



DOLNOŚLĄSKA
BIBLIOTEKA PUBLICZNA
im. Tadeusza Mikulskiego
we Wrocławiu



DOLNY
ŚLĄSK

INSTYTUCJA KULTURY
SAMORZĄDU
WOJEWÓDZTWA
DOLNOŚLĄSKIEGO



„Logika zaprowadzi cię z punktu A do punktu B.

Wyobraźnia zaprowadzi cię wszędzie.”

Albert Einstein

REGULAMIN V EDYCJI DOLNOŚLĄSKIEGO KONKURSU „W KRĘGU FANTASY” NA OPOWIADANIE FANTASY I PRACĘ PLASTYCZNĄ UTRZYMANĄ W KONWENCJI FANTASY

2016/2017

Sięgamy do źródła...

W tegorocznej edycji konkursu proponujemy Wam najpierw uważną lekturę wybranego przez nas fragmentu książki „Heroje Północy” a dopiero później napisanie własnego opowiadania fantasy nawiązującego do tego tekstu.

Jesienne warsztaty, zorganizowane - jak co roku - w Dolnośląskiej Bibliotece Publicznej, przygotowują Was do tej gry literackiej, z którą spotkaliście się niejednokrotnie, szukając związków między tekstami czasem z bardzo odległych epok.

Zasada: czytam, analizuję, szukam inspiracji, tworzę służy ćwiczeniu umysłu, pomaga zdyscyplinować nieokiełznaną wyobraźnię, narzucając jej pewne ograniczenia. Należy w sposób czytelny podjąć wątek fabularny zawarty w wybranym przez nas tekście, traktując go jako punkt wyjścia Waszej opowieści czy też wplatając w wymyśloną przez Was fabułę. Nie wystarczy wprowadzenie samego motywu, np. smoka czy czarodzieja. Należy nawiązać do fabuły utworu. Nawiązanie do podanego fragmentu „Herajów Północy” jest obowiązkowe.

Jesteśmy przekonani, że sięgnięcie do źródła inspiracji (uważanego przez historyków literatury za cenne) sprzyja twórczości. Mamy nadzieję, że łatwiej Wam będzie zbudować spójny świat przedstawiony, w którym obowiązują pewne zasady, wydarzenia układają się w łańcuch przyczynowo-skutkowy, a zachowania i działania bohaterów są uzasadnione psychologicznie.

Literatura fantasy w dużym stopniu jest powiązana z różnymi mitami, baśniami, legendami. Arcydzieła tego gatunku, np. „Władca Pierścieni” J.R.R. Tolkiena, są tego przykładem. W literaturze polskiej różnorodny wątek z innych tekstów wykorzystuje w interesujący sposób A. Sapkowski.

W tym roku wprowadzamy zatem dodatkowe kryterium – twórcze nawiązanie do podanego tekstu literackiego.

Przypominamy także o obowiązku edytowania pracy (wymagania są podane w regulaminie). W przypadku rażącego naruszenia zasad edytowania tekstu jury zastrzega sobie prawo zdyskwalifikowania pracy.

1. Organizatorzy konkursu: Gimnazjum nr 29 im. Konstytucji 3 Maja we Wrocławiu oraz Dolnośląska Biblioteka Publiczna im. Tadeusza Mikulskiego we Wrocławiu.

2. Cele konkursu:

- rozwijanie literackich i plastycznych uzdolnień uczniów;
- poszerzenie ich wiedzy na temat literatury fantasy, zwłaszcza jej cech gatunkowych;
- doskonalenie umiejętności analizy i interpretacji wybranych tekstów fantasy;
- kształtowanie krytycznego odbioru popularnych utworów, zwłaszcza bestsellerów należących do gatunku fantasy;
- doskonalenie warsztatu pisarskiego młodych autorów;
- doskonalenie umiejętności kreowania świata przedstawionego za pomocą plastycznych środków wyrazu.

3. Zasady uczestnictwa w konkursie:

- a) konkurs adresowany jest do uczniów dolnośląskich gimnazjów i szkół średnich;
- b) nadesłane prace nie mogą być dotychczas publikowane (także w Internecie) lub nagradzane w innych konkursach;
- c) prace niezgodne z regulaminem oraz dostarczone do siedziby organizatora po terminie nie będą brane pod uwagę;
- d) konkurs zostanie rozstrzygnięty w dwóch kategoriach (można wziąć udział w obu lub w jednej):

- **praca literacka:**

- dwie prace wyłonione na etapie szkolnym;
- opowiadanie fantasy do 6 stron formatu A4, czcionka 12, Times New Roman, interlinia 1,5;
- tematyka opowiadań V edycji musi opierać się na tekście źródłowym – zob. zał. nr 2;
- prace należy przesłać w formie wydruku na adres Gimnazjum nr 29 im. Konstytucji 3 Maja ul. Kraińskiego 1, 50-153 Wrocław, z dopiskiem „W kręgu fantasy” oraz w wersji elektronicznej (Word, format doc., docx.) na adres: wkregufantasy@wbp.wroc.pl z dopiskiem „W kręgu fantasy”.

- **praca plastyczna utrzymana w konwencji fantasy:**
 - pięć prac wyłonionych na etapie szkolnym;
 - technika dowolna, format A3;
 - oryginał pracy należy dostarczyć do Dolnośląskiej Biblioteki Publicznej im. Tadeusza Mikulskiego do Działu Pracy z Dziećmi 50-116 Wrocław, Rynek 58;
 - praca może być zainspirowana tekstem źródłowym – zob. zał. nr 2.

e) Wszystkie prace należy zakodować. Uczestnicy konkursu podpisują prace hasłem złożonym ze słowa i dwóch cyfr, natomiast w białej, zaklejonej kopercie opatrzonej swoim hasłem umieszczają następujące informacje: imię i nazwisko autora pracy, nazwę i adres szkoły oraz imię i nazwisko opiekuna. Do prac należy dołączyć kartę zgłoszeniową – zob. zał. nr 1.

4. Organizacja konkursu:

a) Prace konkursowe wraz z kartą zgłoszeniową uczniów wyłonionych w eliminacjach szkolnych (2 osoby w kategorii literackiej, 5 osób w kategorii plastycznej) należy przysłać do 5 XII 2016 r. (decyduje data stempla pocztowego) na adres:

prace literackie: Gimnazjum nr 29 im. Konstytucji 3 Maja, 50-153 Wrocław, ul. Kraińskiego 1, tel./fax (071) 798 67 20; z dopiskiem „W kręgu fantasy”;

prace plastyczne: Dolnośląska Biblioteka Publiczna im. Tadeusza Mikulskiego Dział Pracy z Dziećmi, 50-116 Wrocław, Rynek 58.

b) Chętnych uczniów wraz z opiekunami zapraszamy na warsztaty dotyczące literatury fantasy, które odbędą się w Dolnośląskiej Bibliotece Publicznej im. Tadeusza Mikulskiego:

- ✓ dla gimnazjów 27 X 2016 r. od 12⁰⁰ do 14³⁰,
- ✓ dla szkół średnich 4 XI 2016 r. od 12³⁰ do ok. 15.00 - 15¹⁵.

Podczas spotkania zostaną omówione kryteria oceny prac konkursowych.
W tym roku nauczyciele i uczniowie pracują na warsztatach razem.

Ilość miejsc na warsztaty jest ograniczona, dlatego organizatorzy zastrzegają sobie prawo do ograniczenia ilości uczestników każdej ze zgłoszonych szkół. Tydzień przed warsztatami szkoły, które zgłoszą się na zajęcia zostaną powiadomione, ilu uczniów może wziąć w nich udział.

c) Zgłoszenia na warsztaty prosimy przysyłać na adres mailowy: wkgufantasy@wbp.wroc.pl do 14 X 2016 r. Prosimy podać liczbę chętnych uczniów.

d) Nazwiska autorów prac wyłonionych z konkursu i nominowanych do nagród zostaną ogłoszone do dnia 8 V 2017 na stronie internetowej Gimnazjum nr 29 i Dolnośląskiej Biblioteki Publicznej.

e) 19 V 2017 r. o godzinie 12⁰⁰ nastąpi rozstrzygnięcie konkursu w Dolnośląskiej Bibliotece Publicznej im. Tadeusza Mikulskiego we Wrocławiu. Spotkanie połączone będzie z omówieniem efektów pracy uczniów.

- f) Udział w konkursie jest równoznaczny z przyjęciem warunków regulaminu oraz zgodą na przetwarzanie danych osobowych uczestnika konkursu (zgodnie z ustawą o ochronie danych osobowych z dn. 29.08.1997 r. - Dz. U. Nr 133, poz. 833 ze zm.). Uczestnicy zgadzają się powierzyć organizatorowi prawa do nieodpłatnego wykorzystania prac konkursowych oraz udzielają zezwolenia na rozpowszechnianie swojego imienia i nazwiska oraz wizerunku, utrwalonego w związku z konkursem, do jego organizacji i promocji.

5. Informacje dodatkowe:

- a) prace nagrodzone będą opublikowane; najlepsze prace plastyczne zostaną wystawione w Galerii Podróżnika w Dolnośląskiej Bibliotece Publicznej im. Tadeusza Mikulskiego w dniach od 19 V do 2 VI 2017;
- b) prace plastyczne będą do odebrania w Dolnośląskiej Bibliotece Publicznej w terminie do 30 VI 2017;
- c) w pracach wybranych do publikacji organizatorzy zastrzegają sobie prawo wprowadzenia korekt redakcyjnych;
- d) jury części literackiej: Elżbieta Kielman - metodyk nauczania języka polskiego Wrocławskiego Centrum Doskonalenia Nauczycieli, Maciej Kubicki - nauczyciel języka polskiego w III LO we Wrocławiu, dr Marek Pustowaruk – nauczyciel języka polskiego w Zespole Szkół Urszulańskich we Wrocławiu;
- e) jury części plastycznej: bibliotekarze Dolnośląskiej Biblioteki Publicznej oraz Robert Syta z Wrocławskiego Centrum Doskonalenia Nauczycieli.

Regulamin konkursu wraz z kartą zgłoszeniową znaleźć można na stronach:

<http://www.gim29.wroc.pl/> w zakładce: Działania i pasje - *W kręgu fantasy*

[www.wbp.wroc.pl.](http://www.wbp.wroc.pl/) w zakładce: Dla dzieci.

Zapraszamy również na Facebook: <https://www.facebook.com/W-kr%C4%99gu-fantasy-1640790499521258/timeline/>

Załącznik nr 1

KARTA ZGŁOSZENIOWA

.....

Pieczętka szkoły

.....

Miejscowość, data

Imię i nazwisko ucznia, klasa.....

PESEL.....

Adres zamieszkania.....

Szkoła: adres, e-mail.....

Kategoria.....

Tytuł pracy literackiej.....

Nauczyciel - opiekun (**czytelnie** imię i nazwisko, tel. kontaktowy, e-mail

.....

.....

.....

Podpis nauczyciela-opiekuna

.....

Podpis rodzica/opiekuna prawnego

Udział w konkursie jest równoznaczny z przyjęciem warunków regulaminu oraz zgodą na przetwarzanie danych osobowych uczestnika konkursu (zgodnie z ustawą o ochronie danych osobowych z dn. 29.08.1997 r. - Dz. U. Nr 133, poz. 833 ze zm.).

Uczestnicy zgadzają się powierzyć organizatorowi prawa do nieodpłatnego wykorzystania prac konkursowych oraz udzielają zezwolenia na rozpowszechnianie swojego imienia i nazwiska oraz wizerunku, utrwalonego w związku z konkursem, do jego organizacji i promocji.

Załącznik nr 2

Ros J., *Heroje Północy*, Wydawnictwo Iskry, Warszawa 1969 (fragmenty)

Dorzućcie drew do komina! Niech ogień strzeli wysoko i zahuczy radośnie, niechaj Loki, bóg płomieni, zatańczy swój dziki tan.

Za oknem wyje północny wiatr. Bałtycka fala nadbiega od skandynawskich fiordów i rozbija się na plażach w pienny pył. Słyszycie przeciągły krzyk? To mewy skarżą się chmurom w przestworzach.

Dorzućcie drew do komina! Niechaj ogarnie nas ciepłe tchnienie ogniska. Niech trzask płonących polan i poszum wichru w kominie, i krzyk morskiego ptactwa splecą się w melodię, z której rodzi się saga, opowieść północna.

Otoczcie ciasnym kręgiem ognisko. Opowiem wam, o czym wiatr śpiewa, o czym szumi bałtycka fala, nadbiegając od skandynawskich fiordów, o czym krzyczą mewy i o czym gada Loki, rudowłosy bóg normańskich żeglarzy i wojów. Opowiem wam Wikingowe klechdy i sagi: o bogach jak ludzie i o ludziach jak bogowie, o herosach i gigantach, o koboldach i trollach, o karłach żyjących w mrocznych, podziemnych pieczarach i o elfach, słonecznych duszkach leśnych, o walkiriach, rycerskich dziewczicach bez trwogi, o straszliwych smokach i potworach... Opowiem wam, opowiem.

(...) Bryły lodu stykały się z iskrami południowej krainy wiecznego ognia i z tych zaślubin lodu z ogniem rodziły się kłęby pary, która unosiła się wysoko ku górze. (...) Aż razu pewnego – a było to wciąż jeszcze w początkach początków – z lodu i siwego szronu, które owionął ciepły oddech południa, wiatr łagodny, powstała odwilż, a z niej poczęły wyłaniać się dwa niezwykle kształty. Pierwszym był olbrzymi Imir, najstarszy z lodowych gigantów, ojciec wszelkiego zła i występku, drugim zaś była krowa Audumla. Imir (...) pił jej mleko, rósł, rozwijał się i nabierał sił, a ona lizała bloki lodu, w których zawarta była sól. (...) A kiedy trzeci dzień dobiegał końca, z lodowej bryły wyszedł boski Buri, piękny i dobry, praojciec wszelkiego życzliwego i pożytecznego stworzenia. Wkrótce, mocą magicznego zaklęcia zrodził mu się syn, potężny Bor. Teraz życie poczęło budzić się wokół w różnorodnej formie i postaci. W czasie snu gigantowi Imirowi z potu zraszającego jego potężne ciało zrodziła się para olbrzymów (...). Tak oto w zaraniu świata rozpoczęło się współzawodnictwo między rodem gigantów a boskim Buri i jego mężnym synem Borem. (...)

Pewnego dnia wszakże dzielny Bor spotkał na swej drodze i pokochał piękną olbrzymkę, która okazała mu przychylność i zgodziła się pójść za nim jako jego żona. Z tej to pary narodził się potężny Odyn, ten, który siłą i odwagą przewyższył z czasem ojca i braci. (...) On to starł się z wodzem olbrzymów Imirem i zabił go własną ręką. (...) Tylko jednej parze udało się ująć (...). Para ta, zmyliwszy pogonię, uciekła na krańce świata i w ponurej krainie Jotunheim założyła państwo gigantów. Stamtąd wywodzą się wszystkie złe, mroźne i skalne olbrzymy oraz wszystkie giganty huraganów, które tak długo stanowiły przekleństwo świata.

Pokonawszy Imira, Odyn cisnął jego cielsko w przestrzeń i stworzył z niego świat. (...) Skończywszy pierwszy etap tworzenia, Odyn w towarzystwie bogów ruszył, by obejrzeć dokonane dzieło. W czasie wędrówki uwagę jego zwróciły niezwykle stwory, które wylęgły się

z ciała zabitego Imira. Jedne z nich były białe i lśniące; bogowie uczynili je elfami jasności (...), opiekunami kwiatów i roślin, a za siedzibę przydali im Alfheim, krainę między niebem i ziemią. Inne były pokraczne i niekształtne (...), z woli bogów otrzymały rozum i kształt człekopodobny i żyć miały pod ziemią, pośród skał. Były to karły i niziołki, elfy ciemności, które uczyniono opiekunami wszystkiego, co kryją wnętrza ziemi (...). Były doskonałymi rzemieślnikami; kowalami, złotnikami i górnikami. Na powierzchni ziemi wychodzić mogły wyłącznie nocą, gdyż pierwszy promień słońca oświetlający ich mroczne oblicza obracał je natychmiast w kamień.

Wysoko ponad ziemią, na podobłocznych równinach rozciągało się królestwo bogów, Asgard. Tutaj wznosił się wspaniały pałac rady, w którym bogowie schodzili się, aby debatować nad sprawami świata. (...) Krainę bogów ze światem ludzi, Midgardem, łączył tęczyowy, trójkolorowy most, Bifrost, po którym bogowie schodzili na ziemię lub wracali z wędrówek do swych siedzib.

W sercu Asgardu rósł potężny jesion Igdrasil, którego rozłożyste konary ocieniały świat. Drzewo to posiadało trzy korzenie: jeden w Midgardzie, krainie ludzi, drugi na pustkowiach Niflheimu, a trzeci czerpał soki z Asgardu.

Przy każdym z tych korzeni było źródło. To w Midgardzie znane było jako krynica Mimira, olbrzymia, który w dzień i w nocy bez wytchnienia strzegł mądrości zawartej w jego wodzie. Źródło mrocznego Niflheim nazywano Hwergelmi; to stąd brały początek wszystkie rzeki świata. Tuż przy nim żył straszliwy smok Nidhogr, który bez przerwy usiłował przegryźć korzenie drzewa kosmicznego. Trzecie wreszcie źródło, bijące w krainie bogów, znane było pod nazwą Urd. (...) Źródła tego strzegły trzy siostry-przędki (...). One to, spryskując liście świętego jesionu wodami boskiej krynicy, sprawiały, że drzewo było wiecznie zielone. (...)

W Midgardzie tymczasem zakwitały kwiaty i zieleń się łąki i pola. W ciepłym promieniu słonecznym ziemia nabierała urody i uroku. Brak jeszcze było tylko tego, dla którego tę krainę stworzono: brak jeszcze było człowieka.

Pewnego razu – jak powiada późniejsza opowieść – wszechmocny Odyn wędrował brzegiem morza wraz ze swym jasnym bratem Honirem i rudowłosym bogiem ognia Lokim, gdy spostrzegli dwie kłody drzewa wyrzucone na plażę. Wzięli je tedy do ręki i zrobili z nich ludzi. Odyn dał im kształt człowieczy i tchnął w nich życie, Honir obdarzył ich zmysłami oraz zdolnością ruchu, a Loki, położywszy na nich swe dłonie, obdarzył ich urodą i gorącą krwią, która popłynęła im w żyłach. Przyodziali ich i nazwali. Mężczyzna otrzymał miano Askur (jesion), a niewiasta – Embla (olcha). Od nich to poszedł cały ród ludzi (...).

W Asgardzie tymczasem panowały dwie boskie grupy – Asów i Wanów – które ongiś zwaśnione – o czym jeszcze będzie mowa – teraz zgodnie podzieliły świat między siebie.

Siłami przyrody rządzą Wanowie. Do nich to należał bóg wód przybrzeżnych i wybrzeża Niord, do nich należał jego promienny syn Frey, władca elfów oraz jego nadobna córka Freya, bogini miłości i urody. Do nich zaliczano Egira, boga głębin morskich i wzburzonego oceanu, oraz jego małżonkę Ran, która łowiła w swoje sieci żeglarzy i pogrążała ich w topieli. Ta para jednakże nie była typowymi przedstawicielami Wanów i z racji swojego pochodzenia, jak i okrucieństwa, bliższa była gigantom. Panowała jednak nad siłami natury, pozostawała w dobrej komitywie z bogami Asgardu i dlatego zaliczano ją czasem do Wanów.

Drugi boski szczep stanowili Asowie. Do nich to należał mądry Odyn, stwórca i opiekun świata, zwany czasem Wszechmocnym lub Wszechojcem, do nich należała jego żona Frig, patronka małżeństwa i ogniska domowego. Do nich należał jego brat Honir, błyszczący książę, który chętnie przebywał pośród Wanów. Do nich należał rubaszny i hałaśliwy władca gromu i błyskawicy Thor, syn Odyna, mocarz i bohater, znany z życzliwości dla rolników, biednych i pokrzywdzonych. Z nich wywodził się Hod. Do nich należał posłaniec bogów Hermod i czujny strażnik tęczowego Bifrostu Heimdal.

I wreszcie na radę bogów przybywał często, proszony lub nieproszony, bóg ognia Loki. Nie należał on ani do Asów, ani do Wanów i pochodził z plemienia gigantów. Ruchliwy i zręczny, skory do śmiechu i szyderstwa, gotów do zmiany kształtu, nazywany był również Rudowłosym od czerwonej czupryny. Przyjazny, dobry i życzliwy, jeśli taki był jego kaprys, mógł być podstępny, groźny i złośliwy, jeśli naszała go taka fantazja. W początkach początku zawarł był braterstwo z Odynem i w późniejszych czasach przyjaźń ta chroniła go często przed gniewem bogów, których wyprowadzał z równowagi podstępnymi, złośliwymi żartami i zdradzieckimi poczynaniami.

Odyn posiadał w Asgardzie trzy pałace: pierwszy z nich Gldsheim, czyli Dom Radości, mieścił wielką salę rady, w której gromadzili się wszyscy bogowie. W drugim, na wysokiej wieży, zwanej Hlidskjalf, stał tron, z którego wysokości Odyn widział wszystko, co się dzieje nie tylko w krainie bogów i ludzi oraz w kraju olbrzymów Jotunheimie, ale i również i to, **co** dzieje się pod ziemią, w ojczyźnie mgieł i ciemności, Niflheimie. Tutaj zasiadał, by ogarnąć wzrokiem swoje niezmierzone włości, a obok niego na poręczach tronu siadały dwa mądre kruki: Hugin, czyli Rozum, i Munnin, czyli Pamięć. Stąd wypuszczał je w świat na dalekie rekonesanse i o zmierzchu oba ptaki wracały tu do niego, by złożyć mu sprawozdanie z tego, **co** wypatrzyły w czasie lotu. U jego stóp leżały dwa wilki: Geri, czyli Żarłoczny, i Freki, **czyli** Dziki. One to, jak dwa wierne psy, nie odstępowały pana, żywiąc się mięsem, które stawiano przed nim na ucztach. Odyn, przebywając wśród bogów w Asgardzie, nie brał do ust jadła, żywiąc się wyłącznie miodem kozy Heidrun. I dopiero kiedy schodził na ziemię **między** ludzi, jadł, pił i spał jak każdy ze śmiertelnych.

Trzeci pałac Odyna mieścił Walhallę, czyli Salę Poległych Wybrańców. Stał on pośród zagajnika, którego drzewa pokryte były złotymi liśćmi. Pałac ten posiadał pięćset czterdzieści podwoi, a przez każde z nich mogło wymaszerować, ramię przy ramieniu, ośmiuset wojów, tak więc równocześnie mogła stamtąd wyjść armia licząca 432 tysiące żołnierzy. Ściany Walhalli sporządzone były ze lśniących włóczni, a dach tworzyły złote tarcze. To tutaj przybywali wojownicy, którzy padli w walce, tu zjawiali się bohaterowie, gdy śmierć jak błogi sen rycerski mgłą zasnuwała im oczy.. Tu ucztowali na pieczeni z dzika Serimnera (...), którego mięsa nigdy nie zabraknie, bo zjedzony na wieczerzę, o świcie znów jest cały.

Tutaj polegli rycerze potykają się i walczą na turniejach, tutaj uczują i snują opowieści o czynach orężnych, pełnych chwały. O, bo też nigdzie nie znajdziesz mężniejszych wojów od tych zgromadzonych w Walhalli rycerzy. W ogniu walk, wśród szczęku oręża, bitewnego rozgwaru i bojowych okrzyków, gdy ciosem odpowiadali na cios, wierzyli, że Odyn pośle po nich swoje rycerskie dziewice, walkirie, te, które wybierają poległych. One to, galopując przez chmurne niebo na swoich dzikich, magicznych rumakach, przybywają na pola walki, by zabierać poległych na rozkaz Odyna do rycerskiego rajy, do Walhalli. Tam zaś , u boku

Wszechojca, bohaterowie ucztować będą, popijając pieczone miodem spływającym z wymion boskiej kozy Heidrun. Oby tylko polec w walce, a nie na barłogu lub na sienniku w domowych pieleszach. Albowiem ci, którzy nie giną w boju, schodzą w krainę ciemności – do Niflheimu, gdzie nie ma ani uczt, ani boskiego miodu, ani rycerskich zapasów i rycerskiej kompanii.

Zdarzyło się pewnego razu, że Odyn doszedł do wniosku, iż winien jest posiąść tajemnicę wiedzy i mądrości, tak aby poznać przeszłe i przyszłe losy świata. Udał się tedy do krynicy Mimira, tam, gdzie u stóp jesionu biło święte źródło wiedzy, i poprosił olbrzymiego strażnika, aby ten zezwolił mu zaczerpnąć i napić się cennej wody.

Olbrzym długo i bacznie mu się przyglądał, a wreszcie ozwał się doń w te słowa:

- Nie wieszli, wielki Odynie, że za mądrość i wiedzę nawet bogowie muszą płacić?
- Wiem – rzekł mu na to Odyn. – Wymień cenę, gotów jestem zapłacić.
- Daj mi jedno z twoich oczu, Odynie – powiedział strażnik mądrości.

Na te słowa Odyn bez chwili wahania wyjął sobie jedno oko i wręczył je olbrzymowi jako zapłatę, ten zaś zezwolił mu w zamian napić się wody z krynicy mądrości. Wiedza w jednej chwili wypełniła boga: poznał przeszłość i terażniejszość, a nawet sięgnął w daleką przyszłość. W pierwszej chwili poczuł błogą radość i upojenie, ale po pewnym czasie mądrość przyniosła mu również i gorycz, i smutek, albowiem odkryły się przed nim losy świata, losy bogów i ludzi, i nic już nie miało dla niego tajemnic. Ruszył więc czym prędzej do Asgardu, aby zdobytą mądrość ofiarować tym, którzy jej potrzebują.

Strażnik Mimir, pilnujący krynicy mądrości, wrzucił oko Odyna w głąb źródła, gdzie spoczęło na dnie, żywe i błyszczące, jako dowód tego, jaka wagę przykładał do wiedzy i jaką cenę gotów był zapłacić za mądrość.

Taki oto był początek, od którego zaczęło się wszystko. Taki oto był początek świata i istnienia: od pustki i mroku, od chaosu i bezmiernej otchłani. I oto tak zaczynają się nasze heroje północy, w których dzieje bogów splatają się z losami gigantów, karłów, herosów i zwyczajnych ludzi, aż do chwili gdy...

Ale nie uprzedzajmy naszej dramatycznej sagi, nie uprzedzajmy opowieści o bogach takich jak ludzie.

2. Słodycz poezji

Suttung, Gillinga syn, porwał za karłów i wśród morza na skale osadził. Unikając dalszej zemsty, odstąpił Suttungowi miód. Olbrzym złożył go na Huitbiorg (Białej Górze) i kazał go swej córce Gunnlödzie pilnować. Z tej przyczyny poezja nazywa się krew Kwazira, napój karłów, Odrädera, Bodna albo Sona plyn (nazwy naczyń, stągwi, w których karły przechowywały miód). Okręt albo glówszczyzna karłów i Huitbiorgu miód.

(Nowa Edda, Braga rädr. Dämesaga 61)

(...) Z tej to boskiej patoki utworzyli człowieka, któremu dano na imię Kwasir (Kwaser). A był to mędrzec nad mędrce. (...) Stworzony został z bogów i przez bogów jako widomy znak pojednania i zawartego między nimi przymierza.

I wędrował Kwasir po ziemi, przemierzając góry i doliny, a dokądkolwiek przybywał, tam darzył wszystkich owocami swojej wiedzy i swojego rozumu, wyjaśniając to, co poznać

pragnęli. Miłowali go tedy bogowie i ludzie i cieszyli się powszechnym szacunkiem, gdyż nigdy nikogo nie skrzywdził i zawsze potrzebującemu rady pomagał życzliwie.

Jednakże w głębi gór żyła sobie para karłów, dwa szpetne elfy mroku, Fialar i Galar, których radością było i nieszczęście i dla których zabawą było niszczenie i krzywdzenie wszystkiego, co od nich piękniejsze i lepsze. Od długiego już czasu karły śledziły kroki Kwasira, pałając do niego nienawiścią i nie mogąc ścierpieć jego spokojnej i dobrej mądrości.

Pewnego zasnętego razu, gdy ulubieniec bogów i ludzi zawędrował w ich strony i mijał pieczarę, w której się kryli przed jasnością słonecznych promieni, zdolnych obrócić ich w kamień, karły przywołały mędrca podstępnie:

- Pójdź do nas, mądry Kwasirze – zawołały – i nie gardź naszym mrocznym mrocznym domem ani nie brzydź się nami. Jak wiesz w swojej mądrości, nie możemy wyjść do ciebie i złożyć ci hołdu, gdyż każdy promień słońca jest dla nas zabójczy. A tak bardzo potrzebujemy twojej rady i pomocy! Nie odmawiaj ich tedy dwóm nieszczęśliwym elfom ciemności.

- Chętnie wam pomogę – powiedział Kwasir – wyłóżcie mi tylko powód waszej troski.

Co rzekłszy, śmiało wkroczył w podziemną czeluść. Dobroć bowiem, która sądzi świat według siebie, jest często naiwna.

Na to właśnie liczyły i na to tylko czekały podstępne karły. Nie miały przecie do niego żadnej sprawy i nie potrzebowały jego pomocy. Zaledwie przekroczył progi ciemności, rzuciły się nań zdradziecko i zamordowały go okrutnie.

- To była dobra robota bracie! – zarechotał Galar, zacierając ręce nad trupem.

- Istotnie, załatwiliśmy się z nim jak się patrzy – odrzekł Fialar. – A teraz bracie, do dzieła! Nuże, wytoczmy z niego całą krew i zmieszajmy ją z miodem. W ten sposób uzyskamy trunk nad trunki. Taki napój zawierać będzie jego mądrość, wiedzę i doświadczenie oraz słodkość syconego miodu. Ten, kto napije się tego trunku, posiadzie to wszystko. Miód sycony, z kwasiorową posoką zmieszany, może nam się przydać któregoś dnia!

I oba zbrodnicze karły wytoczyły ze swej ofiary dwie stągwie krwi i zmieszały ją ze stągwią syconego miodu.. W ten to sposób powstał trunek zawierający w sobie zarówno czar wiedzy i mądrości, jak i czar słowa oraz pieśni. Ten zaś, kto napiłby się tego trunku, zyskiwał wszystko, co w nim było zawarte i magiczną siłą pieśni uszczęśliwiać mógł bogów i ludzi.

Jednakże karły nie dbały ani o wiedzę, ani o czar poezji i żaden z nich nie skosztował nawet kropki tego miodu. Stągwie z magicznym trunkiem skryły w głębi swojej groty, gdzie spoczywać miały aż do chwili, gdy będą mogły okazać się przydatne obu okrutnikom.

(...) I znowu płynął czas. Oba karły rozzuchwalone bezkarnością i niesytemi zbrodni, rozglądały się za następną ofiarą. Ich wybór padł na olbrzyma Gillinga, który wraz z żoną zamieszkiwał chatę nad brzegiem morza.

Pewnego razu, tuż po zachodzie, gdy promienie słońca już im nie zagrażały, Fialar i Galar wywlekli starą łódź i przytaszczyli ją na wybrzeże (...)

- Bądź pozdrowiony przyjacielu – przywitał go Fialar. – Wybieramy się właśnie na ryby, może zabrałbyś się tak z nami? Zdobyczą podzielimy się sprawiedliwie (...).

Gilling był naiwny i dobroduszny. Nie podejrzewał podstępu ze strony karłów, przyjął tedy grzecznie zaproszenie i wszedł do łodzi, wołając potężnym głosem do żony, że wypływa na ryby i wkrótce powróci. Łódź jednak – o czym nie wiedział – była stara i spróchniała. Zaledwie odbili się od brzegu, pod jego ciężarem poczęła przeciekać i brać wodę (...).

Łódź dziurawa jak rzeszoto, ciekła coraz bardziej i nie ulegało wątpliwości, że za chwilę pójdzie na dno. W tym to krytycznym momencie oba karły skoczyły w wodę i popłynęły do brzegu, porzucając olbrzymia, który, o czym wiedziały dobrze, nie umiał pływać. Przez chwilę jeszcze łódź trzymała się jeszcze na powierzchni morza, a razem z nią Gilling utrzymywał się na fali, wkrótce jednak pogrzyła się w odmętach, pociągając za sobą giganta.

Karły ze złośliwą radością śledziły to wszystko z brzegu.

- A teraz chodźmy skończyć z jego żoną! – zawołał jeden do drugiego, gdy wody wygładziły się i na powierzchni morza nie było już śladu zbrodni.

Przed domem Gillinga leżały ciężkie kamienne żarna. Fialar wskazał je bratu i rzekł:

- Weź taki kamień na plecy i włącz z nim na dach. Ja wywabię olbrzymkę przed chatę, a kiedy przekraczać będzie próg, rób swoje, rzuć jej ten głaz na głowę.

Posłuszny wskazaniom brata, Galar wspiął się z kamieniem żarnowym na dach i tam przyczał się nad progiem. Fialar natomiast zapukał do drzwi:

- Otwórz, otwórz czym prędzej, dobra niewiasto – wołał – przynoszę ci żałobne wieści.

Żona Gillinga natychmiast wpuściła go do izby, a on odpowiedział jej, że fale przewróciły łódź, którą płynęli na ryby, i jej mąż utonął. Kiedy zaś olbrzymka, porażona tragiczną wieścią, poczęła płakać i rozpaczać, ozwał się do niej w te słowa:

- Pójdź ze mną, cna niewiasto, a zaprowadzę cię na wybrzeże, tam, skąd widać miejsce, gdzie łódź utonęła i gdzie zginął twój mąż. Może ten widok ulży ci i przyniesie ukojenie w żałobie. Co powiedziawszy, podszedł do drzwi i otworzył je szeroko. Przed progiem cofnął się jednak, przepuszczając kobietę przodem, a ona, nic nie podejrzewając, wyszła w mrok nocy. Wówczas to przyczajony na dachu Galar rzucił jej głaz na głowę. Bez jęku padła na ziemię nieżywa.

Na ten widok Fialar zaśmiał się triumfalnie, a morderca Galar zeskoczył z dachu.

- Czysta robota, bracie! – wołał. – Dość już miałem tego babskiego szłochu i biadolenia.

Dokonawszy kolejnej zbrodni, bliźniacy zaszyli się w swojej podziemnej norze, obawiając się światła dziennego i zemsty.

A miał ów Gilling dwóch synów: Suttunga i Baugiego (...).