

mgr Marta Rey-Radlińska

## **Ku poetyce staroislandzkiej formy prozatorskiej – *þáttir***

Rozprawa napisana pod kierunkiem dr. hab. Piotra de Bończy Bukowskiego

### **Streszczenie**

Głównym celem przedstawionej rozprawy doktorskiej jest analiza poetyki *þættir* (l. poj. *þáttir*), krótkich islandzkich form prozatorskich, powstałych w okresie średniowiecza. Badania przeprowadzone zostały na korpusie wybranych tekstów z trzynastowiecznego manuskryptu GKS 1009 fol, znanego pod nazwą *Morkinskinna*. Rezultatem analizy jest wyróżnienie i opis tych elementów poetyki *þættir*, które konstytuują znaczeniowórczy potencjał tekstu, istotny w procesie jego aktywnej recepcji.

Rozprawa składa się z trzech głównych części. Pierwszą jest wprowadzenie, podzielone na sześć rozdziałów, prezentujących kolejno cel i założenia pracy, kontekst społeczno-historyczny i kulturowy, historię badań nad *þættir* oraz zastosowaną metodę. Drugą część stanowią studia przypadków, a zatem analizy wybranych *þættir* z wykorzystaniem narzędzi omówionych w teoretycznej części pracy. Ostatnia, trzecia część, to przekłady analizowanych tekstów wraz z oryginałami. Pracę zamyka bibliografia oraz streszczenie w języku angielskim.

W pracy koncentruję się na zagadnieniach poetyki *þættir* w perspektywie komunikacji literackiej. W rozważaniach teoretycznych i analizach konkretnych utworów poruszam zagadnienia budowy badanych dzieł, zastosowanych w nich strategii retorycznych i narracyjnych, a także kontekstu historycznego, istotnego dla ich funkcjonowania w procesie komunikacji. Przeprowadzone badania dowodzą, że owe liczące sobie wiele stuleci teksty nie straciły zdolności tworzenia nowych znaczeń w zetknięciu ze współczesnym odbiorcą.

Podjęta w rozprawie problematyka nie została jak dotąd poddana dogłębnej naukowej refleksji ani w polskim, ani w zagranicznym piśmiennictwie naukowym. Dotychczasowe badania nad *þættir* koncentrowały się przede wszystkim na ich historycznych i historycznoliterackich kontekstach. Zagadnienia komunikacji literackiej są w tym kontekście rzadko podnoszone przez badaczy średniowiecznej prozy islandzkiej.

Przedstawiona praca nie jest próbą definitywnej odpowiedzi na pytanie o tożsamość gatunkową *þættir*, budzącą spore kontrowersje wśród badaczy tej formy literackiej, koncentrując się na ich funkcjonowaniu w procesie komunikacji literackiej i mechanizmach generowania sensów przez owe teksty. Zakres analizy oraz metodologia zastosowana na potrzeby przedstawionej rozprawy miały pozwolić na nowe spojrzenie na zagadnienie poetyki *þættir*, uwzględniające ich wspólne cechy i sposoby funkcjonowania w zmiennym środowisku społeczno-kulturowym.

Analiza wybranych testów poprzedzona jest częścią teoretyczną, która wyjaśnia cel przeprowadzonych badań i prezentuje ich podstawowe założenia (rozdziały: „Wstęp” oraz „Cel pracy”). Następnie, w rozdziale trzecim, zarysowuję kontekst społeczno-historyczny oraz kulturowy, w jakim pierwotnie funkcjonowały analizowane utwory. Większość opisywanych w nich wydarzeń rozgrywa się w dzisiejszych państwach Norwegii i Danii, a także częściowo na Islandii, pomiędzy dziesiątym a dwunastym wiekiem. Bohaterami są zazwyczaj Islandczycy, którzy na swej drodze spotykają mniej lub bardziej znaczące osobistości średniowiecznej Skandynawii. Więzi łączące Islandię z Norwegią były w owym czasie bardzo silne i opierały się na kontaktach handlowych, kulturalnych i politycznych. Język staronordycki (*norrønt mál*) był w powszechnym użyciu, a jego lokalne warianty nie różniły się na tyle, by utrudnić komunikację. W rozdziale tym omawiam także pokrótce źródła wiedzy o początkach społeczeństwa i państwa islandzkiego – najstarsze kroniki oraz historiografię staronordycką.

W rozdziale czwartym przybliżam historię oraz cechy charakterystyczne trzynastowiecznego manuskryptu *Morkinskinna*, zawierającego zbiór sag królewskich. Zebrane w nim sagi obejmują okres rządów norweskich królów od śmierci króla Ólafa (późniejszego świętego) w roku 1030, po rok 1157. Badacze zajmujący się tym manuskrytem są zgodni co do tego, że powstał on około 1275 roku, lecz jest odpisem starszego oryginału, a jego autor bądź autorzy najprawdopodobniej pochodzili z Islandii. Wyróżnia go wyjątkowo duża liczba *þættir*, które w przypadku tego zbioru są narracjami opowiadającymi o spotkaniach Islandczyków z królem lub innym możnowładcą.

W rozdziale piątym omawiam pojęcie *þáttr*, historię badań nad tą formą narracyjną i próby opisanie jej jako gatunku literackiego. Ponieważ liczba tekstów nazywanych *þáttr* różni się w zależności od kryteriów ich klasyfikacji, a kwestia ich pochodzenia jest skomplikowana z uwagi na fakt, iż trudno jest precyzyjnie określić datę ich powstania (przypuszczalnie niektóre istniały w tradycji ustnej zanim zostały spisane, niektóre stanowiły parafrazy istniejących już

opowieści, inne wydają się być efektem pisarskiej aktywności trzynastowiecznych Islandczyków), w kolejnych podrozdziałach poświęcam tej kwestii sporo uwagi, przedstawiając definicję *þættir*, genezę tych form literackich i ich charakterystykę, przechodząc następnie do zarysowania najważniejszych argumentów w dyskusji na temat gatunkowości *þættir*. Rozdział piąty zamyka sekcja dotycząca perspektyw badawczych tych form literackich, z naciskiem na komunikację literacką.

Rozdział szósty rozprawy mieści obszerną charakterystykę metody badawczej oraz głównych założeń teoretycznych. Podzielony jest na pięć podrozdziałów, z których każdy porusza istotną dla przeprowadzonych badań kwestię, a zatem: styl odbioru i budowanie znaczenia, typologię fikcji narracyjnej, kwestię prawdy i fikcji w staroislandzkiej prozie, humor w literaturze średniowiecznej Skandynawii, zagadnienia poetyki i retoryki w kontekście *þættir*, ich kompozycję i elementy wspólne z tradycją ludowych opowieści. W podrozdziale dotyczącym stylu odbioru i budowania znaczeń przedstawiam relewantne w kontekście późniejszych analiz rozważania teoretycznoliterackie, poczynając od ogólnej teorii „dzieła komunikującego siebie” poprzez różne ujęcia komunikacyjnego aspektu specyfiki tekstu literackiego. Dużo miejsca poświęcam koncepcji czterech typów fikcji narracyjnej sformułowanej przez wybitnego polskiego teoretyka literatury Michała Głowińskiego (fikcja paraboliczna, mimetyczna, groteskowa i mityczna), gdyż jest ona kluczowym narzędziem badawczym zastosowanym w przedstawionej pracy.

Rozdział szósty porusza w osobnej sekcji temat struktury *þættir*, ramową konstrukcję tekstów oraz pojawiające się w nich toposy. Utwory te były wcześniej analizowane pod kątem ich podobieństwa do bajki magicznej, z wykorzystaniem modelu rosyjskiego badacza Władimira Proppa. Choć moje badania nie prowadzą do zakwestionowania przydatności modelu Proppa w kontekście poetyki *þættir*, to jednak dystansują się od takiej uniwersalizującej interpretacji. Omawiane w rozprawie *þættir* mają jasno określoną strukturę ramową, z wyraźnie zaznaczonymi początkami i zakończeniami narracji. Fakt ten ma szczególne znaczenie w przypadku *þættir*, które, będąc zachowane wewnątrz większych sag, wymagają wyrazistej struktury kompozycyjnej.

Siódmy rozdział pracy obejmuje siedem studiów przypadków, przeanalizowanych z perspektywy komunikacji literackiej. Wybrane na potrzeby moich badań teksty to:

- *Auðunar þáttir vestfirzka* – *Opowieść o Auðunie z Zachodnich Fiordów*
- *Brands þáttir qrva* – *Opowieść o Brandzie Szczodrym*

- *Stúfs þáttir blinda* – *Opowieść o Stúfie Ślepym*
- *Hreiðars þáttir heimiska* – *Opowieść o Hreiðarze Głupim*
- *Odds þáttir Ófeigssonar* – *Opowieść o Oddzie Ófeigssonie*
- *Sneglu-Halla þáttir* – *Opowieść o Sarkastycznym Hallim*
- *Arnórs þáttir jarlaskalds* – *Opowieść o Arnórze, skaldzie jarłów*

Analizy wybranych *þættir* przeprowadzone zostały przy użyciu narzędzi omawianych w teoretycznej części rozprawy, ze szczególnym uwzględnieniem typologii fikcji narracyjnej oraz stylów odbioru. Wynika z nich, że interpretacja tych dzieł przebiegać może wielotorowo, w dużej mierze zależąc od perspektywy odbiorcy. Analizuję elementy struktury *þættir*, które kierują odbiorcę na różne poziomy rozumienia tekstu i zajmuję się zagadnieniem ich złożoności semantycznej. W każdym z włączonych do badania tekstów ujawniają się różne kody, które współistnieją i współdziałają w jednym tekście, wprowadzając różnorodne możliwości interpretacyjne. Analizy poszczególnych tekstów dzielę na mniejsze części strukturalne – najpierw wprowadzam ogólny kontekst utworu, a następnie prezentuję fabułę i postaci. Kolejny etap to analiza struktury narracyjnej oraz przedstawienie dominującego typu fikcji narracyjnej lub ich kombinacji.

Podrozdział 7.1 poświęcony jest analizie *Opowieści o Auðunie z Zachodnich Fiordów*. Ten *þáttir* jest jednym z najczęściej omawianych i tłumaczonych na inne języki. To historia ubogiego Islandczyka, który wyrusza do Norwegii, aby zdobyć bogactwo i uznanie. Akcję opowieści można umiejscowić w drugiej połowie jedenastego wieku, jako że obydwaj występujący w niej królowie – Harald<sup>1</sup> i Sveinn – są postaciami historycznymi. Omawiając fabułę i protagonistów, zwracam uwagę na konstrukcję postaci głównego bohatera, która, choć na pierwszy rzut oka wydaje się schematyczna, okazuje się wieloznaczna i niesie za sobą różne sygnały transferu znaczenia. Auðunn pełni w tekście różne role: jest np. osobową osią opowieści, niejako soczewką, skupiającą uwagę odbiorcy na konkretnej sytuacji czy miejscu, ale także swoistym instrumentem komunikacji pomiędzy dwoma królami i nosicielem ukrytych, niewypowiedzianych *explicite* informacji. Postać tę poprzez różne sygnały transferu można lokować w różnych kontekstach interpretacyjnych, pozwalając na odczytanie nowych, naddanych sensów. Koncepcja fikcji parabolicznej, powiązana z figurą czytelnika modelowego i analizą sygnałów transferu, otwiera nowe możliwości rozumienia tego *þáttir*.

---

<sup>1</sup> Ponieważ rzeczowniki islandzkie ulegają odmianie, pisownia imienia w mianowniku może się nieco różnić od formy odmienionej przez przypadki: imiona męskie tracą końcówkę *r* lub jedno *n*: napiszemy zatem „król Haraldr”, ale „króla Haraldá” oraz „Þorsteinn”, ale „z Þorsteinem”. W mojej pracy konsekwentnie stosuję ten zapis.

Historia o Auðunie nie jest samowystarczalna, domaga się dalszej interpretacji poprzez ujawnienie sensu alegorycznego.

Po omówieniu fabuły i bohaterów analizuję strukturę opowieści, która świadczy, moim zdaniem, o wyjątkowej świadomości kompozycji u autora względnie autorów tekstu. Zwarta, wyraźna struktura tworzy szkielet całej historii, oparty na liczbie trzy, uwidoczniając cechy fikcji parabolicznej. Opowiadanie wpasowuje się z kolei w charakterystyczną dla średniowiecznej twórczości literackiej formę dyptyku, w którym, w przypadku *Auðunar þátttr*, poszczególne części oddziela motyw pielgrzymki. Konstrukcja narracji jest harmonijna i zrównoważona w swej symetrii, dialogi żywe i stopniujące napięcie. Innym istotnym aspektem narracji jest skonfrontowanie etyki chrześcijańskiej, reprezentowanej przez króla Sveina, z pogańską, której przedstawicielem jest król Haraldr. Ujmując *Auðunar þátttr* jako formę paraboliczną, zakładając określoną budowę sensu, pewien typ dystansu między nadawcą a odbiorcą, a także styl odbioru, pokazałam, jakie wytwarza reguły sensu i możliwości współpracy z czytelnikiem. Nie narzucając z góry jedynej właściwej interpretacji, nie zmuszając odbiorcy do poszukiwania intencji autora, utwór ten jest doskonałym przykładem „żywego tekstu”, który uruchamia proces interpretacji, skłaniając czytelnika do „wypełniania szczegółami” (M. Głowiński) dość ogólnie zarysowanej formy. Rozwija się on niejako wraz z czytelnikiem i przemawia różnymi głosami, w zależności od perspektywy swojego „rozmówcy”. Osobne sekcje podrozdziału poświęciłam rysującej się w tej opowieści idei *rex perfectus*, a także motywowi drogi – w dosłownym i alegorycznym ujęciu. Opowieść o wędrowce Auðuna rozumianej jako „przemiana istoty duchowej człowieka” (J. Abramowska) wpisuje się w tradycję chrześcijańskich utworów alegorycznych, jednocześnie nawiązując do tradycji staronordyckich. Istotnymi elementami fabuły są spotkania, mające charakter prób, którym poddany jest bohater i unaoczniające konflikt, jaki rysuje się między wolą bohatera, a pokusami świata zewnętrznego.

Drugim z analizowanych tekstów (podrozdział 7.2) jest *Opowieść o Brandzie Szczodrym*, która wyróżnia się spośród innych zawartych w *Morkinskinnie* tym, że jej bohater nie wypowiada w czasie trwania akcji ani jednego słowa. Jego niewerbalna komunikacja z królem Haraldem i skaldem Þjóðólffem opiera się na wykonywaniu poleceń, znaczącym milczeniu, a w końcu – na symbolicznym geście oderwania rękawa swej szaty. Tekst ten nosi znamiona przypowieści, a zatem fikcji parabolicznej, lecz jednocześnie „ożywiają” go elementy fikcji mimetycznej. Analizę dzielę, podobnie jak w pozostałych przypadkach na trzy główne sekcje: „Fabuła i postaci”, „Struktura narracyjna” oraz „Fikcja narracyjna”. Treść tej

krótkiej opowieści można zrelacjonować w kilku zdaniach: do Norwegii przybywa kupiec Brandr z Islandii, ze względu na swoje cechy charakteru zwany „Szczodrym”. Dowiaduje się o tym król Haraldr, na którego dworze przebywa skald Þjóðólfr, przyjaciel Branda. Król postanawia sprawdzić, czy to, co mówią o Islandczyku to prawda i wystawia go na trzy „próby hojności”, nakazując oddać sobie pewne przedmioty. Przybysz wykonuje polecenia króla, jednak ostatecznie daje mu do zrozumienia, co sądzi o jego żądaniach. *Þáttir* ten niewątpliwie jest przykładem skrajnej zwięzłości – przy użyciu minimalnej liczby słów przekazuje maksimum informacji. Interesująca jest konstrukcja postaci – podczas gdy Brandr i Þjóðólfr są postaciami statycznymi, nie ewoluującymi w trakcie trwania opisywanych wydarzeń, król Haraldr posiada więcej ambiwalentnych cech, które ożywiają tę postać i nadają jej kolorytu. *Þáttir* ten ukazuje charakterystyczne cechy króla Haraldra: chciwość, zazdrość oraz brak pohamowania. Wpisuje się tym samym w koncepcję *Morkinskinny* jako kompilacji sag i *þættir* mających zobrazować model idealnego władcy (Á. Jakobsson). Odwołując się do przykładu negatywnego, podkreśla *implicite* znaczenie sprawiedliwości i umiaru jako podstawowych cech dobrego króla. Brandr reprezentuje tu nie tylko historyczną postać, ale także pewien model osobowości Islandczyka: zuchwałego, pewnego siebie, dumnego, nie obawiającego się zwrócić królowi uwagę na jego niewłaściwe zachowanie, a jednocześnie potrafiącego zrobić to tak umiejętnie, że zamiast urazić władcę, zyskuje jego uznanie.

W części poświęconej strukturze narracyjnej argumentuję, że fabuła tej opowieści jest wręcz wyzywająco prosta, gdyż nie oferując zbyt wielu treści *explicite*, pobudza odbiorcę do doszukiwania się znaczeń poza sferą dosłowności. Przedstawione sceny doskonale nadają się do odegrania przed publicznością na scenie, ponieważ w tej narracji dominuje dialog i *actio*, napięcie rośnie wraz z rozwojem akcji, a rozładowuje je trafna i mocna puenta. Brands *þáttir* to zatem rodzaj miniatury, której poetyka nawiązuje do praw rządzących formą dramatyczną. Umieszczenie tej krótkiej historii wewnątrz sagi o Haraldzie wpisuje się dodatkowo w tradycję średniowiecznych *intermediów*, a przedstawiona scena pojawia się w takim miejscu w makrostrukturze sagi, w którym rozładowanie napięcia wydaje się bardziej niż pożądane. Jeśli chodzi o fikcję narracyjną, jaka wyłania się z lektury tej opowieści, to mamy do czynienia ze zjawiskiem współdziałania w tekście różnych typów fikcji narracyjnej, w tym przypadku – mimetycznej i parabolicznej. Z jednej strony postaciami kierują „ludzkie” uczucia, żadna z nich tak naprawdę nie zaskakuje swoimi reakcjami, gdyż reprezentuje społecznie i historycznie ugruntowany typ ludzki. Mowa gestów Branda, swoisty element

pantomimiczny, dodatkowo ubarwia konfrontację króla z Islandczykiem, ukazując odmiennosc charakterów tych postaci, z których jedna moralnie i intelektualnie góruje nad drugą, udzielając jej wymownej lekcji. Z drugiej strony, elementem mimetyzującym fikcję w tej opowieści są czas i przestrzeń, w jakich rozgrywa się akcja. Nie znajdują się one w konflikcie z rzeczywistością pozaliteracką, a wręcz, dzięki powiązaniom z kontekstem sagi, do niej nawiązują. Co ciekawe, tekst ten otwiera się równocześnie na inne, niemimetyczne odczytanie, oparte na takiej interpretacji obecnych w nim sygnałów transferu, która skłania do przyjęcia parabolicznego charakteru fikcji. Można więc ów *þáttir* zinterpretować jako przypowieść o chciwym władcy i szlachetnym mędrca, w której król Haraldr uosabia chciwość, a Islandczyk Brandr szlachetną mądrość. W tym rozumieniu fakt obsadzenia w głównych rolach owego dramatu historycznych postaci wiąże się z chęcią wykorzystania ich stereotypowych cech w celu wzmocnienia wymowy alegorycznego sensu opowieści. Tekst *þáttir* oczekuje od odbiorcy współdziałania, polegającego na aktualizacji kodów interpretacyjnych, które z jednej strony odsyłają do paradygmatu fikcji mimetycznej, z drugiej zaś do paradygmatu fikcji parabolicznej. Za sprawą kilku zabiegów mimetycznych – mianowicie umiejscowienia fabuły w identyfikowalnym czasie i konkretnej przestrzeni, wykorzystania historycznych postaci i ich istniejącego w świadomości odbiorcy obrazu, odwołań do wzorców kulturowych, z którymi oswojeni byli odbiorcy, wreszcie przez nadanie im bardzo „ludzkich”, rozpoznawalnych cech – narrator opowieści nawiązuje do charakterystycznego dla fikcji mimetycznej konceptu umowy określającej kształt rzeczywistości, skracając przez to dystans narracyjny. Jednocześnie tekst kryje w sobie pewien zestaw zakodowanych sygnałów, umożliwiający wyniesienie sensu tej historii na wyższy poziom, proponując alegoryczne odczytanie konfliktu postaci jako sporu między Chciwością a Mądrością.

Analiza *Opowieści o Stúfie Ślepym* (7.3) jest przedmiotem trzeciego podrozdziału rozdziału siódmego. *Þáttir* ten, jak wykazuję w toku prowadzonych badań, zawiera elementy fikcji mimetycznej, jest bogaty w elementy uplastyczniające postaci i uprawdopodobniające opisane w nim wydarzenia. Podobnie jednak jak omówione wcześniej opowieści, nie jest to narracja jednopoziomowa, gdyż sygnały transferu przenoszą ją na inny poziom interpretacji, sytuując jej tytułowego bohatera w przestrzeni staroskandynawskich wierzeń. Skojarzenia łączące islandzkiego skalda z najwyższym z Asów – Odyne, zbliżają bogatą skądinąd w realistyczne elementy opowieść o Stúfie do modelu fikcji mitycznej.

Fabula opowieści jest jednowątkowa, skupiająca się wokół spotkania dwóch historycznych postaci: króla Haralda Sigurðarsona i islandzkiego skalda Stúfa. Podzielona jest na dwie różniące się stylem części. W pierwszej narrator przedstawia Stúfa i jego spotkanie z królem Haraldem, w drugiej opisana jest sytuacja, w której Islandczyk prosi króla o obietnicę spełnienia jego próśb jeszcze przed ich wypowiedzeniem. Cezurę pomiędzy obydwoma częściami stanowi noc, a opowiadanie ma wyraźną strukturę przysługa-nagroda. Tym co wyróżnia *Stúfs þáttur* na tle innych podobnych narracji, jest także wyrażone *explicite* poczucie humoru króla Haralda. *Þáttur* ten wpisuje się w średniowieczną tradycję panegiryków na cześć władców, w których wypadało wspomnieć zarówno o poważnej, jak i wesołej stronie osobowości opisywanej osoby. Humor jest tu elementem uplastyczniającym postaci i wydarzenia i skłaniającym do zmniejszenia dystansu między tekstem a odbiorcą, a więc sugerującym mimetyczny kod odbioru narracji. Jednocześnie humorystyczne przedstawienie fabuły podkreśla „literackość” przekazu, budując inny rodzaj dystansu i poniekąd oddalając świat przedstawiony od naśladowanej przez niego rzeczywistości. Jak wykazuję w części dotyczącej fikcji narracyjnej, jeśli odbiorca przeniesie uwagę z kodu mimetycznego na inne potencjalne kody i „umowy”, jakie tekst może zawierać z odbiorcą, to pojawiająca się w opowieści postać potężnie zbudowanego mężczyzny, który „był niewidomym i mądrym człowiekiem oraz dobrym skaldem”, a dodatkowo jeszcze sprawnie żonglował słowem, nasunie skojarzenie z mitycznym bogiem Odynem. To skojarzenie z Odynem, bogiem poezji, podtrzymuje także przedstawienie Islandczyka jako skalda swobodnie deklamującego dziesiątki poematów. *Stúfs þáttur* łączy w sobie dwa kody: mimetyczny i nie-mimetyczny, który wiązać można z kolei z fikcją paraboliczną i mityczną. Odbiór mimetyczny uruchamiają oczywiste odniesienia do źródeł historycznych, informujących o biograficznych szczegółach dotyczących głównych postaci opowieści. Taką recepcję wzmacniają plastyczne, pogłębione psychologicznie portrety występujących w narracji króla i skalda. Obecny w opowieści motyw śmiechu oraz humorystyczne dialogi zmniejszają dystans czytelnika do głównych postaci *þáttur*. Do oznak niemimetyczności narracji można zaliczyć wyraźne paralelizmy, redundancje i powtórzenia, odniesienia do mitologii i religii chrześcijańskiej, choć niewątpliwie najsilniej oddziaływującym sygnałami transferu są te atrybuty tytułowego bohatera opowieści, które odsyłają do postaci Odyna. Mit Odyna i jego mocy spleta się tutaj z alegorią poezji i twórczego natchnienia. Należy jednak zaznaczyć, że opowieść o Stúfie nie jest prototypową fikcją mityczną, gdyż nie dysponuje „pełną autonomicznością” (M. Głowiński). Niemniej jednak, współdziałając w ramach złożonego mechanizmu sensoproduktywności, „odpowiedzialna jest” za odwołania do „świata wierzeń,



obowiązujących wyobrażeń i powszechnie przyjętych wartości” (M. Głowiński). Postać ślepego skalda jest tym elementem narracji, w którym zbiegają się trzy interpretacyjne kody: mityczny, paraboliczny i mimetyczny. Wspierają się one wzajemnie i uzupełniają, pozwalając czytelnikom konstruować bogate w niuanse znaczenie opowieści.

Czwarty podrozdział mieści analizę *Opowieści o Hreiðarze Głupim*, jednego z najstarszych *þættir Morkinskinny*. Akcja jest wartka, przejrzysta, nie spotkamy w niej licznych wymienionych z imienia osób ani nie poznamy nazw geograficznych. Opisy są niezwykle oszczędne, a ubóstwo detali kontrastuje z rozbudowanymi dialogami, w których w pełni ujawniają się charaktery postaci. Fabuła jest jednowątkowa i prosta, skupiona, podobnie jak w przypadku *Auðunar þáttr*, na kolejnych rozmowach bohatera z królami. Głównym tematem opowieści jest ewolucja charakteru Hreiðara od głupiego młodzika po poważanego dorosłego mężczyznę. *Hreiðars þáttr* nie tylko w interesujący sposób skłania czytelnika do współdziałania interpretacyjnego na bazie kodu mimetycznego i mitycznego, ale przekazuje sygnały, które zmuszają odbiorcę do weryfikacji poczynionych założeń interpretacyjnych. I tak na przykład przekazana na początku przez narratora informacja, iż Hreiðarr nie jest rozgarniętym mężczyzną, sugeruje szereg ocen i skojarzeń, które - odwołując się do stereotypowych wyobrażeń i archetypowych schematów - jednoznacznie klasyfikują tę postać jako niesprawną intelektualnie. Tymczasem dalsza narracja rychło zadaje temu kłam. Hreiðarr posiada zdolność umiejętnego manipulowania ludźmi poprzez inteligentny dobór argumentów. Tekst ten jest doskonałym studium rozwoju osobowości opierającym się na archetypicznym modelu dorastania do wieku męskiego lub inicjacji, pozwalającej na pełny udział w życiu społecznym. Budowa tej opowieści oparta jest na paraleli i kontraście - siła i wzrost Hreiðara idą w parze z jego dominującą rolą w opowieści, podczas gdy jego drobny brat niknie w cieniu osobowości głównego protagonisty. Brzydota Hreiðara odpowiada prostocie i otwartości jego natury, a miły oku wygląd zewnętrzny Þórða, jego brata - dworskim manierom i obyciu w świecie tej postaci. Natomiast surowy i bezwzględny król Haraldr jest zestawiony z wyrozumiałym i dobrym Magnúsem. Opowieść zawiera wyraźne elementy humorystyczne, które podkreślają litoty i understatementy. *Hreiðars þáttr* otwiera interpretację na wielu płaszczyznach, zmiennych w zależności od perspektywy i kodu odbiorcy. W odróżnieniu od np. *Brands þáttr* opowieść ta posiada stosunkowo długą i skomplikowaną fabułę, przedstawia bardziej złożone portrety bohaterów, a także szerszy wachlarz charakterów, pierwszo- i drugoplanowych. Jest też interesująca poprzez elementy fikcji mitycznej, ewokowanej za sprawą nawiązań zarówno do tradycji antycznych i

biblijnych (motyw dwóch braci), jak również odwołań do mitologii nordyckiej (motyw wędrowca poszukującego wiedzy), którym towarzyszą wyraźne cechy fikcji mimetycznej, niepodważającej oczekiwań odbiorcy co do kształtu przedstawionej przez nią rzeczywistości. W opowieści dostrzec można także wyraźne sygnały transferu ku znaczeniom fikcji parabolicznej. Odkrywa ona trzecią warstwę interpretacyjną tego tekstu: opowieść o wędrowce Hreiðara, symbolicznie wyrażoną poematem pod koniec opowieści. Można ją czytać jako alegorię jego życia – a także ogólniej: życia i drogi człowieka, jego rozwoju, odnajdywania siebie oraz swojego miejsca na ziemi.

Piąty z analizowanych tekstów to *Opowieść o Oddzie Ófeigssonie*, czyli historia o islandzkim kupcu Oddzie, który wszedł w konflikt z królem Haraldem i uniknął poważnych konsekwencji dzięki pomocy przyjaciela. Niezwykle interesująca jest tu technika przedstawiania postaci: ich portrety są złożone i wiarygodne, motywacja ich działań – niemetafizyczna. Występuje tu także typowa dla średniowiecznej staronordyckiej prozy poetyka narracji, która wyznacza perspektywę aktywnej recepcji. Odbiorca poznaje bowiem bohaterów poprzez ich czyny i słowa, bez komentarza narratora. Co jednak ciekawe, sposób prezentacji postaci nie jest całkowicie obiektywny, gdyż dzięki umiejętnym zabiegom narracyjnym odbiorca skłonny jest utożsamić się i sympatyzować raczej z łamiącym prawo Oddem, niż z królem Haraldem, próbującym tego dowieść. Bohaterowie wyposażeni są w indywidualne cechy charakteru, które ich ożywiają i ubarwiają, co skraca dystans narracyjny. Nie są oni, jak w wielu innych *þættir*, postaciami typowymi, czy wręcz szablonowymi; są „ludzy” i przez to bliscy odbiorcy. Dzięki temu, że konstrukcja postaci nie pozwala na ich jednoznaczne zaklasyfikowanie, narracja pozostawia spory margines niedookreślenia i wewnętrznej niekoherencji. Stąd m.in. wyraźne napięcia pomiędzy postaciami, świadczące o zróżnicowaniu ich charakterów. *Odds þáttir* jest, jak dowodzę w analizie, nietypową opowieścią pod względem zarówno treści jak struktury. Wyłamuje się ona ze schematu, zgodnie z którym opowieść otwiera i zamyka nawiązanie do tego samego głównego bohatera, gdyż w tym przypadku utwór rozpoczyna się historią jednego protagonisty – Islandczyka, kończy zaś opisem losów drugiego – jego przyjaciela, Norwega. Narracja przenosi stopniowo uwagę z Odda na postać przejmującą dominację w opowieści, Þorsteina. Narracja *Odds þáttir* wyraźnie różnicuje postaci, poprzez odpowiednie środki stylistyczne nadając im rys pozytywny lub negatywny.

*Þáttir* ten w pośredni sposób porusza też problem etyki w relacjach „przyjaciel-przyjaciel” i „poddany-król”. Pierwsza z nich wydaje się być wywyższona, druga natomiast ukazana jako

drugorzędna. Oszukanie króla, aby pomóc przyjacielowi, staje się w świetle tej opowieści nie tylko dopuszczalne, ale wręcz chwalebne. *Odds þátrr* nosi wyraźne znamiona fikcji mimetycznej, prezentując się swoim odbiorcom jako dyskurs zdający sprawę z tego, co powszechnie postrzegane jest jako „rzeczywistość”. Słowa w bardzo świadomy i wyrafinowany sposób usiłują naśladować złożony kształt językowej i pozajęzykowej rzeczywistości, wiążąc przeszłość z teraźniejszością, powszechność z wyjątkiem. Motywacja działań bohaterów tej *þátrr* jest niemetafizyczna, nie przyświecają im żadne „wyższe” cele. Jednym kieruje gniew i chęć udowodnienia swoich racji, drugi chce ująć cało i uratować swoich ludzi, natomiast trzeci próbuje pomóc przyjacielowi, zachowując przy tym dobre stosunki na dworze. Mimetyzm tej fikcji przejawia się zarówno w doborze tematu jak i współgrającego z nim języka.

Podrozdział 7.6 podejmuje analizę *Opowieści o Sarkastycznym Hallim* – traktującej o islandzkim skaldzie Hallim oraz o jego spotkaniach z królem Haraldem i królewską świtą. Bohater szczeni się ciętym dowcipem, na wszystko ma odpowiedź, nie waha się nawet obrazić króla, jednak potrafi zawsze zażegnać konflikt dzięki sprytowi i umiejętności wysławiania się. Wykazuje nieprzeciętne zdolności na polu sztuki poetyckiej, konkurując z wybitnym skaldem, Þjóðólffem. Robi z siebie widowisko, łamiąc przyjęte zasady godnego zachowania się, ale nie przejmując się tym, gdyż potrafi całą sytuację odwrócić na swoją korzyść, dzięki sprytowi, a także sztuce komponowania wierszy. Opowieść o skaldzie Hallim różni się od innych omawianych tu opowieści strukturą narracji i stylem. Jest to seria następujących po sobie epizodów, z których tylko początkowe tworzą spójną fabułę, pozostałe zaś mają charakter krótkich anegdot, których głównym bohaterem jest Halli. Owe anegdotyczne historie mają na celu wzbogacenie portretu bohatera, który zostaje umieszczony w różnych sytuacjach, umożliwiających mu zaprezentowanie swojego sprytu i rzutkości. Charakterystyczną cechą stylu *Sneglu-Halla þátrr* jest humor, odwrócenie hierarchii i subwersywna ironia, wiążące się z karnawalizacją świata przedstawionego. Obok elementów komicznych, dochodzą w opowieści do głosu motywy awanturnicze, przywodzące na myśl popularną w późniejszych wiekach powieść łotrzykowską. W typowej pikaresce obserwujemy losy sprytnego i pomysłowego włóczęgi na tle satyrycznego obrazu epoki. Charakterystyczne dla bohatera jest lekceważenie przyjętych norm obyczajowych i umiejętność wyjścia cało z największych opresji. Jego historia życia jest sekwencją „luźno ze sobą powiązanych epizodów, nie składających się (...) na system” (M. Głowiński). Choć rozkwit romansu łotrzykowskiego datuje się na późniejszy okres (XVI-XVII wiek), pewne charakterystyczne

dla niego schematy, nie ubrane jeszcze w ramy gatunkowe, można prześledzić we wcześniejszej literaturze, choćby w szwedzkich *Pieśniach Eufemii* z XIV wieku. Sekcję dotyczącą tego *þátttr* podsumowują konkluzją na temat dominującej w nim fikcji narracyjnej. W *Opowieści o Sarkastycznym Hallim* wyraźne zaznaczają się elementy fikcji groteskowej. Ten rodzaj fikcji ma za zadanie kwestionować reguły obowiązujące w danej kulturze literackiej, a jej cechą charakterystyczną jest mieszanie różnych elementów i łączenie ich na nowo według nowych, często zaskakujących zasad. W tej opowieści świat przedstawiony jest przerysowany, cechy bohaterów wyolbrzymione, a wydarzeniom nadana jest wyjątkowa waga. Wysokie miesza się z niskim, wysublimowane - z wulgarnym. Człowiek z ludu zostaje wywyższony, a osoby postawione od niego wyżej w hierarchii społecznej – poniżone. Poezja, służąca wyłącznie zabawie, operująca karykaturą i parodią jest w *þátttr* szeroko cytowana i komentowana, a wzniosły poemat ku chwale władcy zaledwie wzmiankowany. Halliego w kontaktach z królem zdaje się nie obowiązywać protokół, na sucho uchodzą mu kpiny z władcy i żarty na tle seksualnym. Wszystkie te elementy utrwalają odbiór opowieści jako „słowa ludycznego”, które opisywał M. Bachtin. Co ciekawe, „słowo ludyczne” w *Sneglu-Halla þátttr* służy nie tylko zabawie, ale też bywa narzędziem walki lub rywalizacji. Postrzegana z tej perspektywy fabuła zdaje się krążyć wokół jednej osi, jaką jest współzawodnictwo.

Ostatnim z analizowanych tekstów jest *Opowieść o Arnórze, skaldzie jarlów*. Tematem utworu jest wizyta uznanego poety, Arnóra, na dworze wspólnie panujących królów Magnúsa i Harald, i wygłoszenie przez niego pieśni. Zostają one przez suwerenów odpowiednio ocenione i nagrodzone, a następnie w narracji pojawia się zwięzłe podsumowanie późniejszych relacji skalda z obydwoma władcami. To krótkie opowiadanie, którego większą część zajmują fragmenty recytowanych przez Arnóra poematów, mówi o tym, jak wysoko w dawnej Skandynawii cenione były poezja i zależna od niej dobra sława za życia i po śmierci. W centrum narracji plasują się dwa splecione ze sobą motywy – porównanie dwóch królów oraz konfrontacja wybitnego i zarazem ekscentrycznego islandzkiego skalda z (dwu)władzą królewską (Á. Jakobsson). Islandczyk, choć na pozór wiodąca postać tego *þátttr*, pozostawia wiele przestrzeni narracyjnej dla rozgrywających swoją „grę o prestiż” władców. Porównanie obu władców wpisane jest w mimetyczny kod opowieści, odwołującej się do dobrze ugruntowanych przekonań dotyczących rzeczywistych relacji dwóch sławnych norweskich królów. Skondensowany w zwięzłej formie anegdotycznego motywu temat rywalizacji jest tu ukazany w zwierciadle pieśni, czyli literatury. Zwierciadło to maksymalnie zagęszcza

rzeczywistość, wykorzystując selektywność przedstawienia i metaforyczny modus wypowiedzi. Mimetyczność opowieści potęgują realistyczne szczegóły, które świadczyć mogą o dbałości o zachowanie prawdopodobieństwa. Jednak odbiór mimetyczny bynajmniej nie wyklucza niedosłownego odczytania opowieści. Wygłoszone poematy ulegają morfizacji i zaczynają żyć swym własnym życiem, wnikając bardziej lub mniej trwale w świadomość i pamięć jej adresatów, którzy są członkami pewnej kulturowej wspólnoty. W analizie pokazuję, iż opowieść staje się paraboliczną narracją o długim trwaniu literatury, zdolnej nie tylko przeżyć władców, których opiewa, ale i wykreować ich historyczny byt.

W rozdziale ósmym przedstawionej pracy podsumowuję główne tematy poruszone w moich badaniach i kluczowe wnioski, jakie wynikły z analizy wybranych *þættir*, dotyczące takich zagadnień jak: sygnały transferu sensu, semantyczna produktywność hybrydycznej narracji, autoreferencyjność, humor oraz sposoby realizacji funkcji emotywniej języka. *Þættir*, jak wynika z analizy, skłaniają swego odbiorcę do wielopłaszczyznowej lektury. Są zjawiskiem literackim łączącym w sobie przeciwieństwa: są samodzielne i niesamodzielne jednocześnie. Przenosząc punkt widzenia z króla na Islandczyka, są w stanie funkcjonować zarówno autonomicznie, w oderwaniu od kontekstu, jak i na zasadzie suplementywnej, jako dodatek do większej całości, jaką jest saga królewska. Ich hybrydyczność wiąże się w dużym stopniu z procesem ich powstawania: z jednej strony ze zjawiskiem przenikania się oralności z piśmiennością, z drugiej z nowoczesnym piśmiennictwem w języku wernakularnym, które rozwinęło się na Islandii w XIII wieku.

Na rozdział dziewiąty, będący apendyksem, składa się siedem podrozdziałów, z których każdy zawiera pełny oryginalny tekst analizowanego w pracy *þáttir* oraz mój przekład utworu na język polski.

Pracę zamyka bibliografia, zawierająca spis literatury prymarnej i sekundarnej oraz streszczenie rozprawy w języku angielskim.