý důkaz, toho že elfové při tvorbě těchto plášťů vetkli myšlenku (dopadu myslí a vůle na svět se budeme věnovat dále) a odraz přírodních jevů do jinak nemagické látky, která pak tento odraz přijala a v závislosti na okolnostech získala schopnost měnit barvu a mást zrak. Tudíž se jedná o ukázkový příklad principu přenosu.

Dalším předmětem vzniklým na základě přenosu je Sauronův Prsten moci, který je popisován jako: *„Nepřítelův poklad nabitý vší jeho zlobou; a tkví v něm velká část jeho staré síly“ (Společenstvo, s. 226).* Zde vidíme, že předmět získává své

---

<sup>22</sup> Jedná se o drahokamy nezměrné krásy, které jsou úzce spojeny s osudem Eä.

nadpřirozené vlastnosti transferem z nějakého již existujícího zdroje moci, kterým je v tomto případě Sauron. Dalším postupem, který zachycuje již existující moc, je tvorba silmarilů, které vznikají uzavřením světla valinorských Stromů do drahokamů. Ty jsou navíc následně posvěceny Vardou, jednou z Valar (*Silmarillion*, s. 54). Toto světlo pak dále figuruje i ve světle lahvičky Galadriel, která vznikla zachycením odrazu Eärendilova světla ve vodě<sup>23</sup> (*Společenstvo*, s. 329).

Druhou zákonitost magie ve Středozemi bych pojmenoval princip koncentrace. Ten je typický pro „rychlou“ magii a vychází ze Stantonova pojetí magie Středozemě jako způsobu soustředění již přítomných sil okolního světa (2001, s. 47). Na následujících příkladech uvidíme, že uživatelé magie využívají již existujícího potenciálu světa kolem nebo vlastní energie a jen je svou vůlí přeměrují a soustředí do jednoho činu s kýženým výsledkem. Výše zmiňovaná lahvička Galadriel ukazuje jednu z podob „rychlé“ formy magie. K vyvolání světla je potřeba aktivační fráze „*Aiya Eärendil Elenion Ancalima!*“ (Věže, s. 277) nebo

*„A Elbereth Gilthoniel*

*o menel palan-diriel,*

*le nallon sí di'nguruthos!*

*A tiro nin, Fanuilos!*“ (Věže, s. 284)

Již několikrát zmiňovaný Gandalf používá k zapálení ohně, když všechny ostatní postupy selžou, fráze „*Naur an edraith ammen!*“ (*Společenstvo*, s. 257) a v boji proti vlkům „*Naur an edraith ammen! Naur dan i ngaurhoth!*“ (*Společenstvo*, s. 263). Jelikož jsou tyto fráze v elfštině, mohlo by se zdát, že tento jazyk slouží

---

<sup>23</sup> Eärendil je popisován jako hvězda, podle *Silmarillionu* se však jedná o loď, která křížuje oblohu a na její přídi stojí Eärendil s jedním ze Silmarilů přivázaným na čele (*Silmarillion*, s. 196).

jako posvátný jazyk, jak jej vnímají Tambiah a Malinowski, tedy ustálený a jednotný systém konkrétního užití jednoho jazyka v kontextu magických rituálů a zaříkad (1968; 1984). Toto je však pro Ardu mylná domněnka ze dvou důvodů. Zaprvé tyto fráze mají přímý překlad: „*Ohni, buď naší záchranou! Oheň proti vlčí smečce!*“ (překl. aut., podle Elaran, 2017), a tím pádem by se mohly vyskytnout v běžné konverzaci mezi elfy bez vyvolání magického účinku. Druhá aktivační fráze k lahvičce Galadriel je dokonce úryvkem elfské písně pro Elbereth<sup>24</sup> (*Společenstvo*, s. 211-212).

Zároveň můžeme na příkladu Gandalfova souboje s balrogem vidět, že součástí použití magie může být běžná západština.<sup>25</sup>

*„Gandalf však stál pevně. ‚Nemůžeš projít,‘ řekl. Skřeti stáli nehybně a padlo mrtvé ticho. ‚Jsem služebníkem Tajného ohně, vládnu plamenem Anoru. Nemůžeš projít. Temný oheň ti nepomůže, plameni Udúnu. Vrať se do Stínu! Nemůžeš projít.‘ (...) Ozval se zvonivý třesk a šlehlo bílé světlo. Balrog odskočil a jeho meč se rozlétl v roztavených úlomcích. (...) ‚Nemůžeš projít!‘ řekl. (...) V tom okamžiku Gandalf zvedl hůl a s hlasitým výkřikem udeřil do mostu před sebou. (...) Vyšlehla oslepivá clona bílého plamene. Můstek zapraskal“* (*Společenstvo*, s. 290).

V tomto případě jako magickou formuli lze identifikovat slova „*Nemůžeš projít*“, kterými čaroděj vyjadřuje svou vůli a do tohoto záměru směřuje svou moc. Gandalf také při snaze otevřít brány Morie konstatuje: „*Kdysi jsem znal každé zaklínadlo každého jazyka elfů, lidí i skřetů, které kdy bylo použito s podobným záměrem*“ (*Společenstvo*, s. 270). Z toho plyne, že jednotlivé jazyky mají svá vlastní zaklínadla a neexistuje jeden „magický jazyk“ společný všem kulturám Středozemě. Proto lze usuzovat, že spíše než jaký jazyk a jaká slova v magickém kontextu zvolíme, záleží na tom, *jak* daná slova řekneme, jakou jim dáme intenci a jakou energii do

---

<sup>24</sup> Jedno z dalších jmen pro Valu Vardu, která je spojena s hvězdami a oblíbenky elfů.

<sup>25</sup> Jedná se o obecný lidský jazyk Středozemě, který je používán i hobity. Na úrovni Středozemě je *Pán prstenů* psán právě tímto jazykem a Tolkien jej přeložil do angličtiny.

nich vložíme. Fráze „*Naur an edraith ammen!*“ tak oheň zapálila proto, že to bylo přesně to, co v danou chvíli Gandalf zamýšlel jejich vyslovením vykonat, ne protože se jedná o univerzální zaklínadlo na rozdělání ohně.

To koresponduje s popisem magického jazyka Trobriandů například u Tambiaha:

*„Trobriandský magický jazyk je srozumitelný, ne ‚hatmatilka‘<sup>26</sup> podávaná s mystickými idejemi nepřístupná racionálnímu vysvětlení. Není kvalitativně odlišná od běžného jazyka, ale je jeho povýšeným užitím. Zákony asociace platné pro obyčejný jazyk platí i pro ten magický. Trobriandská magie je jasným případem systému, který často kombinuje slovo a čin, jazyk a akci“ (1968, s. 188, překl. autor).*

Stejně tak je použití jazyka pro magii v Eä povýšení jeho komunikační funkce na nástroj ovlivnění okolního světa (čaroděj *komunikuje* svou vůli světu a ten reaguje). Rozdíl ve Středozemi je ten, že magie je s jazykem svázána jiným způsobem. V našem světě je nutná kombinace slov a činů k úspěšnému vykonání magické akce. Ve Středozemi, jak si ukážeme dále, je jazyk pouze jedním z prostředků manipulace magie. Lze tedy tvrdit, že magie Středozemě existuje nezávisle na jazyce (jako přirozený prvek světa) a jazyk je jen způsob, jak tento prvek úspěšněji manipulovat.

Dalším velmi výmluvným příkladem „rychlé“ magie, v tomto případě věštecké, je Zrcadlo Galadriel (*Společenstvo*, s. 316-319). Tato kamenná nádržka s vodou je schopna ukázat „*věci které byly, a věci, které jsou, i věci, které teprve mohou být*“ (*Společenstvo*, s. 316). Také je závislá na vůli a přítomnosti věštce, Galadriel totiž říká: „*Mohu Zrcadlu přikázat, aby zjevilo mnohé věci*“ (*Společenstvo*, s. 316). Chování vůči tomuto artefaktu je značně ritualizováno. Můžeme vidět, že k němu má přístup jen hrstka vyvolených (podle všeho paní Galadriel a jí pozvaní hosté) a pro jeho správné používání je nutný specifický postup včetně náležitých tabu

---

<sup>26</sup> V originále mumbo-jumbo.



(nedotýkat se hladiny). Povšimněme si také, že i elfka Galadriel provádí kouzlo v západštině, které rozumí hobiti, a ne ve svém vlastním jazyce. Podobnému účelu slouží i *palantíry*, vidoucí kameny. Ty však může používat kdokoliv, jak nám ukazuje Pipin (*Věže*, s. 164-166) a úspěšnost nazírání *palantírem* závisí především na síle vůle uživatele (*Návrat*, s. 53; s. 136). Je zjevné, že i věstecká magie ve Středozemi je založena především na vůli a záměru, který vychází z osob, které se kouzla účastní.

Propojení jazyka s magií je snad nejevidentněji vyjádřeno v konfrontaci Gandalfa se Sarumanem (*Věže*, s. 151-158). Nejprve jsou popisovány účinky Sarumanova hlasu takto:

*„Náhle promluvil jiný hlas, hluboký a melodický. Samotný jeho zvuk okouzloval. (...) V některých trvalo kouzlo, jen pokud hlas mluvil k nim, a když promluvil k jinému, usmívali se jako ten, kdo prohlédl kejklářův trik, (...). Mnohým stačil samotný zvuk hlasu, aby je držel v zajetí; pro ty, které však ovládl, trvalo kouzlo, i když odešli pryč. (...) Nikdo však nezůstal nepohnut; nikdo neodmítl jeho prosby a rozkazy bez vynaložení duševního a volního úsilí – alespoň dokud mistr svůj hlas ovládal“* (*Věže*, s. 153).

Zde vidíme popsány nejen účinky hlasu, ale i způsob, jak proti podobné magii bojovat. O pár stran dále Gandalf však demonstruje moc svého hlasu:

*„ ‚Pojď zpátky, Sarumane!‘ pravil Gandalf velitelským hlasem. K úžasu ostatních se Saruman zase otočil, a jakoby tažen proti své vůli se zvolna vrátil k železnému zábradlí. Opřel se o ně, těžce dýchaje. (...) Zvedl ruku a promluvil zvolna jasným chladným hlasem: ‚Sarumane, tvá hůl je zlomena.‘ Ozvalo se prasknutí, hůl se zlomila Sarumanovi v ruce a její hlavice padla Gandalfovi k nohám. ‚Jdi!‘ zvolal Gandalf. Saruman s výkřikem padl dozadu a odplížil se“* (*Věže*, s. 157-158).

Opět vidíme, jak záměr a vůle vyjádřeny slovy vedou k přímým fyzickým účinkům nejen na předměty, ale i na živé osoby, které jinak disponují svobodnou vůlí.

Vyjádřená a konkrétní jazyková složka magie ale není její nezbytnou součástí. Toto můžeme vidět na několika příkladech. Například při Bilbově

odchodu z Kraje musí Gandalf na hobita naléhat, aby nechal prsten Frodovi a ve chvíli, kdy mu začala docházet trpělivost ...

*„... zdálo se, že hrozivě roste do výšky; jeho stín vyplnil celou místnost. Bilbo ucouvl ke zdi, těžce dýchaje, a rukou svíral kapsu. Chvíli stáli tváří v tvář a vzduch v místnosti jiskřil. (...) Odvrátil se a stín přešel. Jako by se opět zmenšil v šedivého, shrbeného a ustaraného starého muže“ (Společenstvo, s. 40).*

Dalším příkladem jsou účinky prstenových přízraků na okolní osoby:

*„Smíšek lezl po čtyřech jako omámené zvíře; ležel na něm takový děs, že si připadal jako slepý a dělalo se mu špatně“ (Návrat, s. 121).* Zmiňované nadpřirozené účinky vychází z principu, který popisuje Stanton:

*„Stavy mysli mohou mít fyzickou moc. Toto je svým způsobem vzájemné s předchozí myšlenkou.<sup>27</sup> Pokud mysl do sebe dokáže sesbírat energie a přesměrovat je, mohou také být přirozené energie mysli vyzařovány vně aby ovlivnily své okolí“ (2001, s. 47, překl. autor).*

Tato skutečnost má také spojitost s výskytem míst s nadpřirozenými vlastnostmi, kterým se věnuje následující podkapitola. I Malinowski si všímá propojení magie a stavů mysli (nebo jak uvádí on, emocí). Popisuje, že mnohé rituály vyžadují, aby čaroděj (v souladu s Frazerovým zákonem podobnosti) vyjádřil například negativní myšlenky a efekty při snaze kouzlem někomu ublížit (1984, s. 52). Zároveň ale poukazuje, že některá kouzla tuto emoční složku nevyžadují (1984, s. 53-54). Proto můžeme usuzovat, že principy koncentrace i přenosu jsou dále ovlivňovány psychickými stavy mágů, které mohou jejich kouzla dále posílit a upravit či může na základě silného pohnutí mysli dojít i k magii „samovolné.“ Tento fakt zase koresponduje s postřehem Douglas, která poukazuje, že:

*„Spirituální síla uvedená do pohybu lidskou činností může být zhruba rozdělena do dvou tříd – vnitřní a vnější. První z nich sídlí v duši činitele – jejími doklady jsou uhranutí,*

---

<sup>27</sup> Myšlen je Stantonův pohled na magii ve Středozemi celkově (viz str. 18).

čarodějnicí, vizionářství a proroctví. Druhou třídu tvoří externí symboly, na nichž musí činitel za plného vědomí pracovat: kouzla, požehnání, kletby, zaklínadla a zařikávání. Pro aktivaci těchto sil je nutná činnost, během níž dojde k uvolnění duchovní síly“ (2014, s. 144).

Principy přenosu a koncentrace ale mohou být užity zároveň, jak lze vidět na příkladu lahvičky Galadriel. Ta zároveň přenáší fyzickou vlastnost, světlo Eärendilova silmarilu, na vodu v lahvičce a také soustředí a uchovává svítivý potenciál hvězdy do chvíle, kdy je lahvička aktivována. V případě *palantírů* se také jedná o skloubení obou principů, protože schopnost jasnozřivosti jim byla dána při jejich tvorbě, ale k jejímu použití je nutná náležitá vůle a přístup.

Tyto dva principy ve spojení s dopady psychiky bytostí na okolí mají vliv na většinu, ne-li všechny prvky Středozemě. V následujících podkapitole se budeme věnovat vlivu magie na svět Eä a jeho obyvatele ne z hlediska cíleného jednání osob k tvorbě předmětů a řešení problémů, ale na magické vlastnosti, které se na určitých místech vyskytují zdánlivě samy od sebe. Ukážeme si, že i tato místa vznikají díky účinkům principů přenosu a koncentrace.

## 2.1. Magická místa

Kromě čarodějů a magie cílené a zamýšlené, se ve Středozemi vyskytuje mnoho podob magie jaksi „bezprizorní“, která nemá zjevného původce a často se vyskytuje ve formě míst se zvláštními účinky a schopnostmi. Můžeme jmenovat uspávací říčku Temného hvozdu (*Hobit*, s. 134-142), řeku Nimrodel v Lórienu, která léčí únavu (*Společenstvo*, s. 297-300), nebo mnohé z mohyl Beleriandu<sup>28</sup>, na kterých někdy zázračně v nehostinných podmínkách roste tráva (*Silmarillion*, s. 156).

---

<sup>28</sup> Pevnina, která v Prvním věku ležela na západu Středozemě, byla zničena během Války hněvu, kdy vojska Valar svrhla Morgotha.

I schopnosti těchto míst jsou však pod povrchem spojena s nějakým původcem a svou moc často získávají skrze jeho působení. Při jejich vzniku se uplatňuje Stantonův princip dopadu myslí na fyzický svět (viz výše). Právě takovýmto působením vzniká v Beleriandu kraj Lammoth, kde se při jakémkoliv zvolání opět začne ozývat Morgothův výkřik jako když jej napadla Ungoliant (*Silmarillion*, s. 65). Můžeme vidět, že se zde uplatnil princip přenosu a zvukový jev se bezděčně svázal s celým údolím. U mohyl Beleriandu mohl zafungovat podobný princip, kdy se na mrtvá těla navázalo buď jejich hrdinství, nebo křivda zrady a to změnilo ráz svého bezprostředního okolí.<sup>29</sup>

Přímý a úmyslný účinek magie na svět ukazuje pak Melianin pás, který slouží jako neviditelná bariéra okolo království Doriathu. Tato magická hradba byla cíleně vztyčena a vytvořena v reakci na sílicí moc Morgotha (*Silmarillion*, s. 77). Mezi záměrné účinky na geografii pak můžeme považovat veškeré činy Valar při budování Ardy (*Silmarillion*, s. 27-32) a tvorba začarovaných ostrovů okolo Valinoru (*Silmarillion*, s. 81).

Říčka Nimrodel v Lórienu je svázaná s písní o elfce stejného jména, která bydlela na jejím břehu. V písní se Nimrodel (elfka) beze stopy ztratí a nedojde k lodi, která ji má dovést na Západ (*Společenstvo*, s. 297-299). Ač v příběhu není původ léčivé moci explicitně pojmenován, lze se na základě precedentu ze *Silmarillionu*, kdy jsou řeky pod mocí Valy Ulma: „... a já budu udržovat svou sílu v údolí Sirionu a ve všech tamních vodách, takže si nikdo neovšimne tvého pochodu a nikdo proti tvé vůli nenajde skrytý vchod“ (s. 99), domnívat, že se na tok Nimrodelu přeneslo něco z moci elfů, kteří na jeho březích dlouho přebývali. Také by to mohl

---

<sup>29</sup> V případě mohyl porostlých kvítím se může nabízet i vysvětlení zcela biologické, kdy těla slouží jako hnojivo, nicméně tyto projevy bývají často doprovázeny i dalšími jevy, například na Pahorek zabitých a Pahorek slz si už nikdy netroufli vstoupit služebníci Morgotha (*Silmarillion*, s. 156).

být pradávny pozůstatek Ulmovy moci. Podobný původ bude mít pravděpodobně i uspávací tok Temného hvozdu, jehož vlastnosti mohou být spojeny buď s temnou mocí vycházející z pevnosti Dol Guldur, nebo naopak s mocí krále Thranduila, přičemž je řeka součástí obrany jeho říše. Nezávisle na pravém původci těchto vlastností opět vidíme, že jsou magické účinky míst spjaty s konkrétními osobami.

Na těchto příkladech vidíme, že magie ve Středozemi je sice spojena se světem jako celkem, ale její realizace je závislá na vůli jejích obyvatel. Stejně jako musel na počátku Ilúvatar vyslovit *Eä!* (které bychom mohli považovat za prvotní kouzlo), musí obyvatele Středozemě svůj záměr nějak vyjádřit nebo jej přímo vyzařovat skrze svůj momentální stav.

## 2.2. „Magické“ bytosti

Z výše uvedeného vyplývá, že veškerá magie ve Středozemi závisí na účasti rozličných forem života. Již mnohokrát bylo výše zmíněno, že kouzlí elfové, trpaslíci, lidé ale i draci nebo stromy, a proto můžeme usuzovat, že jsou všechny formy života *Eä* magie do určité míry schopny. Podle Baileyho je magie dostupná všem i v našem světě. Zde je však podle něj rozdělena na „vysokou“ a „nízkou“ magii. První z nich je třeba extenzivně studovat, druhá je dostupná například v podobě už magických předmětů a většinou nevyžaduje hlubší poznání (2018, s. 39-42). Obdobné rozdělení platí i ve Středozemi. Za uživatele „vysoké“ magie můžeme považovat Gandalfa nebo Galadriel, která získala hluboké poznání od Melian<sup>30</sup> (*Silmarillion*, s. 91). „Nízkou“ magii pak užívají skrze Prsten například hobiti nebo draci, kterým je moc jejich hlasu a pohledu podle všeho vrozená. Jako „nízkou“ magii také můžeme označovat bezděčné dopady psychických stavů na

---

<sup>30</sup> Jedna z dalších *Maiar*.

okolí, o kterých byla řeč dříve. Lze se však domnívat, že ve Středozemi neexistují omezení pro nabytí znalostí „vysoké“ magie, k čemuž se vrátíme v následující kapitole.

Vzniká zde ale zásadní problém klasifikace. Pokud vezmeme v potaz způsob, jakým je veškerý život v Eä stvořen, stávají se magickými bytostmi (ve smyslu, že magií vznikli) všichni, jelikož jsou produktem vůle a moci někoho jiného. Elfy, lidi a Ainur tvoří Ilúvatar, trpaslíky Vala Aulë (*Silmarillion*, s. 33-34), skřety, draky a další temné tvory Morgoth pokřivením již existujících bytostí (*Silmarillion*, s. 39). Rostliny a zvířata vznikají prací Valar na počátku světa (*Silmarillion*, s. 27-32). Původ hobitů je opředen záhadou, podle všeho jsou ale spřízněni s lidmi (*Společenstvo*, s. 14). Zároveň však podléhají tyto bytosti přírodním zákonům, jak je známe z našeho světa. Musí se stravovat, dýchat, odpočívat, zachovávat svůj druh. V tomto světle bychom mohli formy života Eä klasifikovat jako sice vzniklé magií, ale ve své podstatě přirozené v rámci koncepce světa a života, jak jej zamýšlí Ilúvatar a jak je předestřen v Písni Ainur.

Této koncepci se však vymykají rozličné přízraky a formy nemrtvých. Mezi ně patří prstenové přízraky, mohylové přízraky (*Společenstvo*, s. 129-131) a prokleté duše Černoboru (*Návrat*, s. 55). Tyto bytosti vznikly buď působením magických předmětů (prstenů moci)<sup>31</sup>, nebo kletbou<sup>32</sup> na ně uvrženou a svou existencí se vzpírají posmrtným údělům, které jim udělil Ilúvatar. Ten stanovil, že elfové budou věčně svázáni s fyzickým světem a jejich duše budou putovat do síní Mandosu, odkud mohou po čase znovu vstoupit do světa, ale lidské duše jej po smrti opouští do neznáma<sup>33</sup> (*Silmarillion*, s. 83). Trpaslíci podle všeho také po

---

<sup>31</sup> Prstenové přízraky.

<sup>32</sup> Mohylové přízraky a duchové Černoboru.

<sup>33</sup> Tato pravidla mají však pár výjimek, které vyplývají z jedinečných činů některých jednotlivců.

smrti končí v síních Mandosu, jejich posmrtný úděl však není blíže vysvětlen (*Silmarillion*, s. 34). Všechny výše zmíněné přízraky vznikají právě z mrtvých lidí, a tak tvrdím, že se jedná o bytosti ve skrze magické, které svou existencí nabourávají přirozený řád světa.

Duše a duchy mezi nadpřirozené bytosti řadí ve své knize i Steinovi, kde je rozdíl mezi duší a duchem stavěn na úrovni jejich dopadu na okolí. Podle nich duše mívají účinky pozitivní (pokud nejsou zanedbány) a duchové negativní (2017, s. 191). Duše zemřelých ve Středozemi mívají účinky spíše neutrální, jelikož rovnou cestují do svých určených posmrtných destinací. Zato duchové, ve Středozemi většinou označováni jako přízraky, bývají bytosti veskrze negativní, vyvolávají děs a přinášejí smrt. Schopnosti mohylového ducha jsou popisovány takto: „*Ledový dotek mu zmrazil kosti. Víc si nepamatoval. (...) Když přišel k sobě, chvíli si nevybavoval nic než pocit děsu.*“ (*Společenstvo*, s. 129). Mohylový duch je také schopen používat cíleně magii, používá totiž píseň, která má hobity zbavit života (*Společenstvo*, s. 129-130). Duchové Černoboru sice slouží v bitvě proti vojskům Saurona, tudíž je jejich dopad na historii pozitivní, ale jejich účinky na okolní osoby jsou, jako u prstenových přízraků, ryze negativní: „*(...), vojsko Stínů se hnalo za nimi a strach je předcházel, (...) a všichni zbylí uprchli do hor, když se doslechli o příchodu Krále Mrtvých.*“ (*Návrat*, s. 64).

Negativní pohled na nemrtvé a strach z nich může ale také pramenit z jejich „nemístnosti“ v řádu živého světa. Douglas ve své stěžejní práci *Čistota a nebezpečí* s tímto konceptem pracuje v kontextu symbolických struktur společností a poskvrnění, ale jeho podstatu můžeme použít i zde. V této knize říká, že při konfrontaci s nemístným volí společenstva jednu z těchto strategií: anomálie je zařazena k jedné ze sporných kategorií a tím je problém vyřešen, anomálie je zcela odstraněna, anomálie jsou tabu a je nutno se jim vyhýbat,

anomálie jsou označeny jako nebezpečné (a při setkání s nimi je na místě strach), anomálie je přijata a slouží ke sblížení protichůdných principů (2014, s. 77-78). V tomto světle můžeme usuzovat, že ve vztahu k přízrakům je ve Středozemi volen čtvrtý přístup a jsou tedy děsiví především svou existencí navzdory životnímu koloběhu. To může platit pro obyvatele Gondoru, prchající před duchy Černoboru, ale konkrétní fyzické efekty, které nemrtví mají na okolní osoby, už budou spíše spjaty s jejich magickým účinkem. Další problém je, že návrat elfů ze síní Mandosu není v pramenech nikde vnímán nijak negativně. Jelikož ale nikde návrat elfů není vnímán jako nemrtvost, je totiž popisován spíše jako znovuzrození (*Silmarillion*, s. 85), domnívám se, že nemá s touto problematikou spojitost.

Zvláštní kategorií „nemrtvosti“ jsou pak Mrtvé močály. Jedná se o místo, kde se ve vodě objevují mrtvé tváře lidí, elfů i skřetů, kteří zde padli v jedné z velkých bitev Druhého věku (*Věže*, s. 196-197). Jejich podstata není nikde vysvětlena, ale opět můžeme s využitím dalších poznatků tuto záhadu rozluštit. Tyto obrazy mrtvých podle všeho nedokáží jinak interagovat se svým okolím. Jak říká Smeágol: „*Jsou jen na dívání, ne na šahání.*“ (*Věže*, s. 197) a proto se jsem toho názoru, že se nejedná o duchy či přízraky, ale spíše o příklad principu přenosu, kdy se do vody otiskly podoby mrtvých bojovníků, jejichž duše však pokračují dále po svých drahách.

Existence nemrtvých však vůbec nemusí být spojena s nemístností a porušováním řádu světa. Na počátku věcí, při hudbě Ainur přece Ilúvatar Melkora pokáral a vyjevil mu, že všechno zlo, kterého se v Eä dopustí slouží pouze k velikosti jeho díla a nikdo jej nemůže pozměnit jemu navzdory (*Silmarillion*, s. 12). Proto můžeme také uvažovat nad tím, zda existence nemrtvých není jevem do značné míry přirozeným a v souladu s principy,



kterými se Středoziem řídí. Ať je tomu tak či onak, jsou nemrtví úzce spojeni s magií nejen tím, že ji využívají, ale i tím, že hrála zásadní roli při jejich vzniku.

Povaha životních forem Středoziemě na hraně mezi nadpřirozeným a přírodním souvisí úzce se samotnou podstatou magie, která, jak jsme uvedli výše, je přímou součástí fyzické struktury světa. Z toho však vyplývá další úskalí. Musíme věnovat pozornost případům, které se mohou v pramenech jevit jako magické, ale při bližším zkoumání se tato jistota vytrácí.

### 2.3. Sporné případy

Pokud se chceme zabývat jevy, které mohou, ale nemusí být ve Středoziemí považovány za magii, často se v pramenech setkáme se slovem „jako.“ Tyto jevy jsou nejčastěji spojeny s principem dopadu stavů mysli na fyzický svět, který je zmiňován výše. V případech, jako je Gandalfova konfrontace s Bilbem nebo schopnosti nazgûlů, následuje vždy popis nějakých fyzických účinků, proto lze bezpečně tyto jevy přiřadit k danému konceptu. Avšak některé případy jsou méně jednoznačné. Například v *Silmarillionu* je hněv elfího krále Fingolfiny popisován takto: „*posedlo jej totiž velké šílenství zuřivosti, takže jeho oči svítily jako oči Valar*“ (s. 121). Toto by mohl být příklad dopadu stavu mysli na jeho fyzické vzezření, jako tomu bylo u Gandalfa, ale zároveň se může jednat o metaforický popis jeho hněvivého rozpoložení.<sup>34</sup> Sám bych se však přikláněl k interpretaci magické, jelikož se Fingolfin řadí mezi nejmocnější z elfů v Beleriandu (*Silmarillion*, s. 48) a svit jeho očí je vztažen k Valar, kterým podle všeho díky jejich moci také svítí oči.

Dalším problémem jsou magické schopnosti rostlin (viz též podkapitulu 1.2). Vrbák ve Starém hvozdu je popisován jako starý zkroucený strom s velmi

---

<sup>34</sup> Tento jev je totiž spojen s jízdou do velké bitvy proti Morgothovi po devastujícím útoku na elfy.

nevlídnou povahou (*Společenstvo*, s. 110; s. 113). Podle tohoto popisu skutečnosti nemáme důvod domnívat se, že by byly Vrbák i další stromy Starého hvozdu, které podle všeho také působí na své okolí (*Společenstvo*, s. 107), více než pouhé stromy. Situace se však změní díky existenci entů a především huornů, o kterých se dozvídáme ve *Věžích*. Huorni jsou popisováni takto: „*Stromovous o nich nechtěl moc mluvit, ale myslím, že to jsou enti, kteří skoro úplně zestromovatěli, aspoň na pohled. (...) ale jsou nevyzpytatelní a zdivočelí. Nebezpeční.*“ (*Věže*, s. 142). O podstatě stromů a entů mluví i sám Stromovous:

*„Někteří z nás jsou pořád praví enti a po našem způsobu docela žijí, ale spousta jich začíná být ospalá, stromovatí, jak byste nejspíše řekli. Většina stromů jsou samozřejmě prostě stromy. Ale spousta jich je napůl probuzená. Některé jsou úplně probuzené a pár jich začíná, ehm, entovatět. Tak to jde pořád. Když se to stromu stane, zjistíte, že některé mají špatné srdce. Nemá to co dělat se dřevem, to nemyslím.“* (*Věže*, s. 60).

Stromovous si je dokonce vědom, že ve Starém hvozdu číhá nebezpečí, které pramení ze stínu Velké tmy (*Věže*, s. 60). Lze se tedy domnívat, že některé stromy Starého hvozdu by také mohly být huorni, enti kteří ustrnuli na místě a postupem času se změnili ve stromy. Je také možné, že se jedná o opačný případ a Vrbák je strom, který *entovatí*. Tuto domněnku však nelze na základě pramenů potvrdit ani vyvrátit, proto se držíme interpretace, že Vrbák je opravdu pouze stromem, ač probuzeným, a ne huornem.

Dalším jevem, který by se mohl jevit jako nadpřirozený, je v pramenech mnohokrát zmiňovaná schopnost komunikace se zvířaty a do jisté míry i rostlinami. Je jí schopen například čaroděj Radagast, kterému dá Gandalf za úkol...

*„...Budeme potřebovat tvou pomoc a pomoc každého tvora, který bude ochoten. Rozešli vzkazy zvířatům a ptákům, s kterými se přátelíš. Vyříd' jim, aby donesli zprávy o všem, co se této věci týká, Sarumanovi a Gandalfovi. Posílej vzkazy do Orthanku“* (*Společenstvo*, s. 229).

Tuto schopnost má tudíž i Saruman a Gandalf, jelikož lze předpokládat, že bez ní by nebyli schopni zprávy přijmout. Elfové pak jsou schopni slyšet hlasy stromů (*Věže*, s. 60). S ptáky také mluví lidé z města Dol, kteří je využívají jako posly (*Hobit*, s. 202). Tato schopnost však dle mého názoru nevychází z magických schopností. Jedná se spíše o přirozenou vloh u všech bytostí Eä, které je pouze nutno se naučit, stejně jako se jazykům učíme v našem světě.<sup>35</sup> Tuto domněnku podporuje i způsob jakým je schopnost mluvit nabývána: „Samozřejmě, že s tím začali elfové: budili stromy, učili je mluvit a učili se jejich stromové řeči.“ (*Věže* s. 60). Dalším důvodem je i to, že stejně jako jsou humanoidi schopni řeči zvířat, jsou i zvířata schopna řeči elfů, lidí nebo trpaslíků. Příkladem je nejen pes Huan, který sice podle sudby smí promluvit řečí jen třikrát, než zemře, jinak je ale nadán schopností rozumět řeči všech bytostí s hlasem (*Silmarillion*, s. 137), nebo draci jako je Glaurung (*Silmarillion*, s. 169) a Šmak (*Hobit*, s. 197-201). Také velcí orli jsou schopni řeči (*Hobit*, s. 104-105; *Společenstvo*, s. 232-233). V jednom případě dokonce promlouvá i meč (*Silmarillion*, s. 178), z důvodu jeho jedinečnosti však lze předpokládat, že ten tuto schopnost získal magickým způsobem při své výrobě.

V této kapitole jsme se seznámili s třemi hlavními pilíři magie ve Středozemi, kterými jsou principy přenosu a koncentrace a dopad stavů mysli na fyzický svět. Stanovili jsme také, že stejně jako v našem světě existuje „vysoká“ a „nízká“ podoba magie. „Vysoká“ magie je spojena s hlubším poznáním a studiem, „nízká“ je pak spojena s přirozeností jednotlivých bytostí nebo užíváním magických předmětů. Jelikož jsme stanovili, že magie je vždy úzce spojena s nějakým aktérem a neděje se podle všeho samovolně, je nutné se

---

<sup>35</sup> Ostatně i my dokážeme do jisté míry rozumět způsobům komunikace zvířat a učíme lidoopy naší znakové řeči.

zabývat i vnímáním magie samotnými jejími uživateli. Této problematice se věnuje následující kapitola práce.

### 3. Magie a obyvatelé Středozemě

V případě, že je magie přirozenou součástí světa, musíme si klást otázku, zda ji její uživatelé vnímají jako něco neobvyklého, nebo pro obyvatele Středozemě ve skutečnosti koncept magie nefiguruje a magické jevy jsou připisovány řádu světa. Tomu by nasvědčoval fakt, že jsou magie do určité míry schopny všechny bytosti Eä, jak bylo uvedeno v předcházející kapitole. Nicméně pokud se podíváme na prameny, uvidíme, že vnímání kouzel jako samostatného jevu je přítomno, a navíc je napříč jednotlivými společnostmi Středozemě rozdílné.

Pro lidi, hobity a trpaslíky je magie podle všeho jevem sice neobvyklým, nicméně setkání s postavami jako je Gandalf nebo elfové pro ně není šokem, který nabourá celé jejich vnímání světa. Patrné to je například u osoby hostinského Máselníka, který říká: *„Říkají, že je čaroděj, ale je to můj dobrý přítel, čaroděj nečaroděj.“* (*Společenstvo*, s. 152). V závislosti na kulturním kontextu může pro lidi ale být magie nežádoucí, jak lze vidět na příkladu Rohirů pod vlivem problémů se Sarumanem (*Věže*, s. 95; s. 104), nebo naopak relativně běžná záležitost, jak je tomu v Gondoru. Zde není nezvyklé používat magii k očarování předmětů, hobiti totiž od Faramira dostali hole vyrobené lidmi, na které bylo *„vloženo kouzlo nalézání a návratu“* (*Věže*, s. 254). Trpaslíci jsou s magií také podle všeho obeznámeni, jak je patrné z výše zmiňovaných kouzelných trpasličích hraček. Pro hobity je pak Gandalfovo kouzelnictví příjemným zpestřením světa (*Hobit*, s. 13), ale jsou si vědomi i nebezpečí magie, které pro ně představuje hlavně Starý hvozd (*Společenstvo*, s. 104-105).

Situace se ale mění u elfů, kteří magii vnímají úplně jiným způsobem. Nejlépe je tento kontrast vidět, když se hobiti dostanou do Lórienu.

*„To jsou kouzelné pláště?“ zeptal se Pipin, s úžasem si je prohlížeje.*

*„Nevím, co tím myslíš,“ podivil se předák elfů. „Jsou to krásné oděvy a tkanina je kvalitní, protože byla vyrobena v této zemi. Je to samozřejmě elfí oblečení, jestli myslíš tohle.“ (...)*“ (Společenstvo, s. 323-324).

Podobně nechápe hobití pohled na magii Galadriel:

*„(Sam) ,(...) Jestli je v tom nějaké kouzlo, tak je pořádně hluboko, kam na něj nedosáhnu, abych tak řekl.“*

*„Vždyť je vidět a cítit všude,“ poznamenal Frodo.*

*„To ano,“ přikývl Sam, „ale nevidím nikoho, kdo čaruje. Žádné ohňostroje, jako dělal nebožtík Gandalf. (...) Mám dojem, že ona (Galadriel, pozn. autor) by uměla dělat pěkné divy, kdyby se jí zachtělo. Moc rád bych viděl nějaká elfí kouzla, pane Frodo!“*

*(...)*

*(Galadriel) „A ty?“ obrátila se k Samovi. „Tomuhle (myšleno je Zrcadlo Galadriel, pozn. autor) se přece u vás říká kouzla, domnívám se; ačkoli úplně nechápu, co se tím míní, a téhož slova se tam myslím používá pro Nepřítelovy klamy. Ale toto, chceš-li, jsou kouzla Galadriel. Neříkal jsi, že chceš vidět elfí kouzla?“ “ (Společenstvo, s. 315-317).*

Vidíme, že pro elfy je magie součástí každodenního života do té míry, že ji přestávají vnímat jako cosi neobvyklého. Lze se také domnívat, že díky tomu elfové provádí kouzla bezděčně jako součást běžných denních povinností. Zároveň jsou si ale elfové vědomi toho, že mnohé věci, které činí nejsou zcela obvyklé a souběžné s vnímáním ostatních. Toto je v souladu s koncepcí magie jako společenské smlouvy, který zmiňuje Bailey: *„Žádný čin není neodmyslitelně magický. Místo toho se tak začíná vnímat pouze tehdy, když ji tak označí nějaká skupina a dovede ostatní k tomu, aby souhlasili.“* (2018, s. 4, překl. autor). Elfové tedy magii nepochybně používají, dokazují to nejen výše zmíněné konverzace, ale i příklady využití magických principů k tvorbě předmětů, o kterých byla řeč dříve. Také jsou schopni „rychlé“ magie, jak můžeme vidět na příkladu vytvoření záplavy Elrondem (Společenstvo, s. 199).

Ať už ale kouzla v „rychlé“ nebo „technologické“ formě používají elfové, lidé nebo jiní, jejich cílem je podmanit si okolní svět a nějak si tím usnadnit život

nebo překonat konkrétní překážku. Elfi pláště slouží k maskování v terénu, kouzelné harfy není nutno ani po dlouhých letech ladit (*Hobit*, s. 211), Saruman svým hlasem dokáže ovládat okolní osoby a Ungoliant svou mocí skrývá svůj pohyb před očima Valar (*Silmarillion*, s. 59-60). Ke stejnému účelu slouží podle Malinowskeho i magie v našem světě: „*Magie je podobná vědě v tom, že má vždy konkrétní cíl úzce spojený s lidskými instinkty, potřebami a snahami*“ (1984, s. 66, překl. autor). Hlavní rozdíl tkví v tom, že magie ve Středozemi (aspoň ve své „technologické“ formě) není striktně oddělena od vědy. Je spíše prostředkem, jak předměty vzniklé na základě znalostí přírodních jevů dále vylepšovat. Dalším rozdílem je samozřejmě to, že magie v Eä neslouží pouze potřebám lidí, ale všech bytostí.

Ze slov Galadriel<sup>36</sup> také můžeme vysledovat, že magie není vnímána jako inherentně negativní síla, jak tomu bylo v našem světě například v očích křesťanské církve středověku a raného novověku.<sup>37</sup> Je spíše vnímána jako neutrální síla, kterou lze užít k dobrému i zlému, což ostatně ukazuje i kontrast mezi Gandalfem a Sarumanem. Oba jsou označováni jako čarodějové, často užívají magie, oba však s jinými cíli, které jsou jasně protichůdné (Gandalf jedná v zájmu obyvatel Středozemě, Saruman pouze ve svém vlastním). Tato morální neutralita (či nejednoznačnost) magie je jevem známým i z našeho světa, jak ukazuje na příkladech novopohanství, judaismu a křesťanství Bailey (2018, s. 68-73).

Vše také nasvědčuje tomu, že magické postupy jsou něčím, co je nutné se naučit. Na to poukazují hobiti (*Společenstvo*, s. 187), i Ústa Sauronova, který „*pro*

---

<sup>36</sup> „*Tomuhle se přece u vás říká kouzla, domnívám se; ačkoli úplně nechápu, co se tím míní, a téhož slova se tam myslím používá pro Nepřítelovy klamy*“ (*Společenstvo*, s. 317).

<sup>37</sup> I tak však podle všeho lidé těchto období magii dělili na dobrou (přírodní) a špatnou (démonickou). Při potírání magie se však tento rozdíl často ztrácel (Kieckhefer, 2005).

*svou zchytralost vystupoval v přízni Pána stále výše, naučil se velikému černokněžnictví, znal velkou část Sauronovy mysli a byl krutější než všichni skřeti.*“ (Návrat, s. 177). Stejně tak výroba magických předmětů vždy vyžaduje blíže nespecifikované znalosti a postupy, které je učiní magickými, existuje totiž i mnoho mečů, prstenů a plášťů bez jakýchkoliv nevšedních vlastností. Tyto postupy jsou také předávány mezi osobami, což ukazuje Celebrimbor, který získal vědomosti potřebné ke stvoření kouzelných prstenů od Saurona (*Silmarillion*, s. 224-225). Magie tak sice je všudypřítomnou složkou světa, její využití je však často podmíněno znalostmi správných postupů a snad i poznáním jejích principů. Jinak tomu není ani v naší realitě. Zambijské čarodějnictví vyžaduje přesné postupy, jinak mohou kouzla skončit katastroficky, a zároveň bývá toto umění předáváno v rodě (Mildnerová, 2015, s. 190-191). I podle Malinowského napříč kulturami Země magie není nikdy vynalezena, spíše prostě je a lidé pouze nějakým způsobem získávají<sup>38</sup> schopnost ji využívat (1984, s. 55-56). Tato pravidla se však vztahují na „vysokou“ magii (viz kapitolu 2.2). V kontextu Středozemě ale není jasné, zda jsou k nabytí hlubších magických znalostí nutné nějaké specifické předpoklady nebo vše záleží na vůli a ochotě jedince se těmto technikám naučit. Vzhledem k tomu, že jsou uživatelé magie v pramenech neuvěřitelně variabilní, přikláněl bych se k druhé možnosti. Poukazuje na to i rozdíl mezi „vysokou“ a „nízkou“ magií, kdy k použití lahvičky Galadriel jen stačí znát správnou frázi bez nutnosti chápat, jak vznikla.

Můžeme tedy o vztahu obyvatel Středozemě a magie usuzovat, že je založen na plošném přijetí faktu magie, která prostupuje celým světem. Konkrétní využívání této skutečnosti pak ale závisí na jednotlivých kulturách Středozemě. Elfové magii využívají extenzivně tak dlouho a tak často, že jim už

---

<sup>38</sup> Například je získána na základě mytického dědictví nebo získána od nadpřirozených bytostí.



magie nepřijde neobvyklá. Pro jiné, jako jsou hobiti, je ale stále jevem neobvyklým. Pro všechny tyto společnosti ale plní funkci, která je stále v souladu s Malinowského pohledem na magii. Stále si pomocí magie pomáhají k překonání pravidel světa, které nevyřeší jakýkoliv jiný postup.

## Závěr

Na začátku této práce byla popsána základní podstata magie ve Středozemi, kterou lze definovat jako přirozenou složku světa a přírodní sílu. Tato síla se řídí principem přenosu, který umožňuje transfer vlastností mezi předměty, bytostmi a neživou přírodou a principem koncentrace. Ten umožňuje směřováním potenciálu okolního světa nebo vlastní vůle dosažení záměru uživatele magie. Tyto principy jsou užívány jednak k tvorbě kouzelných předmětů, při které se magie stává složkou technologického postupu, tak k magii „rychlé“, která slouží k řešení momentálních problémů. Oba tyto postupy jsou často spjaty s jazykovou stránkou, která však nevychází z jednotného magického jazyka a rigidních zaklínadel, ale je spojena s vůlí a mocí vloženou do slov. Magie však jazykovou složku nevyžaduje bezpodmínečně, nadpřirozených efektů lze dosáhnout i prostým dostatečně silným stavem mysli. Magie ve Středozemi má také dvě úrovně: „vysokou“ a „nízkou“. První z nich je založena na hlubším studiu a pochopení principů, druhá je pak obecnější, spojená s pouhým užíváním magických předmětů nebo vrozených schopností. Pro obyvatele Eä je magie jevem, kterého si jsou všichni vědomi a za správných podmínek jej dokážou používat ke konání jinak neproveditelných úkonů. Elfové vnímají magii jako téměř každodenní záležitost, jsou si však vědomi signifikance, kterou ji přiřkládají ostatní společnosti Středozemě.

V úvodu byly položeny tři stěžejní otázky. První dvě z nich se ptají, zda se změní vnímání magie ve chvíli, kdy se její účinky stanou ověřitelně reálné. Jak jsme si ukázali v poslední kapitole, i ve Středozemi platí koncept označování jevů za magické na základě společenské smlouvy. Můžeme tedy tvrdit, že pravdivost účinků kouzel nemá žádný vliv na způsob, jakým je vnímána a celé vnímání magie je kulturním konstruktem. Třetí otázka se týká aplikovatelnosti

antropologických teorií naší reality na realitu, která se řídí do značné míry jinými zákony, alespoň co se magie týče.

Při analýze jednotlivých prvků magie ve Středozezi, bylo ukázáno, že některé z těchto teorií lze použít téměř beze změny. Příkladem může být Malinowského pohled na roli magie ve společnosti. Tato teze platí pro „jeho“ Trobriandany stejně jako pro Gandalfa. Oba světy se pomocí magie snaží dosáhnout cílů, kterých by jiné postupy nebyly schopny. Některé koncepty ale ve světle účinnosti magie musíme upravit pro daný terén, jako tomu je u Frazerových zákonů praktické magie. Do jisté míry by bylo možné je v kontextu Středozeze používat beze změny a aplikovat na mnohé jevy bez ztráty relevance. Jak ale bylo zmíněno v druhé kapitole, vznikaly by nám mezery v pochopení magických praktik. Avšak koncepce posvátného či magického jazyka by ve Středozezi neměla opodstatnění. Slova a zvuky jsou tak integrální součástí Středozeze, jak ukazuje *Ainulindalë*, že vydělovat v jakémkoliv jazyce jeho magickou podskupinu není možné, protože magickým jazykem se může stát kterákoliv promluva kterékoliv řeči v závislosti na jejím použití.

Tyto skutečnosti ukazují na správnost paradigmatu kulturního relativismu. Nedovolím si tvrdit, že Frazerovy zákony nebo koncept posvátného jazyka jsou zcela chybné, jelikož jsou založeny na empirických výzkumech daných autorů a v těchto souvislostech mají svou správnost a opodstatnění. Tyto teorie ale vznikají na základě specifických dat z konkrétních terénů, které se přirozeně budou lišit od dat z jiných terénů. Proto je, dle mého názoru, nutné při práci s teoriemi jiných vědců k nim přistupovat kriticky a nepřejímat jejich teorie beze zbytku, ale v případě potřeby s nimi vést dialog ve světle námi získaných dat z našeho terénu. Z tohoto důvodu si trůfám tvrdit, že hlavní cíl práce,

kterým je reflexe antropologických teorií magie, byl skrze jejich využití a diskuzi s nimi v průběhu práce dosažen a splněn.

V rámci této práce však zůstává několik oblastí, která zůstaly nedotčeny. Jednou z nich je povaha náboženství ve Středozemi a jeho propojení s magií. Tomuto jevu nebyla věnována pozornost z důvodu minimální reprezentace náboženství v pramenech. V nich se explicitně náboženské prvky vyskytují pouze v kontextu uctívání Saurona a Morgotha lidmi (*Silmarillion*, s. 212) a existence jediné zaznamenané svatyně Ilúvatarovi na hoře Meneltarma v Númenoru (*Silmarillion*, s. 204). Valar jsou sice někdy popisováni jako božské bytosti (*Silmarillion*, s. 114), dle mého názoru je ale toto spojeno s jejich mocí a ne nějakým náboženským smýšlením a uctíváním ze strany ostatních obyvatel Středozemě. Magie a náboženství pak nejsou spojovány v pramenech snad nikde. Z tohoto důvodu byla analýza náboženství, které je jinak s magií v teoriích propojováno, vynecháno.

Také jsem příklady k jednotlivým tématům, která jsou rozebírána, volil na základě jejich relevance a ilustrativnosti pro dané otázky. V pramenech zůstává obrovské množství příkladů magie, které v práci nejsou zmíněny a citovány. Při jejich uvedení by se rozsah práce signifikantně rozšířil o sice relevantní příklady, tyto by ale nepřidávaly žádnou hodnotu ani hloubku řešené otázky, jelikož jen opět potvrzují to, co využité jevy. Dalo by se tak například mluvit o léčivých kouzlech, které používá Aragorn (*Společenstvo*, s. 179; *Návrat*, s. 149-153), ale závěr by byl takový, že se opět jedná o příklad principu přenosu léčivé moci *athelasu* spojený s principem koncentrace v Aragornových slovech.

Další možností, jak tento výzkum rozšířit je vzít v potaz i *Nedokončené příběhy* a *Historii Středozemě*. V takovém případě by ale bylo třeba věnovat zvýšenou pozornost sporným případům a bylo by nutné vést diskuzi v případě,

kdy si budou některé jevy svou podstatou potenciálně odporovat, což by mohl být značný problém, jelikož se nemůžeme obrátit ani na jednoho z autorů, aby případně jedné verzi přiřkli větší správnost. Dále existuje možnost do výzkumu zahrnout i reprezentaci magie Středozemě ve filmové adaptaci *Hobita a Pána prstenů* a sledovat jakým způsobem je s ní nakládáno v této verzi obou příběhů. V neposlední řadě by bylo možné zahrnout do analýzy i Tolkienův náhled na magii a její roli ve fikci, čímž bychom se dostali na hranu mezi Středozemí a naším světem a bylo by nutné využít Tolkienovy spisy, které se světa Eä netýkají. V takovou chvíli by se ale téma práce přesunulo od *Magie ve Středozemi* k *Magie a J. R. R. Tolkien* a začali bychom se pohybovat v úplně jiných kontextech a teoretických rámcích.

Dle mého názoru tato práce dosahuje dvojího účelu. Prvním je samozřejmě v podnázvu zmiňovaná reflexe antropologických teorií magie, která je i jejím hlavním těžištěm. Fanouškovi Tolkienova díla však může posloužit i jako další střípek skládky, který mu umožní vnímat tento svět novým pohledem a spatřit příběhy, které už tolikrát četl, viděl či slyšel jakoby, se s nimi znovu setkal poprvé a netušil, co na něj čeká na každé další stránce. Můžeme se domnívat, že právě v tomto spočívá největší síla fikce. V její možnosti v závislosti na pohledu čtenáře nabývat bezpočtu významů a účelů od zdroje morálních poučení po čistý oddech. Odpověď na tuto otázku však přenechám už jiným...

*„Vždyť poslání je vykonáno a teď je po všem.“*

*– Frodo v Puklinách osudu<sup>39</sup>*

---

<sup>39</sup> *Návrat*, s. 243.

## Seznam použité literatury

Bailey, M. D. (2018). *Magic: The Basics*. New York: Routledge.

Carpenter, H. (1993). *J.R.R. Tolkien: životopis*. Praha: Mladá fronta.

Clarke, A. C. (2013). *Profiles of the Future: An Inquiry onto Limits of the Possible*. Londýn: Orion Publishing.

Creswell, J. W. (2007). *Qualitative Inquiry & Research Design: Choosing Among Five Approaches*. Thousand Oaks: Sage Publications.

Dickerson, M. & Evans, J. (2006). *Ents, Elves and Eriador: The Environmental Vision of J. R. R. Tolkien*. Lexington: University Press of Kentucky.

Douglas, M. (2014). *Čistota a nebezpečí: Analýza konceptu znečištění a tabu*. Praha: Malvern.

Elaran (2017). *Gandalf's Fire Spell*. Parf Edhellen. Citováno dne 26. února 2020.

Dostupné z: [https://www.elfdict.com/phrases/1-sindarin/31-gandalfs\\_fire\\_spell?offset=undefined#!10/2123](https://www.elfdict.com/phrases/1-sindarin/31-gandalfs_fire_spell?offset=undefined#!10/2123)

Eliade, M. (1963). *Myth and Reality*. New York: Harper & Row.

Eliade, M. (1987). *The Sacred and the Profane: The Nature of Religion*. New York: Harcourt, Brace & World, Inc.

Frazer, J. G. (2009). *The Golden Bough: A Study of Magic and Religion*. Auckland: The Floating Press.

Ginzburg, C. (2002). *Benandanti*. Praha: Argo.

Goethe, J. W. (2018). *Faust*. Praha: Dobrovský.

- Cheal, D. & Leverick, J. (1999). Working Magic in Neo-Paganism. *Journal of Ritual Studies*, 13 (1), 7-19.
- Jedlinská, M. (2011). *Mythical and Cultural Archetypes in J. R. R. Tolkien (diplomová práce)*. Masarykova univerzita: Filozofická fakulta.
- Kieckhefer, R. (2005). *Magie ve středověku*. Praha: Argo.
- Lévy-Bruhl, L. (2019). *How Natives Think*. New York: Routledge.
- Malinowski, B. (1935). *Coral Gardens and their Magic: A Study of the Methods of Tilling the Soil and of Agricultural Rites in the Trobriand Isles*. Woking: Unwin Brothers Ltd.
- Malinowski, B. (1984). *Magic, science and religion and other essays*. Westport, Connecticut: Greenwood Press.
- Mildnerová, K. (2015). *From where does the bad wind blow? Spiritual healing and witchcraft in Lusaka, Zambia*. Vienna: LIT Verlag.
- Rearick, A. (2004). Why is the Only Good Orc a Dead Orc? The Dark Face of Racism Examined in Tolkien's World. *Modern Fiction Studies*, 50 (4), 861-874.
- Ruane, A. E. & James, P. (2012). *The International Relations of Middle-earth: Learning from The Lord of the Rings*. Ann Arbor: University of Michigan Press.
- Segal, R. A. (2004). *Myth: A Very Short Introduction*. Oxford: Oxford University Press.
- Stanton, M. N. (2001). *Hobbits, Elves and Wizards: Exploring the Wonders and Worlds of J. R. R. Tolkien's Lord of the Rings*. New York: Palgrave.
- Stein, R. L. & Stein, P. L. (2017). *The Anthropology of Religion, Magic and Witchcraft*. New York: Routledge.

Tambiah, S. J. (1968). The Magical Power of Words. *Man*, 3 (2), 175-208.

Tambiah, S. J. (1990). *Magic, Science and Religion and the Scope of Rationality*. Cambridge: Cambridge University Press.

Tylor, E. B. (2016). *Primitive Culture: Researches into the Development of Mythology, Philosophy, Religion, Art, and Custom*. New York: Dover Publications.

Whittingham, E. A. (1998). The Mythology of the „Ainulindalë“: Tolkien’s Creation of Hope. *Journal of the Fantastic in the Arts*, 9 (3), 211-228.



## Seznam použitých pramenů

Tolkien, J. R. R. (2001). *Pán prstenů: Společenstvo prstenu*. Praha: Mladá fronta.

Tolkien, J. R. R. (2002). *Pán prstenů: Dvě věže*. Praha: Mladá fronta.

Tolkien, J. R. R. (2003). *Silmarillion: Mýty a legendy Středozemě*. Praha: Mladá Fronta.

Tolkien, J. R. R. (2006). *Hobit aneb cesta tam a zase zpátky*. Praha: Argo.

Tolkien, J. R. R. (2007). *Pán Prstenů: Návrat krále*. Praha: Argo.

## Seznam zkratk

*Silmarillion – Silmarillion: Mýty a legendy Středozeemě*

*Hobit – Hobit aneb cesta tam a zase zpátky*

*Společenstvo – Pán prstenů: Společenstvo prstenu*

*Věže – Pán prstenů: Dvě věže*

*Návrat – Pán Prstenů: Návrat krále*