Acta Universitatis Wratislaviensis • No 3813
Literatura i Kultura Popularna XXIII, Wrocław 2017

DOI: 10.19195/0867-7441.23.6

Joanna Płoszaj
Uniwersytet Wrocławski

Między wzniosłością a upodleniem. Obrazowanie oraz znaczenie śmierci w fantasy przygodowej i mitopoetyckiej

Słowa kluczowe: literatura fantasy, fantasy przygodowa, fantasy mitopoetycka, śmierć w literaturze, literatura popularna, J.R.R. Tolkien, R.E. Howard, U.K. Le Guin, F. Leiber

Keywords: fantasy literature, sword and sorcery, mythopoeic fantasy, death in literature, popular literature, J.R.R. Tolkien, R.E. Howard, U.K. Le Guin, F. Leiber

Problematyka śmierci — sposobów jej obrazowania, roli, jaką odgrywa w świecie przedstawionym, czy też jej funkcji na poziomie konstrukcji fabularnej utworów — w literaturze fantasy należy do tematów, które nie doczekały się dotąd szczegółowego omówienia. Wśród prac podejmujących w sposób bezpośredni to zagadnienie na gruncie polskiego literaturoznawstwa należy wymienić przede wszystkim artykuł *Koniec i początek, czyli kilka słów o eschatologii Śródziemia* Przemysława Szulca oraz *„Śmierć nie jest nieprzyjacielem!" — mitologiczne ujęcie śmierci w twórczości J.R.R. Tolkiena* Adriany Kurowskiej-Mitas[1]. Z kolei Andrzej Szyjewski w monografii *Od Valinoru do Mordoru. Świat mitu a religia w dziele Tolkiena* przedstawia powiązania między pochodzeniem zła a występowaniem śmierci na świecie[2]. Omówienie problematyki istnienia i konieczności akceptacji śmierci jako ważnego elementu harmonii rzeczywistości i jednego z warunków kosmogonicznego ładu można odnaleźć również w monografii Marka Pustowaruka *Od Tolkiena do Pratchetta. Potencjał rozwojowy fantasy jako konwencji literackiej* — w części poświęconej analizie twórczości Ursuli K. Le

[1] P. Szulc, *Koniec i początek, czyli kilka słów o eschatologii Śródziemia*, „Literatura i Kultura Popularna" 12, 2005; A. Kurowska-Mitas, *„Śmierć nie jest nieprzyjacielem!" — mitologiczne ujęcie śmierci w twórczości J.R.R. Tolkiena*, [w:] *Problemy współczesnej tanatologii. Medycyna, antropologia kultury, humanistyka*, t. 15, red. J. Kolbuszewski, Wrocław 2011.

[2] A. Szyjewski, *Od Valinoru do Mordoru. Świat mitu a religia w dziele Tolkiena*, Kraków 2004, s. 87–118.

© for this edition by CNS

Guin[3]. Problem ten jednak pozostaje niejako na marginesie wywodów na temat rozwijanego w cyklu „Ziemiomorze" wątku inicjacyjnego.

Uwagę przyciąga fakt, że w zaprezentowanych pracach zostaje poruszona jedynie problematyka występowania śmierci w fantasy mitopoetyckiej — głównie w twórczości Johna R.R. Tolkiena[4]. Refleksje te skupiają się przede wszystkim na powiązaniach spraw ostatecznych ze sferą aksjologiczną przedstawianej rzeczywistości oraz na uwikłaniach teologicznych omawianej problematyki. Niejako poza marginesem owych refleksji znajduje się natomiast druga z prymarnych odmian fantasy, czyli ukształtowana na gruncie literatury amerykańskiej fantasy przygodowa, zainicjowana przez Roberta E. Howarda. Można też zauważyć, że nie zostały dotąd przeanalizowane opisy śmierci w fantasy oraz funkcje, jakie pełnią one w strukturze fabularnej utworów. Zagadnienie to wydaje się zaś interesujące w perspektywie porównania pod tym kątem dwóch prymarnych odmian omawianego gatunku[5] literatury popularnej. Odmienne aspiracje literackie autorów, którzy położyli podwaliny pod te odmiany, wpływają bowiem na różne sposoby prezentowania spraw ostatecznych, co ma swoje odzwierciedlenie nie tylko w poetyce opisu, lecz także na poziomie konstrukcji fabularnej utworów oraz w całościowej konstrukcji świata przedstawionego.

Głównym problemem, który zostanie rozważony w niniejszej pracy, będzie zatem pytanie o znaczenie wspomnianych różnic w sposobach prezentowania śmierci na gruncie fantasy przygodowej i mitopoetyckiej oraz o funkcje, jakie literackie obrazy śmierci pełnią w poszczególnych utworach. Przeanalizowane i porównane pod tym względem zostaną dzieła prekursorów wspomnianych odmian: Roberta E. Howarda (cykl opowiadań o Conanie) i Johna R.R. Tolkiena (*Władca Pierścieni* [*The Lord of the Rings*, 1954–1955, pol. 1961–1963], *Silmarillion* [1977, pol. 1985]), a także autorów, którzy przyczynili się do ich twórcze-

[3] M. Pustowaruk, *Od Tolkiena do Pratchetta. Potencjał rozwojowy fantasy jako konwencji literackiej*, Wrocław 2009, s. 157–159.

[4] Problematyka śmierci w twórczości Tolkiena omawiana jest również w tłumaczonych na język polski pracach takich badaczy, jak Joseph Pearce (*Tolkien. Człowiek i mit*, przeł. J. Kokot, Poznań 2001), Stratford Caldecott, Kevin Aldrich czy Sean McGrath (kolejno: *Przez Szczeliny Ognia. Chrześcijański heroizm w „Silmarillionie" i „Władcy Pierścieni"*, *Poczucie czasu we „Władcy Pierścieni"* oraz *Pasja według Tolkiena*, opublikowane w: *Tolkien. Księga pamiątkowa. Studia o spuściźnie literackiej*, red. J. Pearce, przeł. J. Kokot, Poznań 2003).

[5] Termin „gatunek" stosowany będzie tu nie w rozumieniu poetyki normatywnej, lecz w znaczeniu, jakie — w odniesieniu do literatury popularnej — zostało zaproponowane na wzór literaturoznawstwa anglosaskiego przez Annę Gemrę, Tadeusza Żabskiego czy Jakuba Z. Lichańskiego, czyli w znaczeniu „struktury wyróżnianej na podstawie kryteriów tematycznych, uporządkowania estetycznego, rozwiązań fabularnych, języka i stylu narracji" — A. Gemra, *Literatura popularna. Literatura gatunków?*, [w:] *Retoryka i badania literackie. Rekonesans*, red. J.Z. Lichański, Warszawa 1998, s. 72. Zob. też J.Z. Lichański, *Literatura fantasy jako problem genologiczny. (Na przykładzie twórczości C.S. Lewisa i J.R.R. Tolkiena)*, [w:] *Genologia i konteksty*, red. C.P. Dutka, Zielona Góra 2000; T. Żabski, *Literatura popularna*, [hasło w:] *Słownik literatury popularnej*, red. *idem*, Wrocław 2006.

© for this edition by CNS

go rozwinięcia: Fritza Leibera (cykl o Fafrydzie i Szarym Kocurze) oraz Ursuli K. Le Guin (cykl „Ziemiomorze" [„Eartsea", 1968–2001, pol. 1983–2003]). Wybór podyktowany jest również tym, że utwory wymienionych autorów są także przykładami nieco odmiennych realizacji wzorca kompozycyjnego fantasy przygodowej (Howard i Leiber) oraz mitopoetyckiej (Tolkien i Le Guin)[6]. Z jednej strony pozwoli to na zilustrowanie, w jaki sposób na obrazowanie śmierci w fantasy wpływają różnice w konstrukcji fabularnej dwóch prymarnych odmian tego gatunku literatury popularnej; z drugiej — umożliwi zbadanie, czy też niejednorodność w obrębie samych odmian kształtuje to, jak śmierć jest ukazywana przez poszczególnych twórców.

Efektowność fizjologii — poetyka opisu śmierci w fantasy przygodowej

Na sposoby obrazowania śmierci w fantasy typu przygodowego, określanej także jako *sword and sorcery*[7], istotny wpływ miało bez wątpienia samo przeznaczenie tekstów. Były to najczęściej niedługie opowiadania awanturnicze o charakterze rozrywkowym, publikowane w amerykańskich czasopismach pulpowych. Utwory składające się na cykle: Howarda o Conanie oraz Leibera o Fafrydzie i Szarym Kocurze — czyli te, które w największym stopniu ukształtowały literaturę typu *sword and sorcery* — odznaczają się zatem zwartą, zamkniętą formą i bardzo luźnym powiązaniem poszczególnych tekstów poprzez postać głównego bohatera (lub bohaterów), którego działania — ze względu na ludyczne przeznaczenie omawianych utworów — podporządkowane są przede wszystkim swobodnemu i dynamicznemu rozwojowi akcji.

Pojawianie się śmierci w *sword and sorcery* jest więc mocno związane z prymatem kategorii bohatera oraz logiką przygody, co znajduje odzwierciedlenie w stosowanej przez autorów poetyce opisu koncentrującej się przede wszystkim

[6] Sposoby realizacji schematów kompozycyjnych tych dwóch odmian literatury fantasy szczegółowo omawia Marek Pustowaruk (*op. cit.*, s. 91–115, 120–164).

[7] Grzegorz Trębicki (*Fantasy — ewolucja gatunku*, Kraków 2007, s. 19–25), przedstawiając trudności wynikające z niejasnej terminologii w obrębie gatunku, proponuje tę odmianę nazywać fantasy bohaterską (*heroic fantasy*). Ze względu jednak na to, że fantasy bohaterska przez swe powinowactwo z eposem bohaterskim bywa niekiedy mylnie utożsamia z *epic fantasy*, określenie to zostaje tu pomięte. Zwłaszcza że z kolei Pustowaruk (*op. cit.*, s. 115–120, 170–176) do *heroic fantasy* zalicza utwory Tolkienowskich epigonów, łączących zaczerpnięty od Tolkiena schemat fabularny z prostymi mechanizmami literatury awanturniczej. Z tego też powodu w niniejszej pracy przygodowa odmiana literatury fantasy określana będzie zaproponowanym przez Leibera mianem *sword and sorcery*. Trębicki zaznacza, iż odnosi się ono do zespołu motywów pojawiających się w całej konwencji gatunkowej, można jednak zauważyć, że został przyjęty jako synonim jednej tylko odmiany — przygodowej właśnie — a zaproponowany przez autora mającego twórczy wkład w rozwój nurtu, który zapoczątkował Howard.

© for this edition by CNS

na fizjologii umierania oraz śladach pozostałych na ciele zmarłego. Ukazuje to choćby fragment należącego do cyklu o Conanie opowiadania *Bóg w amforze* (*The God in the Bowl*, 1975[8], pol. 1986):

> Ci, którzy nienawidzili i bali się Kalliana Publico, rozpoznaliby go teraz z trudnością, gdy leżał tak niczym rozwalona kupa sadła. […] Twarz mu sczerniała, oczy nieomal wyskoczyły z orbit, a czarny język zwisał bezwładnie z otwartych ust. Rozrzucił otłuszczone ręce, jakby w geście pełnej zdumienia bezsilności. Na grubych paluchach skrzyły się klejnoty[9].

Bardzo podobny opis można odnaleźć w opowiadaniu *Dom złoczyńców* (*Thives' House*, 1943, pol. 2004) Leibera:

> Podchodząc doń [tj. do Krowiasza — J.P.] ostrożnie, zauważyli sinofioletowe przebarwienia na skądinąd śniadej twarzy. Oczy miał wytrzeszczone, ale nie ze zdziwienia: został uduszony[10].

Przytoczone fragmenty opisów martwych osób skupiają uwagę na tych samych elementach: wytrzeszczonych oczach, posiniałej twarzy, fizycznych śladach, jakie śmierć odcisnęła na ciałach. Obrazowość i sugestywność przedstawienia zwłok — zwłaszcza w opowiadaniu Howarda — sytuują trupa w centrum, jednak nie na długo. Można powiedzieć, że zmarły jest tutaj przedmiotem chwilowego zainteresowania, służącym temu, by niedługo później dokonać ekspozycji protagonisty. W tej perspektywie widać, że martwe ciało zostaje potraktowane w sposób instrumentalny. Efektowność opisu ma przede wszystkim zwrócić uwagę odbiorcy na nadludzką siłę i możliwości fizyczne głównego bohatera. Niezależnie od tego, że czytelnik niebawem dowiaduje się, iż to nie Conan zabił Kalliana Publico, nieprzypadkowo w pierwszej chwili zestawienie opisu zamordowanego z opisem muskularnego barbarzyńcy sugeruje, że sprawcą zbrodni jest Cymeryjczyk. Także w utworze Leibera trup ma znaczenie czysto instrumentalne

---

[8] Data pierwszej publikacji wersji oryginalnej opowiadania, które wcześniej ukazało się w 1952 r. — po śmierci Howarda i z redakcyjnymi ingerencjami w tekst autorski. Data podana za najpełniejszym jak dotąd polskim opracowaniem cyklu o Conanie. Zob. R.E. Howard, *Conan i pradawni bogowie*, przeł. T. Nowak, Poznań 2011, s. 9.

[9] R.E. Howard, *Bóg w amforze*, [w:] *idem*, *Conan i pradawni*…, s. 86. Por. *idem*, *The God in the Bowl*, http://gutenberg.net.au/ebooks15/1501131h.html (dostęp: 10.12.2016): „Men who had hated and feared Kallian Publico would scarcely have recognized him now as he lay like a disintegrated tun of fat […]. His face was blackened, his eyes almost starting from his head, and his tongue lolled blackly from his gaping mouth. His fat hands were thrown out as in a gesture of curious futility. On the thick fingers gems glittered". Wszystkie wyróżnienia w cytowanych fragmentach — J.P.

[10] F. Leiber, *Dom złoczyńców*, [w:] *idem*, *Zobaczyć Lankmar i umrzeć*, przeł. D. Kopociński, Olsztyn 2004, s. 255. Por. *idem*, *Thieves' House*, [w:] *idem*, *Swords Against Death*, http://books.google.pl/books?id=MOgoAwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=swords+against+death&hl=pl&sa=X&ved=0ahUKEwjPtZq11vbTAhXHQpoKHV8pDSQQ6AEIKjAA#v=onepage&q&f=false (dostęp: 17.05.2017), s. 60: „As they approached him slowly they saw that his face was bluish-purple under the swarthy skin, and that his eyes bulged not from astonishment, but from strangulation".

© for this edition by CNS

— budzi czujność protagonistów, sygnalizując im obecność kogoś dysponującego ogromną siłą fizyczną lub zagrożenia nadnaturalnego. Bohaterowie wiedzą bowiem, że martwy już Krowiasz — herszt gildii złodziejskiej — nie byłby łatwym przeciwnikiem dla przeciętnej osoby.

Skupienie uwagi przede wszystkim na fizjologicznym i biologicznym wymiarze śmierci wydaje się jeszcze wyraźniejsze we fragmentach, które ukazują nie zwłoki, lecz sam moment konania. Najczęściej jest to śmierć gwałtowna, widowiskowa, będąca wynikiem szczególnej ewokacji przemocy i okrucieństwa. Zarazem jednak odpowiednie środki językowe budują wobec niej dystans, dzięki któremu drastyczność opisu staje się efektownym ornamentem dynamicznego toku zdarzeń fabularnych:

> Conan ujrzał czarne ciała miotane niczym plewy dłońmi zabójców […]. Widział ludzi, których unoszono, by roztrzaskać ich głowy wprost na kamiennym ołtarzu. Widział płonącą pochodnię wepchniętą przez potworną dłoń do gardła dręczonego nieszczęśnika, który na próżno wyrywał się z przyszpilających go rąk. Widział człowieka rozerwanego na dwie części, jak można by rozerwać kurczaka, i krwawe ochłapy ciskane po całej jaskini[11].

Wstępem do tej makabry jest równie brutalny opis śmierci:

> Wrzeszczący kapłan został przeciągnięty przez ołtarz, a podobna do młota pięść trzasnęła i krzyki Gorulgi ucichły. Bezwładny i zmiażdżony zawisł na ołtarzu, mózg zaś wyciekał mu ze strzaskanej czaszki[12].

Ewokacja przemocy zostaje tu zbalansowana poprzez budowanie dystansu względem zaprezentowanego okrucieństwa budzącego grozę. Dzieje się tak przede wszystkim z uwagi na bardzo obrazowe porównania, jakimi posługuje się autor w opisie defragmentowanych ciał. Makabra zaczyna się zabójstwem kapłana, wyróżnionym poprzez naturalistyczną deskrypcję zmasakrowanego ciała („bezwładny i zmiażdżony", „mózg […] wyciekał"), które odbiorca może identyfikować z człowiekiem. Kolejne sekwencje coraz wyraźniej zastępują naturalizm efektownymi porównaniami prowadzącymi do uprzedmiotowienia ofiar i odebrania im antropomorficznego kształtu, co z kolei odsuwa możliwość identyfikacji. Czytelnik podąża za wzrokiem protagonisty, a ten, obserwując scenę makabrycznego

[11] R.E. Howard, *Słudzy Bit-Yakina*, [w:] *idem*, *Conan i miecz zdobywcy*, przeł. T. Nowak, Poznań 2013, s. 75–76. Por. *idem*, *Jewels of Gwahlur*, http://gutenberg.net.au/ebooks06/0600761.txt (dostęp: 10.12.2016): „Conan saw black bodies tossed like chaff in the inhuman hands of the slayers […]. He saw men lifted bodily and their heads cracked open against the stone altar. He saw a flaming torch, grasped in a monstrous hand, thrust inexorably down the gullet of an agonized wretch who writhed in vain against the arms that pinioned him. He saw a man torn in two pieces, as one might tear a chicken, and the bloody fragments hurled clear across the cavern".

[12] R.E. Howard, *Słudzy*…, s. 75. Por. *idem*, *Jewels*…: „Screaming and fighting, the high priest was dragged back across the altar; a hammerlike fist smashed down, and Gorulga's cries were stilled. Limp and broken he sagged cross the altar; his brains oozing from his crushed skull".

© for this edition by CNS

mordu, nie widzi ludzi, lecz jedynie „plewy" i „krwawe ochłapy" rozrzucane po jaskini. Podobny zabieg zastosowano w opisie zwłok Kalliana Publico, określając je mianem „kupy sadła". Taka poetyka deskrypcji sprawia, że śmierć w *sword and sorcery* zostaje pozbawiona indywidualizacji, a to z kolei niweluje uczucie grozy, które mogłoby wynikać z zaprezentowanego okrucieństwa.

Edgar Morin zauważa, że „tam, gdzie śmierć nie jest zindywidualizowana, jest tylko obojętność […]. Przestajemy się bać, gdy mamy do czynienia ze zwierzęcym ścierwem lub ze zwłokami wroga czy zdrajcy"[13]. Według francuskiego myśliciela ludzie lękają się nie trupa jako takiego, ale trupa wykazującego podobieństwo do nich. Posłużenie się w opisie uprzedmiotawiającymi metaforami pozwala zatem odbiorcy na zdystansowanie się względem śmierci i skupienie uwagi przede wszystkim na wartkiej akcji oraz perypetiach protagonisty, który — znajdując się w wyjątkowo niekorzystnym położeniu — zmuszony jest wybrnąć z niego za pomocą siły i sprytu.

Inną stosowaną przez twórców fantasy metodą wprowadzania dystansu względem śmierci występującej w utworze jest ujmowanie jej w sposób żartobliwy lub ironiczny. Z takiego rozwiązania często korzysta Leiber. Humor (również czarny), niejednokrotnie ubarwiający zarówno dialogi, jak i narrację cyklu o Fafrydzie i Szarym Kocurze, wyraźnie kontrastuje z poważnym, czasami wręcz patetycznym tonem cyklu o Conanie[14]. Przykładem służy znowu scena natrafienia na zwłoki Krowiasza. Napięcie związane z dramatyzmem całej sytuacji zostaje przełamane żartobliwą pointą:

> Kocur zdawał sobie sprawę, że znaleźli się w fatalnym położeniu. Co prawda naszkicował sobie w myślach plan ucieczki z Domu Złoczyńców, lecz swoje nadzieje wiązał z pochwyceniem Krowiasza i zmuszeniem go do uległości. A l e j a k t u s k u t e c z n i e p e r t r a k t o w a ć z n i e b o s z c z y k i e m?[15]

[13] E. Morin, *Antropologia śmierci*, [w:] *Antropologia śmierci. Myśl francuska*, wyb. i przeł. S. Cichowicz, J.M. Godzimirski, Warszawa 1993, s. 86. O zaistnieniu podobnej zależności w związku z literackimi przedstawieniami śmierci lub zwłok pisze także — we wnikliwej analizie obrazów przemocy i okrucieństwa w twórczości Henryka Sienkiewicza — Ryszard Koziołek: *Popisy przemocy*, [w:] *idem*, *Ciała Sienkiewicza. Studia o płci i przemocy*, Katowice 2009.

[14] Warto również podkreślić, że Pustowaruk (*op. cit.*, s. 106–108) właśnie lekkość, często wręcz frywolność stylu oraz tendencję do balansowania między „ironią a dosłownością, komizmem a powagą, atmosferą heroizmu a błazeństwem" uważa za kreatywną modyfikację zaproponowanej przez Howarda formuły *sword and sorcery*, co decyduje o uznaniu Leibera za twórcę nowego, różnego od prekursorskiego, wzorca tej odmiany fantasy. Badacz nie wspomina jednak, iż początki cyklu o Fafrydzie i Szarym Kocurze przypadają na czas rozkwitu czarnego kryminału (pierwsze z opowiadań zostało opublikowane w 1939 r., podobnie jak *Głęboki sen* [*The Big Sleep*] Reymonda Chandlera) i niewykluczone, że Leiber pozostawał pod wpływem tej stylistyki. Wskazywać na to mogłyby nie tylko ukazane z ironicznym dystansem opisy śmierci, lecz także pewne elementy kreacji świata przedstawionego, zwłaszcza te znajdujące się na terenie miasta będącego główną areną przygód — Lankmaru — wykreowanego na wzór labiryntu pełnego nieoczekiwanych niebezpieczeństw, wielkomiejskiej dżungli.

[15] F. Leiber, *Dom*…, s. 256. Por. *idem*, *Thieves'*…, s. 60: „Then the Mouser awoke to their situation. He had half-formulated a plan of effecting an escape from Thieves' House by capturing and threatening Krovas. But a dead man cannot be effectively intimidated?".

© for this edition by CNS

Podobne zabiegi literackie — występujące w fantasy przygodowej już u jej początków w latach 30. XX w. — właśnie na gruncie tej odmiany sprzyjały ekspansji zjawiska pornografii śmierci, które w eseju pod takim samym tytułem opisał szczegółowo w latach 50. ubiegłego stulecia Geoffrey Gorer[16]. Według badacza na zjawisko to składają się takie elementy, jak efektowność i daleko idąca dosłowność w naturalistycznym prezentowaniu śmierci, nagromadzenie jej przedstawień, a ponadto ukazywanie zgonu czy martwego ciała w sposób humorystycznie zdystansowany[17]. Należy jednak podkreślić, iż pomimo znacznej liczby przedstawień śmierci nie zawsze są to opisy tak obrazowe i drobiazgowe, z jakimi można się spotkać w wielu współczesnych utworach fantasy[18]. Bez wątpienia jednak sposób, w jaki ukazywana jest śmierć w *sword and sorcery*, otworzył drogę skrajnej estetyce w tym gatunku[19].

Śmierć jako element przygodowego schematu kompozycyjnego

Według Richarda Mathewsa eksponowanie przemocy, opisywanej z uwzględnieniem makabrycznych szczegółów, stanowi w pewnej mierze reakcję na dziewiętnastowieczny pruderyjny styl życia[20]. Rzeczywiście można uznać, że obrazy przemocy w fantasy przygodowej pełnią niejako funkcję antidotum na nijakość codzienności. Tym bardziej iż opinia ta współgra z refleksją Gorera na temat tego, że pornografia śmierci jest odpowiedzią na pruderię śmierci — na okrycie śmierci naturalnej zasłoną wstydliwego milczenia[21]. Należy jednak zwrócić uwagę, że śmierć w *sword and sorcery* to przede wszystkim pewien element przygodowego

[16] Pojęcie pornografii śmierci Gorer wprowadza na zasadzie analogii do tradycyjnej pornografii seksualnej. Jak zauważa: „jest wiele zbieżności między tworami fantazji, które wzbudzają nasze zainteresowanie tajemnicą płci, a tymi, które popychają je w kierunku tajemnicy śmierci. W obu rodzajach utworów uczucia z natury rzeczy towarzyszące tym aktom — miłość i żal — są prawie całkowicie pomijane" — *idem*, *Pornografia śmierci*, przeł. I. Sieradzki, „Teksty" 1979, nr 3, s. 201.

[17] Zob. *ibidem*. Warto zauważyć, że elementy czarnego humoru wprowadzane są do tekstu nie tylko w formie żartobliwych uwag bohaterów, lecz także przez nadmierny naturalizm prowadzący do groteskowego przerysowania przemocy.

[18] W polskiej literaturze fantasy przykładami mogą być choćby cykl o inkwizytorze Mordimerze Madderdinie autorstwa Jacka Piekary czy *Achaja* Andrzeja Ziemiańskiego.

[19] Na postępującą brutalizację fantasy przygodowej wskazuje m.in. wykształcenie się na jej gruncie innej odmiany — *dark fantasy*, wprowadzającej elementy grozy będącej tu atrybutem protagonisty. Przykładem takiego utworu jest cykl o Kanie K.E. Wagnera. Zob. M. Pustowaruk, *op. cit.*, s. 109–115.

[20] R. Mathews, *Fantasy. The Liberation of Imagination*, London 2002; cyt. za: M. Pustowaruk, *op. cit.*, s. 103.

[21] G. Gorer, *op. cit.*, s. 201. Zjawisko pruderii śmierci, czyli medykalizację śmierci naturalnej i jej usunięcie z przestrzeni publicznej, omawia szczegółowo Philippe Ariès w obszernym opracowaniu *Człowiek i śmierć* (przeł. E. Bąkowska, Warszawa 2011, s. 557–597).

© for this edition by CNS

schematu kompozycyjnego. Stąd też instrumentalne podejście, jakie prezentują wobec niej autorzy — mimo częstej brutalności opisu śmierć jest istotna tylko fabularnie: może inicjować lub rozwiązywać przygodę, wprowadzać element zaskoczenia. Przede wszystkim zatem sprzyja dynamizowaniu akcji i budowaniu napięcia. Gdy z punktu widzenia dynamiki fabularnej dana scena śmierci spełni już swoje zadanie, odchodzi w niepamięć wraz z martwym bohaterem[22], czytelnik natomiast podąża za protagonistą przeżywającym kolejną przygodę.

W konstrukcji opisów śmierci podporządkowanych awanturniczemu tokowi zdarzeń często wyraźnie zarysowują się dwa elementy — pierwszym z nich jest błyskawiczna reakcja protagonisty bezbłędnie wyprowadzającego śmiertelny cios w obronie własnej lub towarzyszącej mu kobiety; drugim zaś opis umierającego, koncentrujący się na uszkodzeniach ciała i jego przedśmiertnych reakcjach. Można to zauważyć choćby we fragmencie opowiadania *Słudzy Bit-Yakina* (*The Servants of Bit-Yakin*, 1935, pol. 1984):

> Puścił ją i odwrócił się, dokładnie gdy miecz Conana świstał w dół. Wskutek ciosu padł jak długi na plecy na marmurową posadzkę, gdzie l e g ł w d r g a w k a c h, a k r e w s ą c z y ł a s i ę z p o s z a r p a n e j g ł ę b o k i e j r a n y w j e g o c z a s z c e[23].

Podobną kompozycję mają opisy śmierci w cyklu o Fafrydzie i Szarym Kocurze:

> Wywijał mieczem tak szybko, że można było odnieść wrażenie, iż rozsnuwa stalową pajęczynę wokół przeciwnika. Na koniec miecz śmignął w przód trzy razy. Przy pierwszym trafieniu broń zgięła się na ukrytej pod bluzą kolczudze, p r z y d r u g i m p r z e b i ł a b r z u c h, a p r z y t r z e c i m g a r d ł o. Lord Rannarsz runął na ziemię. K r z t u s i ł s i ę i p l u ł k r w i ą z r ę k a m i z a c i ś n i ę t y m i n a s z y i. Po chwili już nie żył[24].

W obu wypadkach konstrukcja opisu zwraca uwagę na to, że śmierć w fantasy przygodowej często jest ściśle powiązana z działaniem protagonistów. Można

[22] Pewnymi wyjątkami od tej reguły są śmierć Bêlit, Wlany i Iwrian — ukochanych głównych bohaterów w cyklach o Conanie oraz o Fafrydzie i Szarym Kocurze. Są to jedyne przypadki śmierci, które nie pozostają bez wpływu na protagonistów. Mimo że podążają oni za kolejnymi przygodami i wiążą się z różnymi partnerkami, utracone ukochane powracają do nich we wspomnieniach. Zob. R.E. Howard, *Królowa Czarnego Wybrzeża*, [w:] *idem*, *Conan i pradawni*…, s. 233–234; F. Leiber, *Zobaczyć Lankmar i umrzeć*, [w:] *idem*, *Zobaczyć Lankmar*…, s. 193–201; *idem*, *Zaklęte koło*, [w:] *idem*, *Zobaczyć Lankmar*…

[23] R.E. Howard, *Słudzy*…, s. 60. Por. *idem*, *Jewels*…: „He released her and wheeled, just as Conan's sword lashed down. The impact of the stroke knocked him headlong backward to the marble floor, where h e l a y t w i t c h i n g, b l o o d o o z i n g f r o m a r a g g e d g a s h i n h i s s c a l p".

[24] F. Leiber, *Klejnoty w lesie*, [w:] *idem*, *Zobaczyć Lankmar*…, s. 238. Por. *idem*, *Jewels in the Forest*, [w:] *idem*, *Swords*…, s. 41: „His blade moved so quickly that it seemed to weave a net of steel around the man. Then it leaped forward three times in rapid succession. At the first thrust it bent nearly double against a concealed shirt of chain mail. T h e s e c o n d t h r u s t p i e r c e d t h e b e l l y. T h e t h i r d t r a n s f i x e d t h e t h r o a t. Lord Rannarsh fell to the floor, s p i t t i n g a n d g a g g i n g, h i s f i n g e r s c l a w i n g a t h i s n e c k. There he died".

© for this edition by CNS

wręcz stwierdzić, że niejako została ona wpisana w tło ich awanturniczej aktywności. Ponownie deskrypcja zadawania śmiertelnego ciosu oraz samego zgonu antagonisty służy jako pretekst do podkreślenia siły fizycznej, zwinności czy sprytu bohatera, ulegające zaś tej sile ciało — jako jej manifestacja. Dodatkowo podkreśla ją skupienie uwagi przede wszystkim na fizjologicznych i biologicznych aspektach gwałtownego zgonu, takich jak towarzyszące mu przedśmiertne odgłosy czy ubytek płynów fizjologicznych.

Podporządkowanie toku zdarzeń fabularnych logice przygody prowadzi również do odsunięcia od bohaterów *sword and sorcery* odpowiedzialności moralnej za popełnione czyny. Często działają oni gwałtownie, nie wzbraniają się przed przemocą ani w obronie własnej (lub cudzej), ani wtedy, gdy przeciwnik stanowi na drodze do celu po prostu przeszkodę, którą należy szybko i trwale usunąć. Postępki protagonisty, będące osią świata przedstawionego, nie mają konsekwencji moralnych. Jak trafnie zauważa Pustowaruk: „[w] świecie *sword and sorcery* tradycyjna moralność nie obowiązuje, etos bohatera zorganizowany jest wokół ideału »mocnego« życia”[25]. Awanturniczy schemat kompozycyjny narzuca nadrzędność dynamiki fabularnej, w wyniku czego protagonista przede wszystkim działa, a jego działania mają różny wymiar. Najczęściej sprowadzić je można do testów siły, męstwa, sprytu czy wytrwałości, przy czym trzeba zauważyć, że triumf lub przegrana rozumiana jest tu czysto fizycznie. Obrazy śmierci są zatem liczne — czyjś zgon może wprowadzać lub rozwiązywać pewien wątek fabularny, może stanowić element zaskoczenia bądź inicjować zwrot akcji. Podobnie zresztą jak trup, na którego natrafiają bohaterowie, zawsze będzie sygnałem do tego, że powinni mieć się na baczności, co wzmaga napięcie fabularne. Temu również podporządkowana jest skupiająca się na fizjologii śmierci poetyka opisu czy to momentu zgonu, czy to martwego ciała — pełnią one bowiem w tekście te same funkcje. W obu wypadkach uwaga koncentruje się na ciele przedstawionym jako przedmiot, w którym manifestuje się przemoc; na ciele już będącym albo właśnie stającym się trupem. Nagromadzenie obrazów śmierci w fantasy przygodowej ma więc istotne znaczenie fabularne, zarazem jednak nie poświęca się jej uwagi po tym, gdy już spełni swoje funkcje, a zatem nie ma znaczenia na żadnym innym poziomie konstrukcji utworów. W takim ujęciu odebranie życia zostaje pozbawione ciężaru moralnego i emocjonalnego, co podkreśla Louis-Vincent Thomas, zauważając m.in. na przykładzie westernu (też przecież gatunku przygodowego), że wszechobecność śmierci znieczula na nią: „[l]udzie padają na lewo i prawo, ale nie umierają. […] Śmierć nie istnieje ani jako fakt fizjologiczny, ani jako wartość tragiczna”[26].

[25] M. Pustowaruk, *op. cit.*, s. 106.

[26] L.V. Thomas, *Doświadczanie śmierci: jego granice i rzeczywistość*, [w:] *Antropologia śmierci*…, s. 176.

© for this edition by CNS

Śmierć szlachetna i plugawa w fantasy mitopoetyckiej

Obrazowanie śmierci w zapoczątkowanej przez Tolkiena fantasy mitopoetyckiej mocno łączy się z inspiracjami mitem oraz nawiązaniami do tradycji epiki bohaterskiej. Warto zauważyć, że Jakub Z. Lichański wręcz podkreśla, iż Tolkiena należy uznać nie tyle za twórcę literatury fantasy, ile za autora, dzięki któremu nastąpiło odrodzenie eposu w epice dwudziestowiecznej[27]. Nietrudno zatem dostrzec, że opisy śmierci w monumentalnym dziele oksfordzkiego profesora odzwierciedlają owe fascynacje. Problematyka ta sięga jednak znacznie głębiej. Wielokrotnie zwracano już uwagę, że zagadnienia związane ze śmiercią i nieśmiertelnością są jednym z centralnych tematów stworzonej przez Tolkiena historii[28]. Sam autor również nieraz podkreślał wagę tego problemu: „[o]powieść traktuje o śmierci i pragnieniu nieśmiertelności"[29]; „gdy sam przeczytałem książkę, […] uświadomiłem sobie dominację tematu śmierci"[30].

Co w tej perspektywie może zaskakiwać, to wyraźnie widoczna oszczędność w prezentowaniu obrazów śmierci, czego przykładem jest choćby *Władcy Pierścieni* — obszerna, licząca ponad tysiąc stron trylogia, w której zaakcentowanych zostaje zaledwie kilka opisów zgonów. Wśród nich wyróżnić można niejako dwie grupy: śmierć piękną, bohaterską oraz śmierć złą czy wręcz plugawą. Do pierwszej z grup należy zaliczyć przede wszystkim śmierć heroiczną w walce przeciw siłom ciemności. Przykładem służy tu choćby runięcie Gandalfa w przepaść na moście w kopalniach Morii[31]. Sama walka czarodzieja z Balrogiem oraz jego śmierć są przed odbiorcą ukryte — opis urywa się w dramatycznym momencie, gdy stając w obronie Drużyny Pierścienia oraz misji, jakiej się podjęła, Gandalf spada w otchłań. Czytelnik jednak nie ma wątpliwości co do tego, że Szary Czarodziej przechodzi przez bramę śmierci i wraca zza niej — odmieniony, silniejszy za sprawą poświęcenia i poniesionej ofiary. Akcentuje to Sean McGarth, pisząc: „[p]rogiem przemiany jest zawsze doświadczenie własnych ograniczeń. Docieramy do granic naszej istoty i wiemy, że śmierć jest jedyną drogą przez nie i poza nie"[32]. Heroiczna ofiara nie kończy życia Gandalfa, lecz doprowadza do przekroczenia przez niego granic własnej egzystencji. Kres jego życia (a przynajmniej pewnego jego etapu) — choć ukryty przed oczami odbiorcy — wskazuje na istotne miejsce śmierci w systemie aksjologicznym konstruowanej rzeczywistości.

---

[27] J.Z. Lichański, *Wstęp*, [w:] *idem*, *Opowiadania o… krawędzi epok i czasów Johna Ronalda Reuela Tolkiena*, Warszawa 2003, s. 19.

[28] Zob. K. Aldrich, *op. cit.*; J. Pearce, *op. cit.*; A. Szyjewski, *op. cit.*, s. 87–118; A. Kurowska-Mitas, *op. cit.*

[29] J.R.R. Tolkien, *Listy*, wyb., oprac. H. Carpenter, przeł. A. Sylwanowicz, Warszawa 2010, s. 427.

[30] *Ibidem*, s. 436.

[31] J.R.R. Tolkien, *Władca Pierścieni*, t. 1. *Drużyna pierścienia*, przeł. M. Skibniewska, Warszawa 2004, s. 435.

[32] S. McGarth, *op. cit.*, s. 167. Zob. też A. Kurowska-Mitas, *op. cit.*, s. 206.

© for this edition by CNS

Śmierć heroiczna we *Władcy Pierścieni* podkreślana jest za pomocą poetyki opisu, wyraźnie bazującej na zaczerpniętych ze średniowiecznej epiki bohaterskiej wzorcach pięknego, rycerskiego umierania. Doskonały przykład stanowi tutaj śmierć Boromira:

> Rycerz siedział oparty plecami o pień olbrzymiego drzewa, jakby odpoczywając. Lecz Aragorn dostrzegł kilka czarnopiórych strzał tkwiących w jego piersi; Boromir nie wypuścił z ręki miecza, ostrze było jednak strzaskane tuż pod rękojeścią, a róg, pęknięty na dwoje, leżał obok na ziemi[33].

Boromir — mimo że uległ wcześniej potędze Pierścienia, który przemocą próbował odebrać Frodowi — umiera godnie. Jego wcześniejsza słabość została zrehabilitowana, gdy zrozumiał popełniony błąd i stanął do heroicznej walki w obronie przyjaciół. Mimo że syn Namiestnika Gondoru przeczuwa zbliżającą się śmierć, przyjmuje ją z godnością i akceptacją, zachowując spokój. Do ostatniej chwili nie wypuszcza również z ręki miecza — głównego atrybutu wojownika — ani Wielkiego Rogu będącego dziedzictwem dynastii namiestników.

Zaprezentowany przez Tolkiena opis przywodzi na myśl choćby słynny obraz literacki: śmierć Rolanda, który — przewidując zbliżający się kres życia — przygotowuje się do niego, nie tracąc przytomności umysłu i dopełniając swego rodzaju rytuału[34]. Hrabia Roland również kładzie się pod drzewem, do ostatniego momentu dzierżąc w dłoni miecz, i chwilę przed zgonem wyznaje przed Bogiem swe grzechy[35]. Elementy te zostają powtórzone w opisie śmierci Boromira, który także wyznaje winy, lecz nie przed Bogiem, ale przed prawowitym władcą.

Heroiczną śmiercią zrehabilitowanego bohatera, który został wyzwolony spod mocy zła, jest też zgon Théodena, umierającego w decydującej bitwie na polach Pelennoru. Władca Rohirrimów również przyjmuje zbliżającą się śmierć ze spokojem, godnością i akceptacją, widząc w niej zwieńczenie swojego losu. Ponadto także dopełnia przedśmiertnego rytuału, przekazując władzę swemu następcy i zamykając w ten sposób wszelkie kwestie doczesne:

---

[33] J.R.R. Tolkien *Władca pierścieni*, t. 2. *Dwie wieże*, przeł. M. Skibniewska, Warszawa 2004, s. 12. Por. *idem*, *The Lord of the Rings*, t. 2. *The Two Towers*, http://www.readanybook.com/ebook/the--two-towers-15 (dostęp: 10.12.2016): „He was sitting with his back to a great tree, as if he was resting. But Aragorn saw that he was pierced with many black-feathered arrows; his sword was still in his hand, but it was broken near the hilt; his horn cloven in two was at his side".

[34] P. Ariès (*op. cit.*, s. 19–20) zaznacza, że śmierć rycerska, a zatem będąca głównym punktem odniesienia dla zaprezentowanych obrazów śmierci heroicznej w fantasy mitopoetyckiej, nigdy nie pojawiała się zdradziecko. Nawet jeśli następowała przypadkowo czy wskutek ran odniesionych w boju, bohater — przeczuwając ją — mógł się do niej godnie przygotować.

[35] Zob. *Pieśń o Rolandzie*, przeł. T. Boy-Żeleński, http://wolnelektury.pl/katalog/lektura/piesn-o-rolandzie.html (dostęp: 17.05.2017): „Roland czuje, że śmierć jest blisko. Uszami mózg mu się wylewa. Modli się do Boga za swoich parów, aby ich przyjął do nieba; następnie prosi anioła Gabriela za samego siebie. Bierze róg, iżby mu nikt nie robił wyrzutu, i drugą ręką swój miecz zwany Durendalem. Nieco dalej niż na strzelenie z kuszy idzie ku Hiszpanii przez pole. Wstępuje na wzgórek. Tam, pod pięknym drzewem, są cztery stopnie zrobione z marmuru. Na zielonej trawie upada na wznak. Omdlewa, śmierć jego się zbliża".

© for this edition by CNS

> Jeden z rycerzy wyjął chorągiew z zaciśniętej dłoni poległego chorążego Guthláfa i podniósł ją w górę. Théoden z wolna otworzył oczy. Widząc wzniesione godło, dał znak, by je oddano Éomerowi.
>
> — Witaj, królu Marchii — powiedział […].
> Z tymi słowami skonał […][36].

Zarówno Boromir, jak i Théoden, mimo że przez pewien czas podlegali zwodniczej władzy zła, zdołali się wyzwolić spod jego wpływu, heroicznie opowiedzieli się po stronie dobra, czym zasłużyli na godną i piękną śmierć bohaterów żegnanych ze wszelkimi należnymi im honorami[37]. Inaczej natomiast zaprezentowana zostaje śmierć tych, którzy złu poddali się w sposób ostateczny. Uwidacznia się to w różnych działaniach i motywacjach postaci. Jednym z nich jest pogrążenie się w rozpaczy i zwątpieniu w możliwość przezwyciężenia zła. Przykładem służy tu postać Denethora. Dumny Namiestnik Gondoru nie ulega wprawdzie złu, służąc mu, lecz wątpiąc w możliwość jego przezwyciężenia, ostatecznie uznaje jego wyższość. Zostaje w ten sposób skontrastowany z postacią Théodena, który przy wsparciu Gandalfa wyzwala się z podobnego stanu. Denethor odrzuca oferowaną mu pomoc, pogrążając się w rozpaczy i szaleństwie, co prowadzi do jego samobójczej śmierci na stosie pogrzebowym:

> Denethor wskoczył na stół; stojąc tak w ognistym wieńcu, podniósł swoje namiestnikowskie berło i złamał je na kolanie. Rzucił je w ogień, a sam położył się na stole, oburącz przyciskając *palantír* do piersi[38].

Samobójcza śmierć — w systemie wartości chrześcijańskich napiętnowana jako grzech śmiertelny — jest tutaj wyrazem ostatecznego upodlenia jednostki poddającej się zwątpieniu i rozpaczy oraz moralnego upadku tej postaci. Świadczy o tym fakt, że Denethor pragnął pogrążyć z sobą również Faramira — swego młodszego syna. To także kontrastuje go z Théodenem, który — przezwyciężając ból po stracie dziedzica — staje na czele armii walczącej z siłami ciemności, przynosząc swoim podwładnym w ten sposób nadzieję i wsparcie moralne. Denethor zaś objawia skrajny egoizm — utraciwszy nadzieję, stara się odebrać ją innym i pogrążyć ich wraz z sobą.

---

[36] J.R.R. Tolkien, *Władca Pierścieni*, t. 3. *Powrót króla*, przeł. M. Skibniewska, Warszawa 2004, s. 144. Por. *idem*, *The Lord of the Rings*, t. 3. *The Return of the King*, https://www.readanybook.com/ebook/the-return-of-the-king-3-16 (dostęp: 17.05.2017):

„Then one of the knights took the king's banner from the hand of Guthláf the banner-bearer who lay dead, and he lifted it up. Slowly Théoden opened his eyes. Seeing the banner he made a sign that it should be given to Éomer.

»Hail, King of the Mark!« he said […]. And so he died […]".

[37] Zob. S. McGarth, *op. cit.*, s. 169.

[38] J.R.R. Tolkien, *Władca Pierścieni*, t. 3, s. 159. Por. *idem*, *The Lord of the Rings*, t. 3: „Then Denethor leaped upon the table, and standing there wreathed in fire and smoke he took up the staff of his steward-ship that lay at his feet and broke it on his knee. Casting the pieces into the blaze he bowed and laid himself on the table, clasping the palantír with both hands upon his Brest".

© for this edition by CNS

Śmierć tych, którzy nie zdołali przeciwstawić się złu, w twórczości Tolkiena obnaża najgorsze cechy postaci i przeczy wszelkim wzorcom *ars moriendi*. Jeszcze dosadniejszym tego przykładem niż samobójcza śmierć Namiestnika Gondoru jest zgon Sarumana, upodlonego żądzą władzy i pychą:

> Gadzi Język, jakby na sprężynie, zerwał się i wyciągnąwszy ukryty w fałdach odzieży sztylet, skoczył Sarumanowi na kark, szarpnął wstecz głowę i poderżnął gardziel[39].

Wielki niegdyś mędrzec ginie z rąk swego sługi — najbliższego, jedynego, który przy nim pozostał, a zarazem najbardziej go nienawidzącego. Gadzi Język, podobnie jak jego pan, ogarnięty jest pragnieniem władzy; jej namiastkę dawała mu służba u potężnego czarodzieja, a utracił ją wraz z ostatecznym upadkiem swego mentora. Saruman umiera śmiercią nagłą, niespodziewaną, plugawą[40]. McGarth podkreśla ponadto, że „[t]rudno to nazwać śmiercią, raczej ostatnim stadium rozkładu, który zaczął się wraz z prawdziwą śmiercią dużo wcześniej, kiedy Saruman przedłożył władzę nad przemianę"[41]. Ostatecznie jest to zatem przypieczętowanie losu, jaki zgotował sobie Biały Czarodziej, wybierając ścieżkę — jak się okazało — złudnej potęgi, co doprowadziło go do upadku moralnego.

Szczególnym przykładem literackiego obrazu śmierci we *Władcy Pierścieni* jest bez wątpienia śmierć Golluma w otchłani Szczelin Zagłady wraz z Jedynym Pierścieniem. Śmierć ta jest plugawa, dzieje się bowiem w chwili nieuwagi i triumfu największej chciwości. Opis wskazuje na ostateczną degenerację moralną bohatera:

> wpatrzony chciwie w swoją zdobycz, zrobił o jeden krok za wiele, potknął się […], potem z przeraźliwym wrzaskiem runął w ognistą czeluść[42].

Jest to jednak śmierć szczególna, gdyż Gollum służy i towarzyszy Frodowi do końca wyprawy. Można powiedzieć, że staje się niejako figurą Judasza. Nienawidzi, ale zarazem to uczucie przemienia się w (zwodniczą) uległość wobec Froda, wymuszoną posłuszeństwem względem Pierścienia. Z czasem Gollum staje się mrocznym alter ego protagonisty, a jego nienawiść i gwałtowność odgrywają kluczową rolę w pomyślnym zakończeniu misji. Frodo bowiem, docierając do

[39] J.R.R. Tolkien, *Władca Pierścieni*, t. 3, s. 373.

[40] Warto przy tym zauważyć, że żaden z przedstawionych przez Tolkiena obrazów śmierci — nawet najbardziej plugawej — nie ma w sobie elementów pornografii śmierci. Opisy są pozbawione widowiskowości do tego stopnia, że dla współczesnej kultury popularnej okazały się niewystarczające. W wyreżyserowanej przez Petera Jacksona filmowej adaptacji dzieła Tolkiena efektowność uzupełniono: Denethor nie tylko dokonuje samospalenia, ale również po tym, jak jego szaty zajmują się ogniem, niczym żywa pochodnia przebiega przez dziedziniec Minas Tirith, rzucając się następnie w przepaść. Zmieniona została także scena śmierci Sarumana: ginie on, stojąc na szycie Orthanku, z którego jego ciało spektakularnie spada. Zob. *Władca Pierścieni. Powrót króla*, reż. P. Jackson, Nowa Zelandia-USA 2003 (wersja reżyserska).

[41] S. McGarth, *op. cit.*, s. 168.

[42] J.R.R. Tolkien, *Władca Pierścieni*, t. 3, s. 280. Por. *idem*, *The Lord od the Rings*, t. 3: „even as his eyes were lifted up to gloat on his prize, he stepped too far, toppled, […] and then with a shriek he fell". Zob. też *idem*, *Władca Pierścieni*, t. 3, s. 373.

© for this edition by CNS

Szczelin Zagłady, odrzuca możliwość zniszczenia Pierścienia i ulega jego mocy. Gollum z kolei, umierając, ostatecznie się z nią jednoczy i w niej zatraca. Jego śmierć jest gwałtowna, przerażająca i odpychająca, zarazem wszakże tylko dzięki niej Frodo dostępuje wyzwolenia spod mocy zła, gdy wraz z Gollumem unicestwiona zostaje mroczna natura Powiernika, uwolniona mocą Pierścienia[43].

Liczba literackich obrazów śmierci w *Silmarillionie* okazuje się znacznie większa niż we *Władcy Pierścieni*, co wynika w dużej mierze z samej struktury dzieła będącego niejako mitologią wykreowanego przez Tolkiena świata, zbiorem opowieści o najdonioślejszych wydarzeniach ze wszystkich er Śródziemia. Znacznie szerzej zarysowana jest w *Silmarillionie* problematyka śmierci w szerokim znaczeniu oraz to, w jaki sposób uwikłani są w nią elfowie i ludzie — dwa pokolenia Dzieci Ilúvatara. Pozostając jednak przy samej poetyce opisu, warto zwrócić uwagę na pewną analogię między tymi dwoma utworami. Mianowicie, mimo znacznie większej liczby deskrypcji śmierci nadal — podobnie jak we *Władcy Pierścieni* — bezpośrednio przedstawiona zostaje w *Silmarillionie* jedynie śmierć tych, którzy odegrali istotną rolę w historii Śródziemia, dysproporcja zaś wynika z tego, że bohaterów godnych upamiętnienia było w całych jego dziejach wielu. Podobnie również śmierć postaci przeciwstawiających się złu jest zwykle opisana za pomocą środków językowych, które mają podkreślić heroizm, tragizm, szlachetność wyboru związanego ze śmiercią, co wszakże nie świadczy o jednowymiarowości tych postaci. Śmierć istot opowiadających się po stronie zła, ulegających słabościom czy dopuszczających się zbrodni z niskich pobudek, nakreślona jest z kolei tak, by zaakcentować ich upadek moralny.

Wśród nawiązań do wzorców epickich w sposobach obrazowania śmierci w fantasy mitopoetyckiej warto wspomnieć także o haniebności postępku, jakim jest brak szacunku dla ciała bohatera poległego heroiczną śmiercią. We *Władcy Pierścieni* powalonego Théodena, którego Nazgûl uważa za należny mu łup, przed splugawieniem chroni Éowina, narażając przy tym własne życie[44]. W *Silmarillionie* najpełniej oddaje to bodaj opis śmierci Najwyższego Króla Noldorów — Fingolfina, który ginie z rąk Morgotha w bitwie Nirnaeth Arnoediad. Morgoth nie tylko zabija władcę elfów ze szczególnym okrucieństwem, lecz także poniża go, stawiając stopę na szyi powalonego Fingolfina, manifestując w ten sposób swoją pogardę względem przeciwnika[45]. Obraz ten przywodzi na myśl słynny pojedynek Achillesa z Hektorem, gdy Achilles łamie w gniewie prawa boskie, plugawiąc ciało trojańskiego królewicza poległego godnie.

[43] Zob. S. McGarth, *op. cit.*, s. 169–170.
[44] Zob. J.R.R. Tolkien, *Władca Pierścieni*, t. 3, s. 140–141.
[45] Zob. J.R.R. Tolkien, *Silmarillion*, przeł. M. Skibniewska, Warszawa 2002, s. 232.

© for this edition by CNS