

UM ÞRÓUN ÖRVAR-ODDS SÖGU¹

1. ÞEGAR ÉG las Örvar-Odds sögu í fyrsta skipti sem tiltölulega ungur og óvitur maður, fannst mér hún mjög skemmtileg, með köflum meira að segja bráðskemmtileg, en þegar ég las hana í annað sinn, var hún allt í einu orðin að heldur þurrum lestri. En þegar ég fór að rannsaka, hvernig á þessu gæti staðið, kom brátt í ljós að hér hafði verið um að ræða yngri og eldri gerð, sem hlutu að vera nokkuð mismunandi, en í fávisku minni hafði mér ekkert verið kunnugt um það. Varð mér nú ljóst, að hér lá fyrir dálítið skemmtilegt vandamál, að talsverð þróun hlyti að hafa átt sér stað milli eldri og yngri gerðar sögunnar, en hvorki í útgáfum né bókmenntafræðilegum ritum var mikið að finna um þetta. Í útgáfu R.C. Boers (Boer 1888) fann ég að vísu ætterskrá handritanna með þeim upplýsingum, að:

S (Stokkhólmshandritið, perg. 7, 4^o frá byrjun 14. aldar) væri bæði elsta handritið og elsta og jafnframt stysta gerð,

A, B (frá 15. öld) geymdu yngri og lengstu gerð, en

M (frá síðari hluta 14. aldar) lægi einhversstaðar á milli.

En um þróun sögunnar, aðallega milli eldri og yngri gerðar, stóð þar svo sem ekki neitt.

1.1. Að því er mér skilst, hefur ekki mikið verið skrifað um Örvar-Odds sögu, að minnsta kosti ekki í bókmenntafræðilegum ritum. Eins og kunnugt er, voru fornaldarsögur afar vinsælar á fyrri hluta 19. aldar, þegar Carl Christian Rafn bjó þær til útgáfu í þremur bindum 1829–30, og bæði rómantísk og eftirrómantísk skáld voru hrifin af hetjuanda og fornlegum svip þessara sagna. En þegar á leið, urðu aðrar sögur yfirsterkari, sérstaklega Íslendingasögur, að minnsta kosti að því er varðar vísindalegar rannsóknir, enda vel þekkt að menn hafa ekki fyrr en á síðustu áratugum fengið nýjan áhuga á fornaldar-, riddara- og ævintýrasögum og þess konar bókmenntageinum.

¹ Fyrirlestur fluttur við Háskóla Íslands 22. október 1984.

1.2. Um Örvar-Odds sögu hefur verið skrifað nokkuð mikið frá flólógísku sjónarmiði – varðandi þróun efnis, uppruna ýmissa mótífa, tengsl við aðrar sögur o.s.frv. – en þegar leitað er upplýsinga um bókmenntasögulega afstöðu hennar, eru kostir ekki eins góðir. Hún er yfirleitt talin til fornaldarsagna og þykir sérstaklega gott dæmi þeirrar tegundar sem kallast ‘víkingasögur’; en eins og kunnugt er, er fornaldarsögum oft skipt í þrennt: hetju-, víkinga- og ævintýrasögur.

Innan þessa ramma hefur Örvar-Odds saga einkum verið skoðuð sem meira eða minna heilsteypt ‘listaverk’, og þeir fáu fræðimenn sem á einhvern hátt hafa túlkað hana bókmenntafræðilega hafa yfirleitt lítið hirt um muninn milli eldri og yngri gerðar eða innri mótsetningar sem einkum er að finna í yngri gerðinni. R.C. Boer lagði á sínum tíma aðaláhersluna á eldri gerðina, en taldi hinar gerðirnar afbakanir sem stöfuðu aðallega af því að þarflausu og óviðkomandi efni hefði verið skotið inn í upprunalega textann (Örvar-Odds saga 1892, bls. VII–XI). Jan de Vries (1964–67, II, bls. 483–87) nefnir alls ekkert um mismunandi gerðir, en Hermann Pálsson og Paul Edwards (Pálsson-Edwards 1971) styðjast eingöngu við yngri gerðina í sinni greinargerð um höfuðatriði þess sem þeir kalla ‘legendary fiction’. Sá sem gerir sér skýrasta grein fyrir gildi eldri og yngri gerða frá sjónarmiði söguþróunar, bæði þessarar sérstöku sögu og fornaldarsagna yfirleitt, er kannski Guðni Jónsson, sem skrifar í formála sínum 1943 (bls. XIX): ‘Handrit Örvar-Odds sögu gefa mjög fróðlega hugmynd um fornaldarsögu á sköpunarstigi.’ Reyndar virðist Finnur Jónsson þegar hafa verið svipaðrar skoðunar, þegar hann skrifar í bókmenntasögu sinni:

Sagaen er i yngre håndskrifter stærkt bearbejdet og udvidet med æventyr og udmalinger (jættehistorier og lignende), hvor man meget lærerigt kan iagttage, hvorledes det ene lag ligesom føjes til efter det andet (Finnur Jónsson 1920–24, II, bls. 806–809).

1.3. Eins og má skilja af því sem hér hefur verið sagt, hafa menn hingað til varla gert neina tilraun til að túlka texta Örvar-Odds sögu í heild, en ýtarlegustu rannsókn einstakra atriða má finna hjá Hermanni Pálssyni og Paul Edwards (1971). (Mjög áhugaverð, en efnislega takmörkuð er einnig grein Lönnroths 1979.) Þessir höfundar eru þeirrar skoðunar að Oddur sé einhver fjölþættasta og forvitnilegasta hetja í fornaldarsögum – eins konar blendingur eða samruni ólíkra eiginleika

í eðli sínu og forlögum: styrkleika, hraustleika, hófsemi o.s.frv.; að líf hans sé bæði hamingjusamt og dapurlegt, hann sé sjálfum sér nægur, en hræðist samt þau forlög sem völvan hafði spáð honum; hann sé í senn ævintýra- og harmleikahetja og uppbygging og eðli sögunnar sé í samræmi við þetta: hún hafi að geyma bæði alvarlegt og gamansamt efni og umhverfi og siðgæði bæði fornra hetjusagna og nýrra riddarasagna. Þeir telja að aðalinntak sögunnar sé lýsing vaxandi sjálfsmeðvitundar hjá hetjunni: að Oddur viðurkenni um síðir – eftir vonlausa bardaga við ofurefli Ögmundar – takmörkun mannlegs lífs og mannlegs persónuleika og geti þá loksins dáíð. Þessi skoðun á Örvar-Odds sögu sem eins konar þróunar- eða þroskasögu er mjög íhugunarverð og virðist gefa góða skýringu á samblöndun mismunandi efnis, þar sem fram kemur bæði víkinga- og riddaralíf, gamansemi og afkáralegar ýkjur. Þó þykir mér þessi skýring yfirleitt of nútímaleg, og einkum virðist hún vera vafasöm af því að hún tekur ekki tillit til hinnar bókmenntasögulegu þróunar frá eldri til yngri gerðar.

Mér finnst því ekki alveg óþarft að taka þetta upp á nýjan leik og reyna að svara eftirfarandi spurningum:

Hvernig á að skilja þróun Örvar-Odds sögu? Hver eru helstu atriði hennar?

Hvernig á að túlka hvora gerð um sig?

Hver er staða sögunnar miðað við aðrar, skyldar sögur: aðrar svo kallaðar víkingasögur, ævintýrasögur ('Abenteuersagas') og frumsamdar riddarasögur ('Märchensagas')?

Á hvern hátt geta slíkar athuganir varpað ljósi á skilgreiningu og afmörkun hinna ýmsu greina fornsagna?

2.1. Lítum fyrst á eldri gerð, eins og hún liggur fyrir í Stokkhólms-handritinu. Þó að þar gerist mikið og margt óvenjulegt og ótrúlegt og atburðarásin sé þess vegna heldur flókin, held ég að henni megi skipta í þrjá hluta:

I. Inngangur, sem aftur skiptist í þrennt:

A. ætt Odds og uppruni, fæðing hans í Berurjóðri í Suðvestur-Noregi, æskuárin,

B. spá völunnar (Heiðar) um líf Odds í 300 ár og dauða af völdum hestsins Faxes; viðbrögð Odds: dráp Faxes til þess að forðast forlög-in,

C. burtför Odds frá Berurjóðri ásamt Ásmundi fóstbróður hans, koma þeirra til Hrafnistu.

II. Miðhluti: röð ævintýra, sem einnig skiptist í þrennt:

A. Bjarmalandsför í þremur áföngum:

- a) ofbeldi Guðmundar og Sigurðar gagnvart Finnum (og hefnd þeirra á heimleiðinni),
- b) bardagi við Bjarma og sigur yfir þeim, þar sem Oddur aflar sér mikillar frægðar,
- c) dvöl í Risalandi: Oddur skýtur augu úr Gneip tröllkonu og sigrar risakonung (skýtur úr honum annað augað), fær síðan ákafan byr heim í Hrafnistu.

Þessi fyrsti kafli í miðhluta sögunnar er mjög ævintýra- og þjóðsagnakenndur; þar eru nærri því öll þau mótíf sem samkvæmt Propp einkenna ævintýrið ('Zauber Märchen'), en þau eru í stórum dráttum:

skortur: Odd skortir frægð og metnað (það 'hlutverk' sem Propp táknar með α; sjá Propp 1972, bls. 31 ff.)

ákvörðun um að fara út: Oddur ákveður að fara Bjarmalandsför (C)

aðstodarmaður/gefandi: Grímur loðinkinni, sem gefur Oddi örvarnar Gusisnauta, en þeim fylgja yfirnáttúrlegir eiginleikar (Propp: Sch – Z)

ýkjukennnd ferð til ævintýralandsins (W)

bardagi og sigur (K – S)

heimferð með fé og frægð (L)

eftirför Finna (V)

björgun garpsins (R)

nýtt próf vits og dugnaðar hjá risum (Gneip): Oddur sigrar ekki allveg, en reynist þó öllum fremri (P – Lð)

nafngiftin sem er sambærileg viðurkenningu hetjunnar (E): risinn gefur Oddi nafnið Örvar-Oddur, en þar með er frami hans og frægð endanlega staðfest.

Miðað við Greimas, sem hefur reynt að draga saman 'hlutverk' Propps og sett fram kenningu um 'hetjupróf' af ýmsu tagi ('kvalifiserandi próf', 'úrslita- eða aðalpróf', 'glorifiserandi próf' eða 'dýrðarpróf'), má segja, að þau komi öll fyrir í þessum kafla (1. Oddur fær magísk hjálpartæki, sem gera honum kleift 2. að vinna sigur og frægð og 3. að fá staðfestingu á hetjuskap sínum í átökum við risakonung). Athyglisvert er að risakonungur gefur Oddi nafnið Örvar-Oddur og að það er Bjarmalandsferðin sem gerir hann frægan um allan heim, en

með tilliti til þess að þessi kafli stendur fremst í langri röð ævintýra, sem ná hámarki sínu löngu seinna, væri kannski eins rétt að kalla kaflann *í heild* 'kvalifiserandi próf': örvagjöfin og nafngiftin tákna viðurkenningu hetjuhlutverks sem er forsenda þess sem kemur á eftir.

B. Annar kafli í miðhlutanum er heldur flókinn og er auðséð að upprunalega sagan hefur þar blandast ýmsu öðru efni: annaðhvort hreinum uppspuna söguritarans eða sögum sem upprunalega eiga heima annarsstaðar, og ber þar einkum að nefna hetjusögu um Hjálmar og Sámseyjarbardaga. Þegar Oddur hefur verið kyrr í Hrafnistu um stundar sakir, koma næst tvö víkingaævintýri, sem hafa ekkert beint samband við aðra hluta sögunnar og má telja innskot eða milliliði. Þá er komið að átökum og fóstbræðralagi við Hjálmar og Þórð stafnglámu, og er það byrjun langrar raðar ævintýra, sem ná hámarki í viðskiptum við Ölvöru og enda á Sámseyjarbardaga, dauða Hjálmars og ferðinni til Svíþjóðar (kaflann frá Sámseyjarbardaga til Svíþjóðarferðar vantar að vísu í S, en hann hlýtur samt snemma að hafa fylgt sögunni).

Í öðrum kafla miðhlutans er um að ræða fjölbreytta víkingaferð, sem að verulegu leyti vantar innra samhengi; margir atburðir sem gerast þar eru meira eða minna einangraðir, hafa ekkert beint samband hver við annan, og á þetta meðal annars við orrustu Odds og Ögmundar Eyþjófsbana, sem síðar verður að mikilsháttar efni í yngri gerð (sjá síðar). Þó er ljóst, að kjarni máls í öllum kaflanum eru atburðirnir kringum írsku kóngsdótturina, skyrtu sem hún lætur sauma handa Oddi (sem ekkert bitur á) og konungsríki sem hann fær með henni. Aftur eru það einkenni ævintýrisins, sem hér skipta mestu máli: að hetjan fær að lokum bæði kóngsdóttur og konungsríki, er eitt-hvert mikilvægasta atriðið í skrá Propps (H*), en hér er það tengt atriðinu um mikilsháttar (töfra)hlut sem hetjan nær og bætir með því úr skorti/skaða (L hjá Propp). Samkvæmt Greimas mætti kalla það 'úrslita- eða aðalpróf': Oddur sannar með sigri á Írum að hann er hetja, og þó að hann yfirgefi kóngsdótturina eftir þrjú ár, heldur hann skyrtunni sem ekkert bitur á og er forsenda þess að hetjuhlutið geti haldið áfram með glæsibrag.

Eftir dvölinu í Svíþjóð og dráp Sæviðar ræðst Oddur í ferðalag til Suðurlanda, heyr ósköpin öll af bardögum við ræningja og illmenni, en stundum við höfðingja, dvelst eitt misseri í klaustri á Sikiley og tekur kristna trú, fer austur á Jórðsalaland (Palestínu) og þaðan til Ungverja-

lands og loksins til Húnalands. Frásögnin af öllum þessum atburðum er stutt, ekkert sérstakt atriði má telja miðdepil – t.d. virðist kristnataka Odds vera ákaflega yfirborðsleg – og þess vegna vil ég helst ekki telja þessar sneiðar með aðalhlutum sögunnar, en heldur kalla þær milliliði eða röð af milliliðum.

C. Þriðji kafli miðhlutans hefst að mínu áliti, þegar Jólfur vísar Oddi til Herrauds Húnakonungs. Hér er aftur mikið um ævintýramótíf: Jólfulur bóndi er aðstoðarmaðurinn og ráðgjafinn (hann líkist að vissu leyti Óðni; sjá Kroesen 1985, sem að vísu gerir of mikið úr þessu), en hann er einnig gefandi: steinörvarnar þrjár sem hann gefur gesti sínum eru þau hjálpargögn sem löngu seinna gera Oddi kleift að sigra Álf Bjálka-konung. Auk þess leynir Oddur nafni sínu og lætur sem hann sé óduglegur til verka og íþróttá; það er ekki alveg ljóst, hversvegna hann gerir það, en hitt er víst, að sagan hefur hér orðið fyrir áhrifum frá ævintýrum: Lönnroth (1979) talar, með tilliti til atburðanna í höll Herrauds, um Odysseifs- eða Widsith-mótíf, en eins líkleg eru áhrif frá ævintýrinu um kolbítinn. En hvað sem því líður, þá er dulbúningur Odds nauðsynlegur til þess að hann geti loks breytt útliti sínu í hetjulíki í samræmi við ævintýrið (hlutverk T hjá Propp). Frásögnin af upphafningu Odds í hirð Húnakonungs er yfirleitt mjög ævintýra- og þjóðsagnakennd, en hún fer fram í þremur stigum: Oddur sýnir sérstakan dugnað og skotfimi í veiðiferð og þreytir tvö veðmál sem sýna garpskap hans og birta hver hann er. Lönnroth telur kappdrykkjuna hámark allrar sögunnar, enda er það alveg ljóst, að þar er um að ræða mikið hetjupróf. Réttast væri að kalla það enn eitt úrslitaprófið, en samtímis er það byrjun þess sem samkvæmt Greimas má kalla 'dýrðarpróf' ('glorífiserandi próf'): konungur býður Oddi upp í hásætið og þegar Oddur nokkru seinna biður sér Silkisifjar konungsdóttur, svarar konungur játandi, en aðeins með því skilyrði að hann fari að skattgilda Bjálkaland. Þetta verður síðasta prófið: enn einu sinni er um skort að ræða (Bjálkar borga ekki skatt), Oddur er hetjan sem kallað er á til að leysa úr vandamálinu, hann gerir það í stórhættulegri ferð móti heiðnum og fjölkunnugum mönnum og sannar á þennan hátt fullkomlega hetjuskap sinn. Í fullu samræmi við ævintýrið endar dýrðarprófið á því að Oddur fær bæði konungsdóttur og konungsríkið eftir Herraud dauðan (hlutverk H* hjá Propp); verður hann nú kyrr og nýtur sinnar hamingju um langa ævi.

Atburðaröð þessa kafla er ekki alveg einföld, prófin hafa margfald-

ast, mörgum minniháttar atriðum hefur verið skotið inn í atburðarásina, en grundvallarstrúktúrin er skýr: kjarni málsins er dýrðarpróf í hetjulífi, sem hefur verið prófað og sannað fyrir löngu, en nær hámarki sínu hér.

III. Um síðasta hluta sögunnar þarf ekki að fara mörgum orðum. Eins og kunnugt er, er það frásögn um ævilok Odds: heimsókn hans í Hrafnistu og Berurjóður og dauða hans af eitri orms sem skriður úr hausi hestsins Faxa, svo að spádómurinn rætist.

2.2. Þegar litið er yfir atburðarás sögunnar í heild, er auðvelt að sjá, að hún er í góðu samræmi við miðaldarómána (riddarasögur). Grundvallarformgerðin er löng röð ævintýra, sem að vísu má skipta í kafla og atriði og sem við og við nær ákveðnu hámarki, en sem að öðru leyti sækir samhengi sitt aðallega í líf hetjunnar (Righter-Gould 1980 gerir að vísu ráð fyrir strangari formgerð í fornaldarsögum Norðurlanda, en það er augljóst að einmitt Örvar-Odds saga samsvarar heldur illa þeim sameiginlega strúktúr sem hún heldur fram). Það er ævisaga manns sem ungur fer út í heim til þess að leita ævintýra (*aventure* alveg eins og í miðháþýskum eða fornfrönskum riddararóman) og afla sér frægðar og öðlast hana eftir margar hættur og afreksverk. Ég er ekki samála þeim sem leggja mikla áherslu á spádóm völunnar og hvernig hann rætist að lokum og halda því fram að þarna sé um að ræða harmleiksefni sem stingi í stúf við bjartsýnan anda ævintýra og miðaldarómána: menn hafa sýnt fram á að þetta mótíf á sér hliðstæðu í Væringjasögu (Nestorskróníku) og er að öllum líkindum komið þaðan; það hefur sýnilega verið tengt við söguna sem eins konar umgerð sem gerir hana áhugaverðari og tengir hana betur saman.

Það er annars áberandi, hvað lítil áhersla er lögð á orsakasambönd. Að undanskildu upphafi sögunnar, þar sem skýra má útferð Odds sem tilraun til að forðast forlögin, og að vissu leyti atburðunum kringum Herraud og Silkisif er það aðallega sókn eftir frægð og heiðri eða kannski hrein ævintýraþrá, sem skapar innra samhengi. Að öðru leyti hafa flestallir atburðirnir hvorki beina orsök né afleiðingu. Það er meira eða minna hrein tilviljun að Oddur hittir Ölvöru Írakonungsdóttur, að þeir Oddur hjálpa Skolla gegn Englandskonungi o.s.frv., og helsta afleiðing af hjónabandinu við Ölvöru er skyrta góða sem Oddur ber með sér eftir skilnaðinn (það skiptir harla litlu máli að Ragnhildur dóttir þeirra er nefnd í sögulokin); annars gleymast bæði Ölvör og

konungsríkið á Írlandi og reyndar einnig allar vesturhafseyjarnar. Það hefur varla nein áhrif á hugarfar og framkomu Odds, að hann tekur kristna trú, og þannig mætti nefna mörg önnur dæmi.

Aðferð höfundar er aðallega samlagning. Hann hefur að vísu áform í stórum dráttum, en framkvæmir þau ekki í neinu ströngu orsakasamhengi, heldur raðar hann saman fjölda atburða, sem oft eru mjög svipaðir, þ.e. hann notar í ríkum mæli endurtekningaraðferð, endurtekur aftur og aftur týpísk mótíf og efni: áskorun/bardaga, árás/orrustu, sigur á miklu ofurefli, hefnd, valdatöku, frægd. Allsstaðar þar sem Oddur kemur við, er spurt á sama hátt: 'Ertu sá Oddur sem fór til Bjarmalands?' eða á þá leið, og þegar höfundur segir frá veðmálum í höll Herrauds, notar hann tvisvar sinnum nærri því sama skema í atburðarás og orðalagi. Á sama hátt hefur hann áberandi tilhneigingu til að nota þrítölu (þrjár víkingaferðir, áður en Oddur gengur í fóstbræðralag við Hjálmar, þrjú dæmi um mikilmennsku Odds hjá Herraudi, áður en hann fer til Bjálkaland, þrjú ár sem hann dvelst á Írlandi, þrjár örvar Gusisnautar, þrjár steinörvar Jólfs o.s.frv.), en einnig aðrar fastar tölur (t.d. hefur Oddur eða andstæðingur hans eða hvortveggja 30 skip). Þetta leiðir af sér að öll frásögnin er – þrátt fyrir allar ýkjurnar – nokkuð þurr; höfundur lætur sem hann sé óhlutdrægur, kemur varla neinsstaðar fram með beinar umsagnir eða dóma, og hann notar mikið af formúlum eða formúlukenndu orðalagi – í stuttu máli: hann notar yfirleitt þær aðferðir sem Axel Olrik á sínum tíma kallaði 'epísk lög' og taldi einkenna alþýðlegar 'bókmenntir' (sjá Olrik 1908, 1909). Að vísu segir höfundur frá sumum atburðum í nokkuð skýrum myndum, sem eins vel gætu komið fyrir í einhverri Íslendingasögu, en yfirleitt er málfar hans heldur fátæklegt (t.d. í efnislitlum samtölum) og algerlega laust við þá fjölbreytni sem sérkennir málið á bestu Íslendingasögum.

2.3. Samsvarandi þessu eru persónulýsingar. Það má óhætt segja, að Oddur sé eina persónan í allri sögunni sem er nokkurn veginn mótaður sem mennskur maður. Myndin af persónuleika hans, sem frásögnin framkallar, er ekki alveg einhliða: hann er sterkur, kjarkmikill, trygglyndur, örlátur, hjálpsamur, en einnig íhugull (mannamissir sem hann hefur orðið fyrir, liggur þungt á honum), en á hinn bóginn er hann drjúglátur, óráðþægur, metnaðargjarn (þó án valdagræðgi) og samtímis tiltakanlega lítt ásthneigður (að því leyti er hann allt annað en ekta 'rómantísk' hetja). En þótt þessi margbreytni sé að nokkru leyti sann-

færandi, er Oddur samt ekki nema að hálfu leyti mennskur maður: hæfileikar hans eru alltof yfirnáttúrlegir, lýsingar á honum of hástemmdar og líf hans of óvenjulegt og ýkjukennt. En enn síður kemur mannlegt eðli fram í hinum persónunum. Flestallar eru aðeins mótaðar til hæfis við Odd, annaðhvort samlyndar honum eða óvinir hans, og þær hafa í flestöllum tilfellum ekki nema einn eiginleika: Ásmundur fóstbróðir Odds er góður drengur (og að sumu leyti nýrri tíma riddari við hliðina á víkingnum), Hjálmar er göfuglynd og kannski dálítið tragísk hetja, Ögmundur er illur og ljótur og reyndar ekkert annað en illur andi, o.s.frv. En versta meðferð fá konur: þær hafa hreint og beint hvorki útlit né persónuleika. Persónulýsingar hafa yfirleitt ekki mikla dýpt, þær eru 'flatar' og yfirborðslegar, en einmitt þetta er aftur í góðu samræmi við ævintýrið.

2.4. Sama er að segja um tíma og rúm. Að vísu er nokkur raunsæisblær yfir sögunni: hún er að vissu leyti bundin Suðvestur-Noregi (Oddur virðist hafa verið söguleg persóna, sjá síðar); umhverfi og félagslegar aðstæður eru að minnsta kosti sumpart ekki fjarlæggar víkingaöldinni; þar að auki koma kristindómur og pílgrímsferðir 11. og 12. aldar við sögu. Ævitími Odds er ákveðinn, en *innan* þessa 300 ára ramma bregður einnig fyrir einhverju sem mætti kalla tímatilfinningu og er heldur ólíkt öðrum miðaldabókmenntum: þegar Hárekur spyr Odd, hvort hann ætli ekki að giftast, talar hann um að hann sé að eldast (Örvar-Odds saga 1892, bls. 86)!

En þetta er hér um bil allt sem mætti segja um raunsæi Örvar-Odds sögu. Að öðru leyti er svo að segja allt frábrugðið og fjarlægt venjulegum tíma og rúmi. Víkingalög Hjálmars sem Oddur samþykkir eru hreinn uppsuni til þess að sanna, hve miklir hugsjónamenn þeir eru, sem lifa samkvæmt þeim. Löndum og þjóðum í Evrópu og Asíu er ruglað saman svo að torvelt getur verið að átta sig á þeim; t.d. fer Oddur frá Sikiley um Grikkland og Miðjarðarhafið til Akvitaníu og þaðan beinleiðis austur á Jórdan. Mikilvægir atburðir gerast í ævintýraleikum eða blátt áfram loftkenndum löndum eins og Bjarma-, Risa- og Bjálkalandi, en einnig það sem nefnt er raunverulegum nöfnum, er látið vera svo óskýrt að það virðist liggja ákaflega langt frá veruleikanum (um Risa-, Hellu- og Bjarmaland sjá Simek 1986). Bætum við öllu því sem lifir í þessu 'fjarlæga' umhverfi, og því sem kemur þar fyrir Odd – alls háttar kynlegum kvikindum eins og risum, tröllum,

berserkjum, illum öndum og öðrum fjölkunnugum og yfirnáttúrlegum verum, sem reyna að fyrirfara hetjunum; magískum hlutum eins og örvunum Gúsissnautum sem fljúga aftur á streng af sjálfu sér, eða skyrtunni sem ekkert bítur á; yfirnáttúrlegum fyrirbærum og gjörningum eins og fárviðri sem Finnar búa til o.s.frv. – ef við bætum öllu þessu við, þá reynist Örvar-Odds saga vera nærri því fullkomin ævintýrasaga, þar sem allt gerist í fjarlægri veröld og þar sem gilda allt önnur lögmál rúms og tíma heldur en í Íslendingasögum.

Ég get hugsað mér, að þær sögur sem voru sagðar á Reykjahólum 1119 hafi verið af svipuðu tagi sem þessi eldri gerð Örvar-Odds sögu. Áhugi á hetjulífi, á ferðum um fjarlæg lönd, hugsjónir um drengskap og göfuglyndi, en einnig hugmyndir um gæfumennsku og forlög sköpuðu þær forsendur sem þurfti til þess að semja sögur, sem sögðu frá heimi sem lá langt fyrir utan þann takmarkaða veruleika sem menn lifðu í bæði í byrjun 12. aldar og ennþá fremur í lok 13. aldar.

3. En lítum nú á yngri gerð Örvar-Odds sögu til þess að sjá, hvernig sagan hefur þróast á hér um bil 100 til 150 árum! Hér mun vera best að styðjast við A/B-gerðina, en milli S og A/B liggur enn eitt skinnhandrit, M, sem hefur nokkrar, en þó takmarkaðar breytingar gagnvart S. Til M-gerðar mun ekki tekið tillit nema í fáeinum tilfellum.

3.1. Fljótséð er að A/B-gerðin er mun lengri en S. Meðal annars geymir hún alla ævidrápu Odds og langa nafnaskrá í kvæði Hjálmars, en ég mun ekki fara út í þá sálma, heldur takmarka mig við breytingar á óbundnu máli.

Fyrir koma styttingar í einstökum minniháttar atriðum – t.d. er sleppt skýringunni á drápi skjaldmeyjar í Bjálkalandsförinni (að hún þorði ekki að hlaupa yfir fenið) – en miklu meira ber á því að textinn sé aukinn, og eru slíkar breytingar af ýmsu tagi:

3.1.1. Frásögn af einstökum atriðum getur verið ýtarlegri. T.d. er meira sagt frá Bjálkalandsför; í 26. kapítula fjölgar veðmálunum úr tveimur í þrjú, o.s.frv.

3.1.2. Sama móttíf sem fram kemur í S, birtist aftur í yngri gerðinni, en í gerbreyttu formi. Þegar þeir Oddur eru búnir að herja 'um Valland, Frakkland og Helsingjaland', fara þeir í A/B næstum beinleiðis til Akvitaníu; Oddur er skírður þar, fer frá kumpánum sínum, sér dráp biskups og hefnir hans og fer þaðan beint austur á Jórsalaland – með

öðrum orðum: mikill kafli um Akvitaníu er kominn í staðinn fyrir allar Miðjarðarhafsfærðir í S, þar sem Akvitanía er aðeins eitt lítið atriði (sama í M).

3.1.3. En það sem hefur valdið mestum breytingum, er innskot meira en sex kapítula, þar sem eldri gerðin hefur aðeins frásögn um tiltölulega stutta Ungverjalandsvöl Odds. Þar að auki fylgir enn eitt innskot með algerlega nýju efni á eftir 29. kapítula. Það er margt skrýtið og ótrúlegt sem gerist í þessum nýju köflum: gammur tekur Odd og færir hann í bæli sitt, þaðan er honum bjargað af Hildi risa, hann dvelst þar sem leikfang risadóttur, en getur þó barn með henni; hann heldur áfram ferðinni og kemur á fund Rauðgrana nokkurs, sem talinn er vera Óðinn (sjá Kroesen 1985), og gefur hann Oddi nánari upplýsingar um Ögmund og móður hans sem er hræðilegt skrímsli. Oddur fer til Englands til að drepa hana, leitar að nýju að Ögmundi, heyr tvo bardaga við hann og ber að nokkru sigur af honum; en þegar Oddur hefur sest að í Grikklandi (í staðinn fyrir Húnaland), er enn einu sinni fjallað um viðureign við Ögmund: eftir mikla orrustu sættast þeir loks af því að báðir eru ósigrandi.

3.2. Aukning söguefnis og atburða hefur í för með sér breytingar á formgerðinni:

Það sem er mest áberandi við fyrstu sýn, er að hér hefur verið skotið inn nýrri og sýnilega nokkuð sundurleitri röð ævintýra með miklu ýkjukenndu, fáránlegu efni, en einnig bardögum og orrustum af venjulegri gerð, og virðist þessi atburðarás sprengja sundur uppruna- legu formgerðina.

En ef lítið er nánar á, hvað gerist í þessum köflum, kemur brátt í ljós að mestur hluti þess tengist efni í öðrum hlutum sögunnar; meira að segja er lögð meiri áhersla á orsakasamhengi og samtengingu atburðanna en í eldri gerðinni. Nú fær Oddur skýringu á því að Ögmundur hafði skorað hann á hólmi við fyrsta fund þeirra (hann ætlar að hefna Bjarmalandsfarar Odds); og sögumaður yngri gerðar gleymir ekki eins fljótt og hinn, hann lætur Vigni son Odds, sem hefur verið uppallinn hjá móður sinni, Hildigunni tröllkonu, koma á hans fund og hjálpa honum, og einkanlega víkur höfundur aftur og aftur til Ögmundar. Þessi illi andi verður að eins konar miðdepli í innskotunum, leit Odds að Ögmundi verður að vissu leyti söguþráður – þó ekki svo að atburðir varðandi Ögmund séu komnir í staðinn fyrir önnur efnis-

atriði; það má heldur segja að höfundur auki Ögmundarefnið á þann hátt að það vefjist um hitt sem stendur í eldri gerðinni, svo að það verður eins konar 'hringrás' í formgerðinni. Og þessi hneigð til að endurtaka sama efni kemur einnig í ljós í aukaatriðum; t.d. er mörgum sinnum bent á skyrtuna góðu og á hin yfirnáttúrlegu siglingatæki Hrafnistumanna. En rétt er þó að taka fram, að þótt orsakasamhengi skýrist þá verður sagan ekki raunsærri. Það er ekki síst það mikla hlutverk sem yfirnáttúrlegur andi eins og Ögmundur fær í þessari gerð, sem fjarlægir söguna ennþá meira frá veruleikanum, og yfirleitt er tíma- og staðatilfinning yngri gerðar enn óákveðnari en í S.

3.3. Í yngri gerð koma einnig til greina nýjungar í frásagnarhætti:

3.3.1. Greinilegar eru breytingar á áhugamálum höfundar. Ástarliff er að vísu ekki miklu meira en í eldri gerðinni. Þar er þegar sagt frá því að Hjálmar og Ingibjörgu er bannað að eigast, svo að þau geta ekki sameinast fyrr en í dauðanum. Í hvorugri gerðinni gætir verulegra áhrifa frá riddaralífi og riddarasögum; frásögnin er í báðum gerðum eins órómantísk og maður getur hugsað sér. Þegar Ingibjörg fær dauðafréttina, hafa sögumenn ekki miklu meira að segja en að 'hún hnígur þá aftar í stólsbrúðunum og deyr þegar', meðan Oddur stendur hjá og rekur upp skellihlátur. Þó tala Oddur og Jólfur nokkru meira um Silkisif og vænleika hennar í yngri en í eldri gerð.

En aðallega sýnir höfundur A/B-gerðar aukinn áhuga á yfirnáttúrlegum, fáránlegum hlutum og atburðum. Hann endurtekur risaefnið og finnur upp nýtt risaland (en í þetta skipti eru Oddur og risarnir góðir vinir), dularfullur ráðgjafi (og gefandi), sem sögumaður setur í beint samband við Óðin, kemur við sögu. Ógurlega stórir fuglar og skrímsli af ýmsu tagi ógna mannlífinu: gammurinn sem ber Odd 'yfir mörg lönd og höf' í klóm sínum; finngálknið sem hefur mannshöfuð, en er dýr fyrir neðan, með langan og digran hala, furðulega stórar klær og með sverð í hverri kló; Hafgufa og Lyngbakur sem eru í sjó, en stór sem eyjar. Mörg efnisatriði sem í fyrri gerðinni eru nokkurn veginn með raunsæjum hætti, eru ýkt og færð út í öfgar, 'mælikvarðinn' er stækkaður: Oddur er orðinn tólf álna hár í staðinn fyrir sjö; í staðinn fyrir kufl býr hann til næraföt til að leyna sér í áður en hann kemur í heimsókn til Jólfs og Herrauds; skotfimi hans er orðin enn ótrúlegri eins og kemur í ljós við veðmálið hjá Herraudi; Álfur Bjálkalandskonungur og Gyðja kona hans skjóta 'af hverjum fingri'; Ögmundur getur

horfið niður í jörðina hvenær sem er, o.s.frv. Það er líka auðséð, að höfundur hefur gaman af skoplegum hlutum og atburðum, t.d. þegar hann lætur hetjuna sitja í gammsbæli eða liggja í vöggju hjá risadóttur sem hann samt sem áður getur barn með, eða þegar menn drukkna af því að þeir fara í land á sjóskrímsli sem þeir halda vera eyju.

Öll þessi atriði benda í átt að því sem menn kalla 'ýkjustíl' (hyperbólistískan stíl), en hann verður sérstaklega vinsæll, þegar líður á seinni hluta miðalda. Það má víst telja í samræmi við þennan stíl, þegar höfundur skýtur inn landfræðilegum og sögulegum upplýsingum í 30. kaþítula: myndin sem hann gefur þar af löndum og konungum í Garðaríki, er alveg eins ótrúleg og ýkjukennd og þau efnisatriði sem fyrr eru talin.

3.3.2. Sögumaður er yfirleitt ekki eins 'ósýnilegur' og í eldri gerðinni. Að vísu er það ekki mikið sem hann segir fyrir eigin hönd; hann notar oftast gamlar, ópersónulegar formúlur eins og 'nú er þar til at taka', 'sem fyrr er skrifað' og því um líkt. En á nokkrum stöðum snýr hann sér til áheyrenda/lesenda með athugasemdir sem gera hann miklu áþreifanlegri og væru óhugsanlegar í eldri gerðinni. Í A/B endar sagan þannig: 'Og lýkur þar nú sögu Örvar-Odds, eftir því sem þér hafið nú heyrt frá sagt.' Í M-gerðinni lýkur sögunni með langri hugleiðingu, þar sem sögumaður og afstaða hans til söguefnis og áheyrenda koma enn miklu skýrara fram:

Og lýkur hér nú sögu Örvar-Odds eftir því sem eg hefi hana á bókum heyrt. En þó að eg hafi mörg orð þau mælt eða framsagt í þessi sögu, er ónytsamleg eru, þvíáð eg veit eigi, hvort nokkuð orð er satt eða ekki, þá bið eg þess, að guð almáttigur láti engan gjalda, þann er les eða hlýðir eða ritar. Nú sé guð varðveitandi oss frá öllum illum hlutum, meðan vér lifum hér í heimi, en styrki oss til allra góðra hluta . . .' (Boer 1888, bls. 196)

En í A/B-gerðinni er þessum kafla annaðhvort sleppt eða hann hefur aldrei verið þar.

3.3.3. Að öðru leyti er frásagnarstíllinn víða orðríkari en í eldri gerðum, án þess að inntak sé víkkað eða dýpkað að verulegu marki. Þetta kemur skýrt fram í samtölum sem eru ósjaldan enn efnisminni en í S, en stundum er sjálf frásögnin einnig litlausari; t.d. skortir frásögnina af berserkjabardaganum á Sælundi þá sviðsetningu, sem setur þó nokkurn svip á samsvarandi atriði í S. Frásögnin getur einnig verið fá-

tæklegri eða yfirborðslegri og kemur það stundum þegar fram í M. Gott dæmi þess er samtal Odds og Háreks hjá Herraúði, þar sem skapraun Odds (harmur vegna vinamissis og tilfinning fyrir elli) kemur skýrt fram í S, en vantar alveg í A/B og M.

Hins vegar getur stíllinn í A/B stundum verið grófari og óheflaðri. T.d. segir Oddur við Ölvöru: 'Hvað *tröll* veistu til þess?' og eftir misheppnaða sundkeppni Sigurðar og Sjólfs '*kastar* hann þeim upp á land' í staðinn fyrir 'flytur þá nú til lands'.

3.3.4. Eins og sjá má af því sem sagt var hér á undan um ástarlýsingar í sögunni, virðist yfirlétt ekki vera mikið um áhrif frá riddaralífi og riddarahugsjónum. Má þó vera að nokkuð grilli í sögusvið riddarasagna, þegar sagt er frá Akvitaníu og kannski einnig í frásögnum af konungsborg Herraúðs. Fyrirmynd riddarans má ef til vill að nokkru leyti sjá í framkomu Odds, þegar hann fer að eldast og sest um kyrrt. Stöku sinnum má finna áhrif frá 'lærðum stíl', t.d. í notkun hluttaksorða í staðinn fyrir aukasetningar, eða í orðasamböndum eins og 'þinn vegur og virðing', 'um sker og um skóga, eyjar og andnes'; og alveg víst má telja að A/B-gerðin hafi tekið upp móttíf og efnisatriði úr nýrri alþjóðabókmenntum (eitt dæmi er, að Oddur rífur alla ásjónuna af Ögmundi, sem á sér hliðstæðu í þýska kvæðinu *Salman und Morolf*, sjá Naumann 1978, aths. 43). En þó að nýjungar í stíl, móttífum, efni og frásagnarhætti séu ekki eins áberandi og í riddarasögum, þykir mér þróun sögunnar frá eldri til yngri gerðar merkileg, meira að segja dæmigerð.

4. Það er vissulega alveg rétt sem R.C. Boer segir í yfirliti sínu yfir handrit Örvar-Odds sögu 1888, að sagan hafi upprunalega verið tiltölulega raunsæ, en hafi í yngri gerðum breyst samkvæmt smekk seinni tíma. Lítum því enn einu sinni sem fljótast yfir þróun hennar í heild og reynum að skilja meginatriði hennar.

4.1. Eins og flestir fræðimenn munu álíta, er sögulegur kjarni í Örvar-Odds sögu: hjá Saxo Grammaticus kemur fyrir einhver '*Jathriae regulus Oddo*' og Sögubrot af nokkrum fornkonungum í Dana- og Svíaveldi nefnir '*Odd víðförla af Jaðri*'. Það getur vel verið, að einhver smákonungur frá Suðvestur-Noregi, nefndur Oddur, hafi (ef til vill á 9. öld) farið Bjarmalandsför og kannski víðar um heim og að hann hafi orðið frægur sem víkingur og bogaskytta. Munnmæli eða munnmæla-

sögur um hann munu hafa verið þekktar frá fornu fari og munu snemma hafa verið tengdar sögum sem fóru af Grími loðinkinna og Katli hæng Hrafnistumönnum, og má vel vera að þaðan hafi komið ýmis atriði, t.d. yfirnáttúrleg fyrirbæri eða hlutir eins og örvarnar Gusisnautar, inn í Örvar-Odds sögu.

4.2. Það er náttúrlega torvelt að ákveða, hvenær frumgerð Örvar-Odds sögu hefur verið samin, en líklegt finnst mér, að til hafi verið eitthvað í munnlegu formi sem mætti kalla sögu í þrengri merkingu þess orðs. Þessi saga hefur líklega verið til á 11./12. öld og hlýtur – að minnsta kosti að nokkru leyti – að hafa verið undirstaða þeirra kvæða sem fjalla um Örvar-Odd og eru tengd sögunni (nokkuð frábrugðin er skoðun Lönnroths 1979, sem heldur að mannjafnaðarkvæðið hafi verið fastara mótað en munnlegar sögur og að þetta kvæði hafi kannski verið kveikja allrar sögunnar). Ef dæma má eftir S-gerðinni, hefur fyrsta gerðin verið tiltölulega stutt og með þó nokkrum raunsæisblæ; hún hefur líklega náð yfir þá kafla sem ég hef hér á undan talið vera aðalhluta sögunnar: Bjarmalandsför, víkingalíf á Norðurlöndum og á Írlandi, Bjálkalandsför; þar að auki hefur umgerðin: spádómurinn/dauði Odds, snemma verið tekin upp úr Væringjasögu.

4.3. Sambland við hetjusögu Hjálmars hlýtur líka að hafa átt sér stað á einhverju fyrsta stigi söguþróunarinnar, af því að Saxo nefnir báðar hetjurnar í sambandi við Sámseyjarbardagann. En allt hitt, öll þau smáatriði (milliliðir), sem eru á milli meginatriða, ef til vill einnig Suðurlandaförin, þurfa ekki að hafa verið í sögunni fyrir en S-gerðin var samin. Að minnsta kosti geri ég ráð fyrir að ævintýrablær muni hafa aukist milli þeirra gerða – t.d. má vel vera að kolbits-/Odysseifs-minnið og Ögmundur sem illur andi hafi komið inn á þessu þróunarstigi – og að kristinn sögumaður, sem vissi eitthvað um krossfara og píligríma 12. og 13. aldar hafi tiltölulega seint skotið inn ferðinni austur á Jórdan (sami sögumaður hefur kannski lagt til víkingalögin og drengskaparhugsjónina).

4.4. Þrátt fyrir öll þessi innskot og allar aðrar breytingar er grundvallarformgerðin ennþá sæmilega skýr og ljós í S-gerðinni, en í yngri gerðum er þetta nokkuð öðruvísi.

Í M-gerðinni er að vísu ekki mikið um breytingar sem máli skipta,

en samt eru nokkrar nýjungar í henni eftirtektarverðar. Atburðirnir í Akvitaníu, sem hér eru í fyrsta skipti með riddaralegu sniði, og hugleiðingar höfundar í sögulok benda í átt að þeim stíl og hugsjónum sem tíðkast í ungum ævintýra- og riddarasögum. Sama er að segja um það að annars vegar er sleppt dýpri hugsunum í samtali Odds og Háreks og hins vegar virðist höfundur í sambandi við Bjarmalandsför forðast eins og hægt er orðin 'tröll', 'risar', 'flagðkona' og því um líkt.

Í A/B-gerðinni er aftur á móti sjálfri formgerðinni breytt. Ævintýrablærinn hefur aukist yfirleitt, og samtímis hefur *eitt* ævintýraminni: Ögmundar-efnið, verið víkkað, svo að það myndar eins konar hringrásar-formgerð innan um hin gömlu efnisatriði sögunnar. Eins og yngsta gerðin liggur fyrir, skerast í henni tvær formgerðir: gömul hefðbundin ævintýrasaga og nýtt söguefni sem fylgir sínum eigin lögum. Það mætti kannski segja, að nýja efnið truflfi gömlu söguna; en ef rétt er athugað, geymir þessi strúktúr margt sem er merkilegt frá siðfræðilegu- og bókmenntasögulegu sjónarmiði. Ef til vill mætti segja, að dýpri merking Ögmundar-efnisins sé að sýna takmörk hins forna hetjulífs frá kristilegu og riddaralegu sjónarmiði. Með öðrum orðum: mótsetningin í formgerðinni felur í sér mótsetningu í lífsskoðun manna á seinni hluta miðalda, mótsetningu milli aðdáunar á gömlu hetjulífi og viðurkenningar á skuggahliðum þess; og samtímis speglar hún kannski vandamál í þjóðfélagslífi miðalda. En ætli þessi mótsetning feli ekki einnig í sér skýringu á þeirri gamansemi og þeim áhuga á ýkjum og fáránlegum hlutum sem koma fram í yngstu gerðum sögunnar? Hvað sem því líður, þá sýnir þróun Örvar-Odds sögu hvernig fornaldarsaga gat breyst úr kjarna sem kannski hefur verið sögulegur, í víkinga-, ævintýra- og ýkjusögu og loks – þrátt fyrir allt – í söguform sem liggur alveg í nánd við riddarasögur; hún sýnir – að vissu leyti í mótsetningu við Íslendingasögur – hæfileika fornaldarsagna til að fylgjast með tíma og smekk sem breytist.

5. Það mætti þannig að orði komast, að Örvar-Odds saga – að minnsta kosti í yngstu gerð – sameini einkenni mismunandi sagnagreina í einum og sama texta. En þá er spurning, til hvernar greinar helst megi telja hana, hvort yfirleitt sé hægt að skipa henni í ákveðinn sagnaflokk.

5.1. Eins og kunnugt er, hefur lengi verið algengt og er reyndar enn

að skipa fornaldarsögum niður í hetju-, víkinga- og ævintýrasögur ('Abenteuersagas' á þýsku), en í tengslum við þær má einnig nefna frumsamdar riddarasögur eða 'Märchensagas' á þýsku. Í bókmenntasögum er Örvar-Odds saga venjulega talin með víkingasögum, meira að segja munu sumir fræðimenn telja hana eitthvert besta dæmi þessa flokks. En hvernig á að skilgreina þessar sagnagreinar? Eftir efni, formgerð, stíl eða öllu þessu? Hér vantar ennþá mikið af ýtarlegri rannsóknnum, mikið hefur verið gert af handahófi eða vana og er því óáreiðanlegt; en á síðustu árum hafa farið fram umræður, þar sem hefðbundin sagnaflokkun er dregin í efa (sjá Kalinke 1985). Að því er varðar víkingasögur, hefur skilgreining og afmörkun gagnvart öðrum greinum auðsjáanlega verið gerð eftir efni: af því að Oddur var víkingur, er saga hans talin víkingasaga. De Vries 1964-67 nefnir að visu fleiri einkenni: formgerð sem er röð ævintýra, yfirnáttúrleg fyrirbæri, jákvæða (sjaldan tragísku) lífsskoðun, en ætli þessi einkenni komi ekki fyrir í hinum greinum?

5.2. Þegar rætt er um Örvar-Odds sögu virðist hugtakið 'víkingasaga' vera ófullnægjandi. Lítum því á næsta flokk: 'ævintýrasögur' (hetjusögur er óþarfi að miða við í þessu sambandi, af því að þar er að mestu leyti um að ræða sögur, sem eru samdar eftir gömlum kvæðum og nokkuð vel afmarkaðar). Um ævintýrasögur ('Abenteuersagas') hefur Hans-Peter Naumann skrifað tvær ritgerðir sem gefa góða mynd af þeim sögum, sem samkvæmt hefðbundinni flokkun eru taldar til þessarar greinar (sjá Naumann 1978 og 1983). Eins og hann segir með réttu, eiga ævintýra- og víkingasögur margt sameiginlegt: tilbreytingarlausla ('skematíska') formgerð; röð ævintýra, þar sem hetjan vinnur sigur og fær brúði og ríki; skort á hetju-hugsjónum; ýkjur og gamansemi. Þó eru að áliti Naumanns nokkuð mörg sérstök einkenni ævintýrasagna: áþreifanlegur sögumaður sem tekur afstöðu til atburða og frásagnar; upphaf og lok sögu í fastmótuðu formi, endurtekningarregla, þrítala; landfræðileg innskot, atburðaskipun í mörgum þáttum ('Mehrsträngigkeit'); sambland efnis og minna af ýmsum uppruna – úr norrænum hetjusögum og goðafræði, skandinavískum ævintýrum, riddarasögum og (þýskum) 'leikarakvæðum' (Spielmannsdichtung). En ef við berum nokkrar af þeim sögum sem Naumann byggir á saman við nokkrar svokallaðar víkingasögur, kemur brátt í ljós, hvað munurinn er lítill. Það vantar varla neitt einasta einkenni ævintýrasagnanna í

víkingasögnum í heild, þar er ekki um að ræða meira en stigsmun: meðal annars er atburðaskipun í mörgum þáttum ekki eins áberandi í víkingasögum, og frammar öllu er ævintýraformgerðin (ævintýramynstrið) yfirleitt skýrara í ævintýrasögum, þó að það sé vissulega einnig til í víkingasögum. Þegar hugað er að einkennum Naumanns í Örvar-Odds sögu, er auðsjáanlegt að þau koma öll fyrir að minnsta kosti í yngstu gerð. Nokkur þeirra vantar að vísu í hina eldri, en þar er þó að finna það einkenni sem ríður mest á: sjálfa ævintýraformgerðina. Sú ævintýrasaga sem virðist vera svipuðust Örvar-Odds sögu í þema og uppbyggingu er Göngu-Hrólf's saga, og er því sérstaklega skemmtilegt að bera saman þessar tvær sögur. Báðar segja þær frá löngu ævintýra-/hetjulífi, frá garpi sem vill láta á sér bera en er samt stilltur og hjálpsamur (hugsjónamaður), fer herferðir um nærri því allan heim (alla norðurálfu), er hvorki valdafíkin né ásthneigður, en fær loks þrátt fyrir allt konungsdóttur og konungsríki. Þó er nokkur munur á þessum sögum: ævintýramynstrið er skýrara í Göngu-Hrólf's sögu, fleiri og meiri ýkjur, áhrif riddaramenningar meira áberandi, höfundur áþreifanlegri. En ljóst er að þetta er ekki nema stigsmunur, svo að engin ástæða virðist til þess að skipa Örvar-Odds sögu í annan flokk en Göngu-Hrólf's sögu.

5.3. Frumsamdar riddarasögur hafa eins og kunnugt er lengi notið lítils álits, en á síðustu árum hafa nokkuð margir fræðimenn fengist við þær, meðal annars Jürg Glauser í ágætri doktorsritgerð (sjá Glauser 1983). Eins og Glauser sýnir þar fram á, fylgja allar þessar sögur að meira eða minna leyti þeirri formgerð sem samkvæmt Propp liggur öllum ævintýrum til grundvallar. Þar eru frásagnarliðir eins og skortur eða tjón, kvaðning hetjunnar, útferð hennar, fundur við aðstoðarmann eða gefanda, viðtaka töfragrips, bardagi, sigur, viðtaka þess sem hetjan hefur leitað að, heimför, (ef til vill ný eftirför og ofsókn), heimkoma og laun (hetjan fær konungsdóttur og -ríki). Stíll og minni eru mótuð af föstum fyrirmyndum, þungamiðja innihalds og boðskapar eru riddaralegar hugsjónir í mótsetningu við allt það sem er fjandsamlegt ævintýraheimi riddarans. Tími og rúm eru 'abstrakt', miðuð við hetju og andstæðinga hennar.

Það er auðséð að allt þetta á með nokkrum hætti einnig við Örvar-Odds sögu, en að vísu í nokkuð minni mæli. Eins og riddarar er Örvar-Oddur fyrirmyndarhetja, þó með nokkru frumstæðara sniði. Ég hef

líka víða getað bent á samsvörun við ævintýraformgerð Propps, en einnig við Greimas, þó að þessi formgerð sé ekki eins fastmótud í Örvar-Odds sögu. Röð atburða, endurtekning og formúlur eru einnig grundvallaratriði þessarar sögu, og alveg eins og í frumsömdum riddarasögum er það persóna hetjunnar sem mótar tíma og rúm.

5.4. Mér er fjarri skapi að neita því að verulegur munur sé bæði á Örvar-Odds sögu og öðrum fornaldar- og riddarasögum og á hinum ýmsu sagnaflokkum innbyrðis. En það sem mestu máli skiptir er að mínu áliti, að flestallar þessar sögur hafa sameiginlegan grundvallarstrúktúr, og það er því spurning, hvort rétt sé að halda uppi hefðbundinni flokkun í fornaldar-, riddara-, víkinga- og ævintýrasögur. Þegar hefur verið bent á, að þessi spurning er ekki út í bláinn, og má auk Kalinke 1985 vitna í fleiri ritgerðir og greinar eins og t.d. Hermann Pálsson 1979, van Nahl 1981, Glauser 1983 o.s.frv. (sbr. einnig Schlauch 1934), sem allar saman bera vott um hve nauðsynlegt er að leita að nýjum og nákvæmari skilgreiningum sagna og sagnaflokka, en samtímis verður að viðurkenna hversu torvelt mun vera að komast að ákveðnum niðurstöðum. Það er alveg rétt hjá Hermann Pálssyni 1979 að skipa íslenskum fornsögum í heild einhversstaðar á milli sögulegra staðreynda og hreins skáldskapar, og eins rétt er að gera ráð fyrir þróun fornaldarsagna frá sögum um forna tíma gegnum ævintýrasögur og til frumsaminnar riddarasagna (sjá t.d. Ebel 1982). En skemmtilegasta niðurstaða minnar rannsóknar á ýmsum gerðum Örvar-Odds sögu er einmitt sú, að þessi þróun hefur getað átt sér stað innan sömu sögu.

Af þessu mætti draga þá ályktun að best væri að sleppa orðunum fornaldarsögur og riddarasögur, og þó einkum heitum sem eru notuð um flokka sem áreiðanlega eru ekki til sem sérstakar greinar, til dæmis 'víkingasögur', sem er ekki hægt að skilgreina hvorki á grundvelli formgerðar né stíls né efnis. Ég þori ekki að segja, hvaða heildarnafn ætti að koma í staðinn fyrir fornaldar- og riddarasögur: 'lygisögur' mundi vissulega geta átt við þær flestar en það er of neikvætt – en ætli 'ævintýrasögur' (með tvöfaldri merkingu eins og orðið ævintýri hefur í íslensku) væri ekki vel við hæfi?

HEIMILDARRIT

- Örvar-Odds saga*, herausgegeben von R.C. Boer (Altnordische Saga-Bibliothek 2), Halle a.S. 1892 [með formála bls. VII–XXII].
- Örvar-Odds saga*, í *Fornaldarsögum Norðurlanda I*, Guðni Jónsson og Bjarni Vilhjálmsson sáu um útgáfuna, Reykjavík 1943, bls. 281–399.
- Boer, Richard Constant, *Örvar-Odds saga*. Academisch proefschrift, Groningen, Leiden 1888, LII + 220 bls.
- Ebel, Uwe, 'Darbietungsformen und Darbietungsabsicht in Fornaldarsaga und verwandten Gattungen,' í Uwe Ebel, *Beiträge zur nordischen Philologie*, Frankfurt a.M. 1982, bls. 56–118.
- Finnur Jónsson, *Den oldnorske og oldislandske litteraturs historie*, 3 bindi, önnur útgáfa, København 1920–24.
- Glauser, Jürg, *Isländische Märchensagas*. Studien zur Prosaliteratur im spätmittelalterlichen Island (Beiträge zur nordischen Philologie 12), Basel/Frankfurt a.M. 1983.
- Greimas, Algirdas Julien, *Sémantique structurale. Recherche de méthode*, Paris 1966.
- Guðni Jónsson, 'Formáli' í *Fornaldarsögum Norðurlanda I*, Guðni Jónsson og Bjarni Vilhjálmsson sáu um útgáfuna, Reykjavík 1943, bls. V–XIX.
- Hermann Pálsson, 'Towards a Definition of Fornaldarsögur,' *Fourth International Saga Conference München July 30th – August 4th, 1979* (Paper).
- Hermann Pálsson + Edwards, Paul, *Legendary Fiction in Medieval Iceland* (Studia Islandica 30), Reykjavík 1971.
- Kalinke, Marianne E., 'Riddarasögur, Fornaldarsögur, and the Problem of Genre,' *Les Sagas de Chevaliers. Riddarasögur*. Actes de la V^e Conférence Internationale sur les Sagas. Présentés par Régis Boyer (Toulon. Juillet 1982) [1985], bls. 77–91.
- Kroesen, Riti, 'The christianization of two initiatory patterns in the Örvar-Odds saga' (Paper), *6th International Saga Conference 1985. Workshop Papers II*, København 1985, bls. 645–659.
- Lönnroth, Lars, 'The double scene of Arrow-Odd's drinking contest,' *Medieval Narrative. A Symposium*, Odense 1979, bls. 94–109.
- Nahl, Astrid van, *Originale Riddarasögur als Teil altnordischer Sagaliteratur* (Texte und Untersuchungen zur Germanistik und Skandinavistik 3), Frankfurt a.M./ Bern 1981.
- Naumann, Hans-Peter, 'Die Abenteuersaga. Zu einer Spätform altisländischer Erzählkunst,' *Skandinavistik* 8, 1978, bls. 40–55.
- Naumann, Hans-Peter, 'Erzählstrategien in der Fornaldarsaga: Die Prüfungen des Helden,' *Akten der Fünften Arbeitstagung der Skandinavisten des deut-*

- schen Sprachgebiets 16.–22. August in Kungälv*, hg. von Heiko Uecker, St. Augustin 1983, bls. 131–142.
- Olrik, Axel, 'Episke love i folkedigtningen,' *Danske Studier* 1908, bls. 69–89; á þýsku: 'Epische Gesetze der Volksdichtung,' *Zeitschrift für deutsches Altertum* 51, 1909, bls. 1–12.
- Propp, Vladimir, *Morphologie des Märchens*, hg. von Karl Eimermacher, München 1972. (Tákn hlutverka samkvæmt þessari útgáfu.)
- Righter-Gould, Ruth, 'The Fornaldarsögur Norðurlanda. A Structural Analysis,' *Scandinavian Studies* 52, 1980, bls. 423–441.
- Schlauch, Margaret, *Romance in Iceland*, New York 1934.
- Simek, Rudolf, 'Elusive Elysia or Which Way to Glæsisvellir? On the Geography of the North in Icelandic Legendary Fiction,' *Sagnaskemmtun. Studies in Honour of Hermann Pálsson*, Wien-Köln-Graz 1986, bls. 247–275.
- Vries, Jan de, *Altnordische Literaturgeschichte*, 2 bindi, Berlin/Leipzig 1942, önnur útgáfa 1964–67.