

MATEUSZ PORADECKI  
Uniwersytet Łódzki

## Elfy i krasnoludy – adaptacje tolkienowskich ras

Elfy, krasnoludy i gobliny istniały w świadomości czytelnika (szczególnie w Europie Zachodniej i w krajach skandynawskich) bardziej jako bohaterowie bajek braci Grimm, Asbjørnsena, Perraulta, Andersena i wielu książeczek epoki wiktoriańskiej niż mityczne stworzenia z czasów przedchrześcijańskich i dopiero Tolkien stworzył na nowo ich współczesny wizerunek, przydając im cechy odwołujące się bardziej do na poły zapomnianych legend i sag, jak np. *Beowulf*<sup>1</sup>. Wizerunek tych ras, np. krasnoludków, które nieodłącznie kojarzyły się z bajkami, jak np. *Królowna Śnieżka* braci Grimm, został przez niego „odczarowany”<sup>2</sup>.

Według mitologii germańskiej elfy to małe istoty, zwinne, delikatne, mogące pomagać lub szkodzić ludziom. Tak opisuje je Władysław Kopaliński<sup>3</sup>. Z *Leksykonu fantastyki*<sup>4</sup> dowiadujemy się, że elfy mogły posiadać skrzydła podobne do skrzydeł ważki. Elfami nazywano także istoty podobne do człowieka, którym zdarzało się porwać ludzkie dzieci bądź zabierać do swojej krainy także dorosłych – dotyczyło to szczególnie młodzieńców kuszonych przez zafascynowane nimi elfki. Osoba, która w krainie elfów napi-

---

<sup>1</sup> Patrz T.A. Shippey, *J.R.R. Tolkien. Author of the Century*, Harper Collins Publishers, London 2001, s. 12–15.

<sup>2</sup> W języku angielskim słowo „dwarf” odnosi się zarówno do bajkowych krasnoludków, tolkienowskich krasnoludów oraz karłów rodem ze skandynawskich sag i mitów. W polskiej literaturze fantasy na określenie tej rasy używa się słowa „krasnoludy”, które podkreśla ich poważniejszy charakter niż w bajkach dla dzieci. Po raz pierwszy tej nazwy użyła Maria Skibniewska, tłumacząc na język polski *Hobbita* (wyd. 1960). Nazwa ta zakorzeniła się na dobre mimo bliższego podobieństwa tej rasy do karłów.

<sup>3</sup> W. Kopaliński, *Słownik mitów i tradycji kultury*, t. I, Wyd. Rzeczpospolita, Warszawa 1997, s. 276.

<sup>4</sup> K. Haka-Makowiecka, *Leksykon fantastyki*, Wyd. Muza, Warszawa 2009, s. 104.

ła się bądź spróbowała pokarmu, musiała pozostać tam na pewien czas. Gdy po kilkunastodniowym pobycie powracała do domu, okazywało się, że w międzyczasie na Ziemi upłynęło wiele lat. Czas bowiem biegnie inaczej w zaczarowanej krainie.

Judy Allen<sup>5</sup> poświęca sporo miejsca hasłu „Elfy i wróżki”, ale jej opisy są nieusystematyzowane – nie ma jasnego rozróżnienia między malutkimi elfami i istotami podobnymi do człowieka ani wróżkami. Autorka swoje hasło rozpoczyna od opisu Patu-Paiarehe, wróżek z legend Maorysów z Nowej Zelandii – istot, które nie miały żadnego wpływu na tworzenie literatury fantasy. Nie ma za to ani słowa o tolkienowskich elfach, mimo iż w innych hasłach dzieła Tolkiena się pojawiają<sup>6</sup>.

Wspomniany *Leksykon fantastyki* zamieszcza nieco więcej informacji na omawiany temat niż inne źródła, dowiadujemy się, że elfy to także:

dostojna, stara rasa żyjąca w lasach. Jej przedstawiciele są wysocy i szczupli. Mają spiczaste uszy, długie włosy i piękny, melodyjny głos. Zwykle ich cera jest blada, a oczy zielone. Są znakomitymi łucznikami i magami. Cenią poezję, taniec i piękne przedmioty. Ważna jest dla nich wolność i życie w zgodzie z naturą. Dzielą się na kilka ras<sup>7</sup>.

Ten opis odnosi się również do elfów stworzonych przez Tolkiena. A tak prezentuje ich opis w *Encyklopedii Śródziemia* Robert Foster:

Elfowie byli najpiękniejszymi ze wszystkich ziemskich stworzeń, a duchowo przypominali Ainurów. Liczyli około sześć stóp wzrostu, byli szczupli i wdzięczni, lecz jednocześnie silni i odporni na trudne warunki zewnętrzne. Ich zmysły, zwłaszcza wzrok i słuch, były znacznie bardziej czułe niż u ludzi. Elfowie, jak się zdaje, zapewne nie sypiali, a ich umysł odpoczywał śniąc na jawie lub wpatrując się w rzeczy piękne. Eldarowie, a zapewne wszyscy elfowie, potrafili porozumiewać się bez słów, przekazując sobie myśli bezpośrednio z umysłu do umysłu.

---

<sup>5</sup> J. Allen, *Encyklopedia fantasy*, przeł. P. Lewiński, Wyd. Muza, Warszawa 2006, s. 17.

<sup>6</sup> O dziwo, nie wiadomo, dlaczego w odwołaniach do dzieł literackich można odnaleźć *Krew elfów* Sapkowskiego. Nie udało mi się niestety dotrzeć do oryginału, aby sprawdzić, czy to odwołanie się tam pojawia, czy może jest to inicjatywa polskiego wydawcy. Jednak zamieszczenie go bez informacji o elfach Tolkiena nie świadczy dobrze o wiarygodności tej publikacji i rodzi podejrzenie, że zostało ono tam umieszczone tylko z powodu słowa „elf” w tytule.

<sup>7</sup> K. Haka-Makowiecka, *Leksykon...*, s. 104.

Elfowie kochali wszystko, co piękne, zwłaszcza cuda przyrody, a szczególnie zaś wody Ulmo i gwiazdy Elbereth, świecące w chwili ich przebudzenia. Ich ciekawość i żądza wiedzy nie dawały się zaspokoić. Jednym z największych ich osiągnięć było nauczenie entów mowy. Sami siebie nazywali Quendi (Mówiący), co świadczy o tym, jak wysoko cenili możliwość porozumiewania się. Byli dobrzy z natury i odrzucali wszelkie dzieła zła, mogli być jednak zwodzeni przez zło, jeśli wydawało im się ono piękne.

[...]

Elfowie mogli zostać zabici lub umrzeć ze smutku, jednak nie starzeli się ani nie chorowali. Elf, który tracił życie, trafiał do Siedzib Mandosa, skąd mógł udać się do dowolnego miejsca w Valinorze, ale nie mógł powrócić do Śródziemia.

[...]

Zwani także Starszymi Dziećmi Iluvatara, Pierworodnymi Iluvatara, Pierworodnymi, Starszym Plemieniem, Starszą Rasą, Starszym Ludem, Pięknym Ludem, Wesółym Ludem oraz Leśnym Ludem<sup>8</sup>.

Obraz, który jawi się czytelnikowi z tego i podobnych mu opisów, ukazuje elfy jako istoty stworzone na podobieństwo aniołów – praktycznie nieśmiertelne, przychodzące nie z tego świata i do innego świata, niedostępnego dla śmiertelników odchodzące, mądrzejsze od ludzi, posiadające większą wiedzę o otaczającym ich świecie i zdolność prekognicji, we wszystkim od ludzi lepsze, otoczone poświatą (co zostało zaakcentowane w filmach Petera Jacksona opartych na prozie Tolkiena – elfom zawsze towarzyszy światło, a ich obecność rozświetla mrok). Podobnie jak anioły elfy narażone są na upadek i przejście na służbę zła. Walka, którą toczą z Sauronem, nie jest powadzona dla nich, one mogą odpłynąć za morze. Walczą dla ludzi, dla których ten świat jest przeznaczony, i nie ma dla nich tam miejsca mimo miłości, jaką obdarzyli przyrodę i mieszkańców Śródziemia – próba pozostania wiąże się z odrzuceniem własnego jestestwa i przyjęciem na siebie brzemienia ludzi – śmiertelności, o czym dowiadujemy się z historii Luthien i Arweny.

Co z tych cech przejęła fantasy? Badacze i fandom zgodni są co do faktu, że to właśnie tolkienowskie elfy stały się protoplastami tej rasy jako zjawiska ogólnokulturowego. Elfy zaistniały w świadomości czytelniczej w postaci, którą nakreślił Tolkien, i wszelkie próby znalezienia innych źródeł, choć

---

<sup>8</sup> R. Foster, *Encyklopedia Śródziemia*, przeł. A. Sylwanowicz, A. Kowalski, T. Olszański, Wyd. Amber, Warszawa 1997, s. 81.

podparte mocnymi argumentami, raczej nie zmieniają ogólnie przyjętych poglądów. Próbę taką podjęła Elżbieta Żukowska, poszukując mitologicznych źródeł twórczości Andrzeja Sapkowskiego. Porównuje ona elfy do na polu mitycznych ludów, piątego plemienia najeźdźców Irlandii – Tuatha de Danann<sup>9</sup>. Żukowska zauważa wiele cech wspólnych elfów u Sapkowskiego i Tuathe de Dannan, lecz wiele z nich odnajdujemy także u Tolkiena – np. opuszczenie uniwersum wiedźmina przez Lud Olch to wyraźne nawiązanie do opuszczenia Śródziemia, arogancja i pycha elfów u Sapkowskiego jest podobna do stosunku, jaki przejawiał Thranduil wobec Thorina Dębowej Tarczy i lud Galadrieli wobec Gimlego. Ustąpienie elfów przed przewagą ludzi bardziej kojarzy się natomiast ze zdobyciem Ameryki Północnej przez białego człowieka i zamknięciem Indian w rezerwach, o czym wspomina w swojej książce Katarzyna Kaczor<sup>10</sup>, niż z walkami w mitycznej historii Irlandii. I tu właśnie zaczynają zaznaczać się różnice między tolkienowskim obrazem elfów a wizją Sapkowskiego. Częściowo anielskie, czy może półboskie istoty z *Sillmarillionu* i *Władcy pierścieni* zostają odarte ze swych atrybutów. Nieśmiertelność zostaje zamieniona na długowieczność, zaleta wyparta przez wadę<sup>11</sup>. Długie życie elfów staje na przeszkodzie w ich odrodzeniu, nie są w stanie konkurować z witalnością ludzi, których coraz to nowe pokolenia pragną zaznaczyć swój byt w historii wielkimi czynami i podbojami. Elfy u Sapkowskiego trwają, lecz nie jest to trwanie na polu boskie w krainie wiecznej szczęśliwości, jaką jest Zachód u Tolkiena, to trwanie w rezerwacie, z którego nie ma ucieczki, to oczekiwanie na śmierć bez nadziei na zbawienie. Elfy jako rasę toczy choroba, która dotknęła Króla Rybaka – jałowość. Jej symbolem staje się niemożność seksualnego pożycia króla Ludu Olch, Auberona Muricetacha, z Ciri, które jest jedyną drogą do odzyskania dawnej potęgi. Nie ma elfich dzieci. Nie ma też Galahada, który mógłby uzdrowić Króla Olch, a z nim całe królestwo. Tylko w związkach z ludźmi elfy mogą doczekać się mieszanego potomstwa, w związkach z ludźmi i na ludzkich zasadach. Jedynym sposobem na przetrwanie okazuje się integracja z człowiekiem, zamieszkanie wśród ludzi, w ich miastach i osiedlach, czyli pełna asymilacja i rezygnacja z przebrzmiałej wielkości i potęgi. Trudna to droga

---

<sup>9</sup> E. Żukowska, *Mitologie Andrzeja Sapkowskiego*, Gdański Klub Fantastyki, Gdańsk 2011, s. 57.

<sup>10</sup> K. Kaczor, *Geralt, czarownice i wampir. Recykling kulturowy Andrzeja Sapkowskiego*, Wyd. słowo/obraz terytoria, Gdańsk 2006, s. 87.

<sup>11</sup> Długowieczność elfów w uniwersum Geralta bardziej przypomina struldbrugów z ludu Luggnagg w *Podróżach Guliwera* Jonathana Swifta.

dla dumnych elfów, tym bardziej że metysi spotykają się z pogardą obu ras i traktowani są jako obywatele drugiej kategorii – to wyraźne nawiązanie do rasistowskich praw nie tak dawno obowiązujących jeszcze np. w Stanach Zjednoczonych w stosunku do mulatów i wciąż jeszcze pokutujących w stereotypach<sup>12</sup>. Tym, którzy nie chcą się dostosować ani dać zamknąć w rezerwach, pozostaje tylko samobójcza walka o resztki godności. Ale nawet wtedy stają się instrumentem w rękach ludzi, którzy wykorzystują ich jako kozły ofiarne lub wysyłają do najgorszych zadań w trakcie działań wojennych.

Odwieczne koło życia i śmierci, które niejednokrotnie pojawia się w tekstach Sapkowskiego, jest źródłem nowych idei, odkryć i pędu ludzi do życia. Jego brak u elfów staje się przyczyną skazania ich na zagładę. Następuje tu przewartościowanie zalet elfów, mimo ich powierzchownej przewagi nad ludźmi (cech fizycznych, umysłowych oraz wiedzy – zaginiona, legendarna magia Wiedzących) brak nowych pokoleń jest przyczyną stagnacji i braku perspektyw rozwoju oraz w sumie utracenia przewagi nad początkowo słabszym rywalem w walce o dominację.

Elfy tracą także swój idealny wygląd. U Tolkiena są to istoty piękne jako rasa. Nawet jeśli można różnić się w ocenie konkretnych osób, to należy zaznaczyć, że piękno polega na braku wszelkich skaz i deformacji, które dotyczą inne rasy. Elfy nie starzeją się fizycznie, a ich uroda nie przemija. W filmach Petera Jacksona ta różnica została ukazana bardzo wyraźnie. Szczególnie w scenach w gospodzie Pod Rozbrykanym Kucykiem w Bree i kiedy Saruman podjudza Dunlandczyków do ataku na Rohan, widać brzydotę ludzi. U Sapkowskiego elfy w znacznej mierze zachowały swój wygląd – mają szczupłą sylwetkę, są piękne, zwinne, szybkie, umieją się bezszelestnie poruszać. Wyróżniają się szpiczasto zakończonymi uszami<sup>13</sup>.

---

<sup>12</sup> Patrz np. S. Bradt, 'One-drop rule' persists, <http://news.harvard.edu/gazette/story/2010/12/'one-drop-rule'-persists/> [dostęp: 28.12.2014].

<sup>13</sup> Nie wiadomo, od kiedy, a przynajmniej mnie tego nie udało się ustalić, elfy zostały przez ilustratorów i autorów obdarzone szpiczasto zakończonymi uszami. U Tolkiena ani w opisujących jego twórczość opracowaniach nie ma ani jednej wzmianki na ten temat. Natomiast u ilustratorów jego twórczości, Teda Nasmitha oraz Allana Lee i Johna Howe'a, którzy opracowywali koncepcje postaci do filmu Petera Jacksona, a także w komiksie o przygodach Bilba Bagginsa ilustrowanym przez Davida Wenzela (J.R.R. Tolkien, *The Hobbit or There and Back Again* [Komiks], t. I, adaptacja Ch. Dixon, ilustracje D. Wenzel, Eclipse Books, Forestville 1989) pojawiają się szpiczaste uszy. W filmie Ralpa Bakshiego (R. Bakshi, reż., *The Lord of the Rings*, United Artists, USA 1978) wszystkie rasy poza ludźmi także mają szpiczaste uszy. To wymaga jeszcze zbadania – prawdopodobnie ilustratorzy zaczerpnęli tę cechę wyglądu elfów raczej bezpośrednio z legend, bajek i mitów niż z prozy Tolkiena.

U Sapkowskiego cechą charakterystyczną elfów są także zęby: „bardzo białe, bardzo drobne i bardzo nieludzkie, równe jak spod stryculca, pozbawione klów”<sup>14</sup>. Czytelnik dowiaduje się, że najpiękniejsza kobieta świata to właśnie elfka – czarodziejka i królowa Francesca Findabair, zwana Eneid an Gleanna – Stokrotka z Gór<sup>15</sup>. Z racji swej urody elfki i półelfki osiągają najwyższe ceny w domach uciechy. Lecz ich uroda nie jest już nieskazitelna, jak była w uniwersum stworzonym przez Tolkiena – tam tylko elfy spalone przez zło, odmienione przez Morghota stają się zaprzeczeniem swojej rasy także pod względem fizycznym – podobnie jak upadłe anioły przeistaczające się w demony. U Sapkowskiego nie ma korelacji między szpetotą fizyczną i moralną – pięknej Toruviel, opętanej żądzą zemsty, zabijanie ludzi przynosi przyjemność. Każdy elf może doznać urazów, które czynią go szpetnym, lub zapaść na ludzką chorobę – anemię, gruźlicę i szkorbut. Elfy zostały odidealizowane i sprowadzone na ten sam poziom co człowiek – różnią się od rasy ludzkiej, lecz nie aż tak bardzo.

W grach wideo elfy mogą się także odróżniać od ludzi kolorem oczu i skóry lub wcale nie być piękne – tak jest na przykład w *Skyrim*<sup>16</sup>. W *Dragon Age*<sup>17</sup> ich twarze pokryte są tatużami, co upodabnia je do maoryskich wojowników.

Podobieństwa do tolkienowskiego wizerunku elfów uwidaczniają się także w podziale tej rasy. David Day w *Bestiariuszu tolkienowskim*<sup>18</sup> wyróżnia następujące szczepy elfów: Ciemne, Głębokie, Leśne, Morskie, Piękne, Puszczańskie, Szare, Elfy Światła, Wschodnie, Wysokiego Rodu, Zachodnie, Zielone. W *Warhammerze*<sup>19</sup>, grze typu *role play*, także pojawiają się szczepy elfów (tu nazywane odmianami bądź rasami) – odnajdujemy elfy wysokie<sup>20</sup>, leśne, morskie i mroczne. W bestiariuszu można wyczytać, że są one „wyrafinowane”, obdarzone miłością do sztuki i charakteryzują się hedonistyczną postawą<sup>21</sup>. Gry typu *role play* ograniczają zazwyczaj swe opisy do podstawowych cech danej rasy czy stworzenia – dlatego mistrzowie gry i gracze sami

<sup>14</sup> A. Sapkowski, *Ostatnie życzenie*, w: tegoż, *Ostatnie życzenie*, Wyd. superNowa, Warszawa 1998, s. 161.

<sup>15</sup> Imię to podkreśla związek elfów z przyrodą, o czym piszę w dalszej części tekstu.

<sup>16</sup> *The Elder Scrolls V: Skyrim*, Bethesda Softworks LLC, USA 2011.

<sup>17</sup> *Dragon Age: Origins*, BioWare, Kanada 2009.

<sup>18</sup> D. Day, *Bestiariusz tolkienowski*, przeł. R. Giedrojc, J.Z. Lichański, J. Kokot, Wyd. Zysk i S-ka, Poznań 1996, s. 58–62.

<sup>19</sup> *Warhammer. Fantasy Role Play. Edycja Polska*, Wyd. Mag, Warszawa b.r.w.

<sup>20</sup> Elfy wysokie są odpowiednikami Elfów Wysokiego Rodu – takie uproszczenie nazwy to błąd tłumacza, wzrost nie jest wyróżnikiem przynależności do danego ludu.

<sup>21</sup> *Warhammer...*, s. 217.

muszą uzupełnić tworzone przez siebie postacie w cechy gatunkowe i indywidualne, które, jak pokazuje praktyka, często były oparte na twórczości Tolkiena, a w późniejszym okresie także, a może nawet przede wszystkim, Sapkowskiego<sup>22</sup>. Na kontynencie Tamriel, głównym łądzie świata ulokowanym w serii gier *Elder Scrolls*, pojawiają się Elfy Wysokiego Rodu, Leśne Elfy oraz Mroczone Elfy. Należy przy tym zaznaczyć, że ten podział nie wiąże się, jak u Tolkiena, z przynależnością do plemienia czy ludu lub spaczeniem przez zło, lecz jest raczej wskaźnikiem statusu społecznego (przynależność do bogatych rodów), miejscem zamieszkania (las) lub ciemniejszą karnacją plemienia (Mroczny Elf może być postacią pozytywną).

Jedną z najczęściej powtarzających się cech elfów jest ich wyjątkowy związek z przyrodą. Nie bez znaczenia pozostaje fakt, że jednym z największych dokonań elfów było obudzenie świadomości i nauczenie się mowy drzew – dzięki czemu powstały enty, zwane także pasterzami drzew. Elfy całe życie spędzają w bliskim kontakcie z przyrodą – nawet jeśli budują miasta, to nie odgradzają się oni kamiennymi murami i nie zamykają jak ludzie czy krasnoludy w kamiennych grodach, lecz wtapiają swe budowle w krajobraz lub wręcz wykorzystują elementy przyrody. Lud Galadrimów mieszka na ogromnych drzewach. Rivendell jest zespolone z górską doliną, w której się znajduje. Zarówno sztuka, jak i rzemiosło są związane z przyrodą, łodzie mają kształt łabędzia, na przekutym mieczu Aragorna pojawiają się ornamenty w kształcie liści i kwiatów, a brosze, które otrzymali hobbici od Galadrieli, również mają kształt liści. Władczyni elfów przekazuje także szczególny dar Samowi – szkatułkę z ziemią z jej ogrodu wraz z nasieniem wyjątkowego drzewa, które rośnie tylko w Lorien. Zawartość szkatułki ma stać się zalążkiem odbudowy Shire po wojennych zniszczeniach. Dla elfów odbudowa tożsama jest z odrodzeniem przyrody – prawdziwy dom jest tam, gdzie rosną drzewa.

Podobne związki elfów z przyrodą odnajdujemy w prawie każdym utworze, w którym ta rasa występuje – wystarczy spojrzeć np. na nazewnictwo krain przez nie zamieszkiwanych – w uniwersum wiedźmina Geralt i jego nieodłączny towarzysz, Jaskier, trafiają na kraniec zamieszkałego przez ludzi świata: „Rodzi się tu wszystko na potęgę i rośnie, aż miło. Dlatego i mówią: Dolina Kwiatów”<sup>23</sup>. Ciri odwiedza Lud Olch, a partyzantów zasilają przedstawiciele Ludu Wzgórz. Przegnane ze swych ziem elfy w znacznej części

---

<sup>22</sup> Granie postacią wzorowaną na elfach z uniwersum Sapkowskiego pozwala na większą swobodę, szczególnie w poczynaniach moralnie niejednoznacznych, jak i ewentualnych romansach z innymi postaciami.

<sup>23</sup> A. Sapkowski, *Kraniec świata*, w: tegoż, *Ostatnie życzenie...*, s. 177.

wolą zamieszkiwać w wytyczonych przez ludzi rezerwatach niż przenieść się do brudnych i zatłoczonych miast.

Także w grach wideo motyw elfów zamieszkujących nieprzebyte puszcze i lasy pojawia się często. W serii gier spod znaku *Heroes of Might and Magic*<sup>24</sup> twierdzą tej rasy jest ogromne drzewo. W *Dragon Age: Origins* elfy zamieszkują puszcze i porozumiewają się ze zwierzętami. Postać gracza krzywdzącego zwierzęta nie będzie tam mile widziana.

Trochę inaczej wygląda sytuacja w *Skyrim*. Tam elfy można spotkać wszędzie – żyją w miastach między ludźmi, a las jest im równie wrogi jak innym rasom. W górach i w lesie gracz może dość często znaleźć zwłoki elfów, które padły ofiarą dzikich zwierząt lub bandytów – można zatem wysnuć wniosek, że nie mają one specjalnych uzdolnień sytuujących je w uprzywilejowanej pozycji w kontaktach z przyrodą.

U Tolkiena, oprócz Luthien<sup>25</sup>, elfki, podobnie jak kobiety w legendach o rycerzach Okragłego Stołu, zazwyczaj nie biorą udziału w działaniach zbrojnych i nie zajmują się typowo męskimi zajęciami. Mieszkają one zazwyczaj w miastach i pałacach – są matkami i żonami, obiektem męskich westchnień, nagrodą za wielkie czyny. Beren i Aragorn muszą wykazać się bohaterską postawą i wieloletnią „służbą”, zanim będą godni pojąć za żonę córkę wodza czy króla. Także postawa Galadrieli, która uczestniczy w życiu politycznym, nie odbiega od typowej, przypisanej jej roli – jako królowa ma inne prawa i obowiązki.

W grach komputerowych (np. serie: *Dragon Age*, *Elder Scrolls* czy *Neverwinter Nights*<sup>26</sup>) oraz RPG (np. *Warhammer*, *Dungeons & Dragons*<sup>27</sup>) kobiety, niezależnie od rasy, biorą udział w walkach i niejednokrotnie podejmują tradycyjnie męskie zawody – w *Dragon Age: Origins* występuje nawet kobieta-krasnolud wykonująca zawód kowala. W uniwersum wiedźmina pojawia się postać elfki Toruviel, która walczy u boku partyzantów. Twórcy książek i gier coraz częściej odpowiadają na zapotrzebowanie rynku i dostrzegają stale rosnący udział kobiet nie tylko w czytelnictwie, ale także jako konsumentek gier. Kobiety zapragnęły grać postaciami kobiet<sup>28</sup>.

---

<sup>24</sup> *Heroes of Might and Magic V*, Ubisoft, Francja 2006.

<sup>25</sup> Patrz: J.R.R. Tolkien, *Silmarillion*, przeł. M. Skibniewska, Wyd. Amber, Warszawa 1996, s. 193–225.

<sup>26</sup> *Neverwinter Nights*, Atari, Francja 2002.

<sup>27</sup> Pierwsze wydanie: *Dungeons & Dragons*, Tactical Studies Rules, USA 1974.

<sup>28</sup> Początkowo kobiety brały udział w grach jako magiczki lub kapłanki. Stopniowo coraz częściej zaczęły się wcielać w rolę zwiadowczyń i wojowniczek – obserwacje własne na podstawie uczestnictwa w grach RPG w latach 1993–2014.



Wraz ze zmianami obyczajowymi zapoczątkowanymi przez rewolucję seksualną w latach sześćdziesiątych XX w. zmieniają się także stroje postaci i ras fantastycznych, co najlepiej widać na przykładzie elfich i ludzkich wojowniczek. O ile ubiór Arweny i Galadrieli w filmie Petera Jacksona wpisuje się w tradycyjne wyobrażenia elfek, wykreowanych przez prozę Tolkiena, to strój Tauriel jest już nieco bardziej obcisły niż Arweny w trakcie walki z Nazgulami. Natomiast twórcy gier skierowanych do dorosłej publiczności jeszcze odważniej idą z nurtem wyzwolenia obyczajowego. Obecne kobiece postacie w grach bardziej niż do średniowiecznego obrazu damy, mieszczi czy wieśniaczki nawiązują do grafik fantastycznych, m.in. Borisa Valejo, Chrisa Achilleosa, Hajime Sorayamy czy Wojciecha Siudmaka. Okładki, reklamowe postery i wallpapy do gier, np. *Neverwinter Nights*, *Sacred 2*<sup>29</sup>, *Guild Wars*<sup>30</sup>, przedstawiają umięśnione kobiety lub stwory o kobiecych ciałach uzupełnione o anielskie bądź demoniczne atrybuty w postaci skrzydeł czy ogonów, z mieczem w jednej ręce i zakrwawioną, odciętą głową wroga w drugiej, ubrane w bardzo skąpe stroje lub elementy zbroi, ewentualnie w ogóle bez ubrań.

Wydaje się, że wygląd elfek oraz ludzkich kobiet to raczej spuścizna po Robercie E. Howardzie<sup>31</sup> i jego Conanie niż Tolkiena.

Ostatnio producenci gier zaczęli nawet umieszczać w nich postacie homoseksualne i tak układać możliwe scenariusze rozwoju wydarzeń, aby postać gracza mogła nawiązać homoseksualny romans w grze (gry z serii *Dragon Age*). Staje się to przyczyną protestów bardziej konserwatywnych środowisk (także wśród graczy, którzy nie potrafią oddzielić świata przedstawionego gier operujących średniowiecznym czy renesansowym sztafżem od historycznych realiów świata pozatekstowego) oraz prób cenzurowania tego typu produktów<sup>32</sup>.

Podejmując temat krasnoludów, przewrotnie nie zacznę *ab ovo*, lecz od drobnej ciekawostki – anonimowi tłumacze polskiego podręcznika do gry RPG *Warhammer* użyli do nazwy omawianej rasy słowa „krasnoludy”, a nie „karły”, które byłoby bliższe angielskiemu oryginałowi. W języku polskim istnieją dwa odpowiedniki angielskiego słowa „dwarf”: „karły” i „krasnoludki”.

---

<sup>29</sup> *Sacred 2: Fallen Angel*, Ascaron Entertainment, Niemcy 2008.

<sup>30</sup> *Guild Wars: Eye of the North*, ArenaNet, USA 2007.

<sup>31</sup> Patrz np. R. Fleischer, reż., *Conan niszczyciel*, USA 1984; tenże, reż., *Czerwona Sonja*, USA, Holandia 1985; J. Milius, reż., *Conan barbarzyńca*, USA 1982.

<sup>32</sup> md, *Premiera Dragon Age za parę dni, ale nie w Indiach*, <http://queer.pl/news/195234/dragon-age-dorian-electronic-arts-bioware-gry-premiery>, [dostęp: 21.11.2014].

Przy czym te drugie kojarzą się raczej z bajkowymi stworami niewiele większymi od myszy. Natomiast karły, według definicji słownikowych, to przedstawiciele tego samego gatunku, tylko niżsi wzrostem, lub lud charakteryzujący się niską posturą. Dokładne wyjaśnienie tych różnic można odnaleźć u Władysława Kopalińskiego w *Słowniku mitów i tradycji kultury*. Maria Skibniewska, tłumacząc po raz pierwszy dzieła Tolkiena na język polski, użyła słowa „krasno-lud”, które wyraźnie nawiązywało do bajkowej, a nie mitologicznej konwencji. Zgrubienie krasnoludka do krasnoluda miało odróżnić malutkie bajkowe istotki<sup>33</sup> od nieco bajkowych jeszcze (w *Hobbicie*), ale znacznie większych i toczących boje z goblinami i smokami postaci. Warto tu zaznaczyć, że według Kopalińskiego słowo „niziołek” jest synonimem „karła”, natomiast u Tolkiena pojawia się jako określenie hobbitów, używane przez inne ludy.

W prozie Sapkowskiego i jej adaptacjach, zarówno w serialu, jak i grach, używana jest nazwa „krasno-lud”, co przy równoczesnym braku prób wprowadzenia na to miejsce „karła” pokazuje, jak wielki wpływ na pojmowanie fantastyki zarówno przez autorów, jak i czytelników miało pierwsze tłumaczenie *Hobbita* i *Władcy pierścieni*.

Tolkien w apendyksie do *Władcy pierścieni* pisze o nich tak:

Krasnoludowie są na ogół hartowni, zawzięci, skryci, pracowici, nie zapominają krzywd (ani dobrodziejstw); kochają kamienie, klejnoty i rzeczy zrobione ręką białego<sup>34</sup> rzemieślnika bardziej niż to, co żyje własnym życiem. Nie są wszakże z natury źli i cokolwiek by ludzie bajali, bardzo niewielu krasnoludów dobrowolnie poszło na służbę Sił Ciemności. Ludzie jednak z dawna zazdrościli krasnoludom skarbów i pięknych wyrobów, które z ich rąk wychodziły, dlatego powstała między dwiema rasami nieufność.

Opis krasnoludów w *Warhammerze* jest bardzo zbliżony do tolkienowskiego pierwowzoru:

Tworzą klany, często mieszkające w niedostępnych górskich zamkach lub podziemnych twierdzach, jednak przyswajające sobie wiele z kultury regionu, w którym żyją.

---

<sup>33</sup> W świadomości polskiego czytelnika krasnoludek to bohater bajek dla dzieci takich jak np. *O krasnoludkach i sierotce Marysi* Marii Konopnickiej.

<sup>34</sup> Ewidentny błąd w polskim wydaniu – powinno być „biegłego” – patrz J.R.R. Tolkien, *The Lord of the Rings. Part Three: The Return of the King*, Unwin Paperbacks, London, Sydney, Wellington 1981, s. 521.

[...]

Krasnoludowie są bardzo materialistycznym ludem: są wspaniałymi rzemieślnikami i dobrymi robotnikami. Mają niewielkie zdolności magiczne, a krasnoludscy czarodzieje są rzadkością. Mówią językiem Starego Świata lub Norški, a również swym własnym, sekretnym językiem, którego nie uczą nikogo obcego.

[...]

Budowa ciała: Krasnoludowie są niskimi istotami, mierzącymi około 1,5 m wzrostu, bardzo szerokimi w barach, co sprawia, iż są idealnie przygotowani do podziemnego życia i górnictwa. Ich skóra ma taki sam odcień, jak skóra ludzka<sup>35</sup>.

W *Dragon Age: Origin* krasnoludy zachowują typowe dla nich cechy, jak niski wzrost, szczególne zamiłowanie do prac rzemieślniczych, życie w podziemnych miastach, które są zazwyczaj także kopalniami. Ciekawostką jest pojawienie się w grze krasnoludzkich kobiet, które mogą wykonywać zawód kowala lub być wojowniczkami. Jako nowość należy odnotować pojawienie się krasnoluda bez brody<sup>36</sup> – Varrika Tethrasa<sup>37</sup>. Zarówno u Tolkiena, jak i u Sapkowskiego wszystkie krasnoludy posiadały brody – jest to jedna z wyróżniających ich cech, są nawet nazywane „brodaczami”. We *Władcy pierścieni* nie dowiadujemy się zbyt wiele o kobietach krasnoludzkich. W uniwersum wiedźmina wspomniane są one w żartach – ponoć bardzo nieatrakcyjne i być może także mają brody<sup>38</sup>. W grach z serii *Wiedźmin* spotykamy tylko męskich członków tej rasy – mogą być łysi, ale zawsze mają brody. Natomiast wizja krasnoludów z filmu<sup>39</sup> i serialu<sup>40</sup> opartych na opowiadaniach Sapkowskiego została przez większość fandomu odrzucona, co nie dziwi, gdyż przedstawione zostały one jako nad wyraz wątle istoty, które mogłyby mieć problem z podniesieniem topora bojowego, nie mówiąc już o walczeniu nim.

Krasnoludy łatwiej niż elfy integrują się z ludźmi. Zarówno u Tolkiena, Sapkowskiego, jak i w grach wideo istnieją liczne powiązania handlowe mię-

---

<sup>35</sup> *Warhammer...*, s. 222.

<sup>36</sup> Występuje w *Dragon Age II* (*Dragon Age II*, BioWare, Kanada 2011) oraz w *Dragon Age: Inquisition* (*Dragon Age: Inquisition*, BioWare, Kanada 2014).

<sup>37</sup> Jest to postać wyjątkowa jak na krasnoluda – awanturnik, przedsiębiorca i przede wszystkim pocztytny pisarz. Inne krasnoludy (z wyjątkiem młodocianych) są posiadaczami bród. W grze nie ma wyjaśnień odnośnie do braku brody u Varrika Tethrasa.

<sup>38</sup> W grach z serii *Dragon Age* krasnoludzkie kobiety nie mają bród.

<sup>39</sup> M. Brodzki, reż., *Wiedźmin*, Héritage Films, Polska 2001.

<sup>40</sup> M Brodzki, reż., *Wiedźmin (serial)*, Héritage Films, Polska 2002.

dzy tymi rasami. We wszystkich przypadkach zajmują się one zazwyczaj górnictwem i kowalstwem. Są też wspaniałymi rzemieślnikami, jubilerami, a w uniwersum wiedźmina także bankierami. Nawet w *Skyrim*, gdzie występują pod nazwą „Dwemerowie” i są tajemniczą, dawno wymarłą rasą, gracz ma szansę poznać niesamowite podziemne miasta i wynalazki przez nich stworzone. Ich wiedza zaginęła wraz z nimi i nikt już nie potrafi skonstruować napędzanych zamkniętymi w kamieniach duszami robotów, wiecznie świecących się lamp czy systemów ogrzewania opartych na źródłach geotermicznych. Opuszczone miasta kojarzą się z Samotną Górą z *Hobbita* – opuszczoną przez krasnoludy po zdobyciu jej przez Smauga.

W sadze o wiedźminie krasnoludy często są bankierami – historyczna analogia do Żydów zajmujących się lichwą w średniowieczu jest oczywista. Tych podobieństw jest więcej – życie w gettach, pogarda, z jaką spotykają się ze strony ludzi, i w końcu ich pogromy, których inicjatorami są politycy i przedstawiciele stanu kapłańskiego.

W omawianych tu źródłach pojawiają się dwa motywy – bogactwa krasnoludów oraz tajemnic, których nie zdradzają żadnym przedstawicielom innych ras. Oba wywodzą się z prozy Tolkiena i są ze sobą powiązane. Bogactwa stają się niejednokrotnie przyczyną upadku królestw – chorobą drażącą całą rasę jest ogromna chciwość, co zostało wyraźnie ukazane w ostatniej części filmowej trylogii o przygodach Bilba Bagginsa<sup>41</sup>. Natomiast ich tajemna wiedza to nawiązanie do cyklopów z mitologii greckiej<sup>42</sup>.

Literatura, gry i filmy fantasy często pokazują starcia zbrojne, dlatego tak ważną cechą każdej fantastycznej rasy jest jej sposób prowadzenia walk i uzbrojenie, którego używają.

Elfy zazwyczaj są mistrzami łuku, a w starciach wręcz posługują się lekkimi mieczami, długimi sztyletami lub włóczniami – czyli bronią, której zaletą jest lekkość pozwalająca na wykorzystanie prędkości i zwinności typowej dla tej rasy.

Krasnoludy natomiast najczęściej wykorzystują swą wrodzoną wytrzymałość – dlatego w ich arsenale odnajdujemy przede wszystkim ciężkie topory

---

<sup>41</sup> P. Jackson, reż., *The Hobbit: The Battle of the Five Armies*, New Line Cinema, USA 2014.

<sup>42</sup> Oko na czole cyklopa to właściwie tatuaż pierścienia będący symbolem wiedzy tajemnej związanej z kowalstwem. W uniwersum Bilba Bagginsa władcy krasnoludów byli posiadaczami pierścieni, które umożliwiły im rozwój wielu rzemiosł i pomnożenie bogactwa. Motyw pierścieni dających władzę i bogactwo przewija się w europejskiej kulturze, począwszy od starożytnych Greków, przez mitologie skandynawską i germańską, opowieści o Karolu Wielkim, aż do oper Wagnera. Patrz: M. Poradecki, *Pierścień Nibelunga... a sprawa pennego hobbita*, w: *Złoto Renu*, program opery, The Metropolitan Opera New York & Filharmonia Łódzka, Łódź 2010.

i młoty bojowe uzupełnione o masywne tarcze. Krasnoludy, w przeciwieństwie do elfów, są powolne – ich walka opiera się na wykorzystaniu siły. W uniwersum wiedźmina ich taktyka bojowa została opisana szczegółowo – ustawieni w zwartym szyku, zasłonięci wielkimi tarczami potrafią przemieszczać się i odpierać ataki nawet w całkowitym okrążeniu. Ten sposób prowadzenia walk wynika z cech fizycznych tej rasy. Opisane powyżej cechy występują właściwie we wszystkich omawianych tu źródłach, a ich pochodzenie bezsprzecznie wywodzi się z prozy Tolkiena.

Podsumowując, można stwierdzić, że elfy i krasnoludy w literaturze, filmach i grach fantasy to przede wszystkim adaptacja ras ukształtowanych przez twórczość Tolkiena. Większość cech, która została nakreślona w opisach Śródziemia, jest immanentnie z nimi związana – ogólne cechy budowy ciała i wynikające z tego konsekwencje (np. dotyczące sposobu prowadzenia walki i wyboru uzbrojenia), stosunek do przyrody czy materialnego dobrobytu, wykonywane zawody. Na niektórych płaszczyznach widać pewną ewolucję wspomnianych ras – szczególnie w kwestii emancypacji postaci kobiecych oraz w sferze kształtowania się obyczajów. Pojawiają się także nowe cechy nawiązujące do historii świata pozatekstowego – np. upodobnienie elfów do Indian czy krasnoludów do Żydów w uniwersum wiedźmina, jednak wpływ dzieł Tolkiena jest tak duży, że bez wątplenia można go nazywać ojcem gatunku.

## Bibliografia

- Allen J., *Encyklopedia fantasy*, przeł. P. Lewiński, Wyd. Muza, Warszawa 2006.
- Bakshi R., reż., *The Lord of the Rings*, United Artists, USA 1978.
- Brodzki M., reż., *Wiedźmin*, Héritage Films, Polska 2001.
- Brodzki M., reż., *Wiedźmin (serial)*, Héritage Films, Polska 2002.
- Day D., *Bestiariusz tolkienowski*, przeł. R. Giedrojc, J.Z. Lichański, J. Kokot, Wyd. Zysk i S-ka, Poznań 1996.
- Dragon Age II*, BioWare, Kanada 2011.
- Dragon Age: Inquisition*, BioWare, Kanada 2014.
- Dragon Age: Origins*, BioWare, Kanada 2009.
- Fleischer R., reż., *Conan niszczyciel*, USA 1984.
- Fleischer R., reż., *Czerwona Sonja*, USA, Holandia 1985.
- Foster R., *Encyklopedia Śródziemia*, przeł. A. Sylwanowicz, A. Kowalski, T. Olszański, Wyd. Amber, Warszawa 1997.
- Guild Wars: Eye of the North*, ArenaNet, USA 2007.
- Haka-Makowiecka K., Makowiecka M., Węgrzecka M., *Leksykon fantastyki*, Wyd. Muza, Warszawa 2009.

- Heroes of Might and Magic V*, Ubisoft, Francja 2006.
- Heroes of Might and Magic VI*, Black Hole Entertainment, Węgry 2011.
- Jackson P., reż., *The Hobbit: An Unexpected Journey*, New Line Cinema, USA 2012.
- Jackson P., reż., *The Hobbit: The Battle of the Five Armies*, New Line Cinema, USA 2014.
- Jackson P., reż., *The Hobbit: The Desolation of Smaug*, New Line Cinema, USA 2013.
- Jackson P., reż., *The Lord of the Rings: Return of the King*, New Line Cinema, USA 2003.
- Jackson P., reż., *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring*, New Line Cinema, USA 2001.
- Jackson P., reż., *The Lord of the Rings: The Two Towers*, New Line Cinema, USA 2002.
- Kaczor K., *Geralt, czarownice i wampir. Recykling kulturowy Andrzeja Sapkowskiego*, Wyd. słowo/obraz terytoria, Gdańsk 2006.
- Kopaliński W., *Słownik mitów i tradycji kultury*, t. I, Wyd. Rzeczpospolita, Warszawa 1997.
- Kopaliński W., *Słownik mitów i tradycji kultury*, t. II, Wyd. Rzeczpospolita, Warszawa 1997.
- Milius J., reż., *Conan barbarzyńca*, USA 1982.
- Neverwinter Nights*, Atari, Francja 2002.
- Neverwinter Nights: Hordes of the Underdark*, BioWare, Kanada 2002.
- Poradecki M., *Pierścień Nibelunga... a sprawa pewnego hobbita*, w: *Złoto Renu*, program opery, The Metropolitan Opera New York & Filharmonia Łódzka, Łódź 2010.
- Sacred 2: Fallen Angel*, Ascaron Entertainment, Niemcy 2008.
- Sapkowski A., *Kraniec świata*, w: tegoż, *Ostatnie życzenie*, Wyd. superNowa, Warszawa 1998.
- Sapkowski A., *Ostatnie życzenie*, w: tegoż, *Ostatnie życzenie*, Wyd. superNowa, Warszawa 1998.
- Shippey T.A., J.R.R. Tolkien. *Author of the Century*, Harper Collins Publishers, London 2001.
- The Elder Scrolls V: Skyrim*, Bethesda Softworks LLC, USA 2011.
- Tolkien J.R.R., *Silmarillion*, przeł. M. Skibniewska, Wyd. Amber, Warszawa 1996.
- Tolkien J.R.R., *The Hobbit or There and Back Again* [Komiks], t. I, Eclipse Books, Forestville 1989.
- Tolkien J.R.R., *The Hobbit or There and Back Again*, Unwin Paperbacks, London–Sydney 1988.
- Tolkien J.R.R., *Władca pierścieni*, przeł. M. Skibniewska, Atlantis SC, Warszawa 1992.
- Warhammer. Fantasy Role Play. Edycja Polska*, Wyd. Mag, Warszawa b.r.w.
- Wiedźmin 2: Zabójcy królów*, CD Projekt RED, Polska 2012.
- Żukowska E., *Mitologie Andrzeja Sapkowskiego*, Gdański Klub Fantastyki, Gdańsk 2011.

## Netografia

- Bradt S., 'One-drop rule' persists, <http://news.harvard.edu/gazette/story/2010/12/'one-drop-rule'-persists>.
- md, *Premiera Dragon Age za parę dni, ale nie w Indiach*, <http://queer.pl/news/195234/dragon-age-dorian-electronic-arts-bioware-gry-premiery>.

## Elves and dwarves – adaptations of Tolkien's races

In this paper, the most important features of elves and dwarves are examined on the basis of selected films, RPG and video games, as well as fantasy literature. Most of the traits have been presented in the descriptions of Middle-earth and are inherently associated with these

races – the general properties of body build and their consequences (e.g.: in combat), the attitude towards nature and material prosperity, as well as the trades pursued. In some areas, one can see a certain degree of evolution of these features – particularly in terms of emancipation of female characters and the formation of customs. New features also appear, referring to the history of the world beyond the text – e.g.: the resemblance of elves to Native Americans or dwarves to Jews in the Witcher universe, however, the influence of Tolkien's works predominates in shaping the image of these races among the creators of fantasy.

**Keywords:** fantasy races, elves, dwarves, Tolkien, gender in fantasy