

---

*Ерёменко А.Б.*

## СЮЖЕТ И ПРОСТРАНСТВО В ВИКИНГСКИХ САГАХ

Многие элементы поэтики викингских саг — одной из двух групп исландских саг о древних временах (*fornaldarsögur*)<sup>1</sup> — определяются их сюжетообразующим конфликтом. Немаловажную роль в нем играет географическое пространство, которое не является однородным, но разделяется на три мира — реальный, сказочный, героический<sup>2</sup>. Речь идет не просто о пространственной обособленности — все три мира представляют собой сложные комплексы с большим набором признаков, среди которых нужно назвать:

- а) топографические характеристики,
- б) этническую принадлежность жителей и их общественную организацию,
- в) этические и ментальные особенности населения,
- г) роль в сюжете, отношении обитателей к герою.

В настоящей работе предпринимается попытка охарактеризовать каждый из трех миров этого типа саговых текстов по перечисленным параметрам на материале двух крупных викингских саг — «Саги об Одде Стреле»<sup>3</sup> и «Саги о Хрольве Гаутрекссоне»<sup>4</sup>.

---

<sup>1</sup> Подробнее о классификации исландских саг см.: *Simek R., Hermann Pálsson*. Lexikon der altnordischen Literatur. Stuttgart, 1987. S. 179; о делении саг о древних временах см.: *Глазырина Г.В.* Исландские викингские саги о Восточной Европе. М., 1996. С. 9–16.

<sup>2</sup> *Ерёменко А.Б.* Пространство и сюжет в «Саге о Хрольве Гаутрекссоне // ВЕДС. М., 2006. XVIII: Восприятие, моделирование и описание пространства в античной и средневековой литературе. М., 2006. С. 61–64; *Eremenko A.B.* The Dual World of the *Fornaldarsögur* // The 13th International Saga Conference. Durham and York, 6th–12th August, 2006. Conference Papers. Durham, 2006. P. 217–222.

<sup>3</sup> «Сага об Одде Стреле» цит. по изданию: *Örvar-Odds saga* // *Fornaldarsögur Norðurlanda / Útg. av Guðni Jónsson, Bjarni Vilhjálmsson*. Reykjavík, 1944. Bd. I. Bls. 283–399 (далее: *Ö.O.*). Текст датируется второй половиной XIII в. (датировка дана по: *Глазырина Г.В.* Исландские викингские саги. С. 15).

<sup>4</sup> «Сага о Хрольве Гаутрекссоне» цит. по изданию: *Hrólfs saga Gautrekssonar* // *Fornaldarsögur Norðurlanda / Útg. av Guðni Jónsson, Bjarni Vilhjálmsson*. Reykjavík, 1944. Bd. III. Bls. 45–151 (далее: *Hr.Gautr.*). Текст датируется концом XIII в. (датировка дана по: *Глазырина Г.В.* Исландские викингские саги. С. 15).

## 1. РЕАЛЬНЫЙ МИР

Из трех миров викингских саг реальный мир наиболее точно локализуется в координатах реальной топографии. В рассматриваемых памятниках речь идет о норвежских территориях Согн<sup>5</sup> (запад страны), Халогаланд (центр/север)<sup>6</sup>, Осло-фьорд (юго-восток)<sup>7</sup>, а также о Ёталанде — области в южной Швеции<sup>8</sup>. Викингские саги писались в Исландии, но повествовали в большинстве своем о временах до заселения острова (последняя треть IX в.), т.е. чаще всего об этнических предках<sup>9</sup> составителей данных текстов, и таким образом, перечисленные выше земли можно считать примерной зоной «своей территории» викингских саг, т.е. регионами, глубоко интегрированными в культурное пространство авторов и аудитории саг, осознающих эти территории как свою историческую прародину.

Необходимо отметить, что реальный мир, как и остальные миры викингских саг, не имеет четко выраженной границы, и в ряде случаев территории сочетают черты более чем одного мира, как правило, реального и героического. Это можно сказать, в частности, об Англии в «Саге о Хрольве Гаутрекссоне»<sup>10</sup> или шведском городе Упсале в «Саге об Одде Стреле»<sup>11</sup>. В этих случаях страна или регион обычно выступает как место, где герой получает дружественный прием, однако не остается надолго.

Обитателями реального мира викингских саг являлись обычные люди, принадлежащие к скандинавскому этносу и культуре, его общественное устройство отражает общественное устройство средневековой Скандинавии. Кроме того, именно в реальном мире главные герои усваивают этическую модель, которую отстаивают по ходу действия саги. В целом, реальный мир «Саги о Хрольве Гаутрекссоне» существует по тем же законам, что и мир, в котором это произведение создавалось — фактически, это часть реальности, которая была отражена в саге.

---

<sup>5</sup> Hr.Gautr. Bls. 46.

<sup>6</sup> Ö.O. Bls. 283.

<sup>7</sup> Ibid.

<sup>8</sup> Hr.Gautr. Bls. 45.

<sup>9</sup> *Clunies Ross M. Prolonged Echoes. Old Norse myths in medieval Northern society.* Odense, 1998. Vol. 2: The Reception of Norse myths in medieval Iceland. P. 90–96.

<sup>10</sup> Hr.Gautr. Bls. 116–130.

<sup>11</sup> Ö.O. Bls. 323.

В «Саге о Хрольве Гаутрекссоне» довольно подробно описывается устройство власти в Ёталанде, которое имеет явное сходство с норвежской системой власти в том виде, в каком она отражена, в частности, в «Круге Земном»: сага показывает взаимодействие конунга страны (главным образом это касается не Хрольва, а его отца) со своими придворными, которые, обладая собственными интересами и определенной степенью независимости, способны влиять на государственную политику<sup>12</sup>, хотя все же в итоге подтверждают свою лояльность правителю<sup>13</sup>. О родителях Одда Стрелы сообщается: «Грим жил в Храфнисте. Он был богат, а также являлся влиятельным человеком по всему Халогаланду и во многих других местах. Он был женат, и жену его звали Лоптена. Она была дочерью Харальда, херсира Ослофьорда на востоке»<sup>14</sup>. Сага отражает также семейные и экономические отношения, характерные для средневековой Скандинавии: после долгого отсутствия Одд предъявляет права на имущество, которое принадлежало его семье в Храфнисте, и местные жители признают его требования юридически оправданными, после чего он вступает в право наследования<sup>15</sup>. Надо отметить при этом, что наличие в Халогаланде и Осло-фьорде социальной иерархии с правителем-монархом не подчеркивается, и в целом отраженная в этом тексте общественная структура имеет черты сходства с архаичной исландской моделью.

Сюжетная функция реального мира состоит в том, чтобы служить исходным пунктом для приключений героев в других условных мирах саги. В связи с этим он фигурирует только в начале и в конце всего повествования, а также, возможно, одного или нескольких промежуточных приключений, в которых принимают участие основные действующие лица. В финале обеих рассматриваемых саг титульные персонажи в итоге возвращаются в земли, где они родились: Хрольв — в Ёталанд<sup>16</sup>, Одд — в Храфнисту<sup>17</sup> в Норвегии. Хрольв приходит в Ёталанд и после двух своих основных походов, в Швецию и в Гардарики<sup>18</sup>. В целом, главный герой викингских

---

<sup>12</sup> Hr.Gautr. Bls. 50–53.

<sup>13</sup> Ibid. Bls. 55–57.

<sup>14</sup> Ö.O. Bls. 283. Здесь и далее все переводы фрагментов из «Саги об Одде Стреле» и «Саги о Хрольве Гаутрекссоне» выполнены мной.

<sup>15</sup> Ö.O. Bls. 389–390.

<sup>16</sup> Hr.Gautr. Bls. 150.

<sup>17</sup> Ö.O. Bls. 389 passim.

<sup>18</sup> Швеция: Ö.O. Bls. 55, 85 (о какой части Швеции идет речь, не уточняется); Гардарики: Ö.O. Bls. 112.

саг выступает как представитель реального мира, вступающий в контакт с другими мирами викингских саг, и именно поэтому его приключения происходят вне территории реального мира.

## 2. СКАЗОЧНЫЙ МИР

Одной из фундаментальных характеристик сказочного мира является отсутствие признаков, позволяющих локализовать его в реальном пространстве. Чтобы попасть в эту безымянную локацию, героям приходится странствовать по незнакомым им территориям, отдаляясь от мест обитания людей. Само путешествие в сказочный мир в тексте часто заявляется, но не описывается и не играет никакой существенной роли. Так, в «Саге о Хрольве Гаутрекссоне» злой волшебник-великан Гримнир насылает бурю, чтобы пригнать к своему острову корабль Хрольва, и, хотя из текста мы узнаем, что изначально Хрольв путешествовал из Швеции в Гардарики, сага сообщает, что его судно уносит очень далеко, и никак не уточняет, где герои оказываются после того, как сбились с пути (единственным указанием направления является северо-западная направленность ветра)<sup>19</sup>. Непогода, насланная врагами, приводит в страну великанов корабль Одда Стрелы и его спутников, отступающих после успешного набега на Бьярмаланд<sup>20</sup>. В другом случае Одд просто странствует по безымянным землям, после чего гигантская хищная птица<sup>21</sup> подхватывает его и переносит на неопределенное расстояние в неизвестном направлении, в результате чего герой оказывается в Рисаланде, дословно — «Земле великанов»<sup>22</sup> (стоит отметить, что попадание в нечеловеческий мир при посредстве стервятника — типичный мотив для викингских саг, аналогичный случай есть, в частности, в «Саге об Эгиле и Асмунде»<sup>23</sup>). Возвращение Одда из Рисаланда представлено еще более лаконично: «Пошел Одд в тем-

---

<sup>19</sup> Hr.Gautr. Bls. 94–95.

<sup>20</sup> Ö.O. Bls. 298–299.

<sup>21</sup> Ibid. Bls. 337. В тексте использовано слово *gammr*, которое может означать «гриф», «коршун», «стервятник».

<sup>22</sup> Ö.O. Bls. 337–339.

<sup>23</sup> Egils saga einhenda ok Ásmundar berserkjabana // Fornaldarsögur Norðurlanda. Bd. III. Bls. 156. Также см.: *Boberg I.-M. Motif-Index of Early Icelandic Literature*. Copenhagen, 1966. P. 41 (мотив B31.2 «птица *Gam*»); 103 (F110 «путешествие в наземный иной мир»); 120 (F531.6.3 «жилища великанов» — Рисаланд и Йотунхейм).

ный лес. Однажды [...] Одд вышел из леса»<sup>24</sup>, — после чего он встречает корабли викингов, на которых отправляется «на запад к Англии»<sup>25</sup>. Наконец, в еще одном случае Одд, находясь в Ёталанде, идет по безымянным и безлюдным землям, пока не оказывается в другой населенной людьми земле, которая долго остается безымянной в саге, — что, по сути, также символизирует уход Одда из знакомого ему географического пространства (в итоге земля оказывается Грецией<sup>26</sup>).

Фактически, герой «перескакивает» из реального пространства в сказочное — подобный феномен описан как на материале эпоса<sup>27</sup>, так и волшебной сказки<sup>28</sup>. При этом иногда территории могут сочетать атрибуты сказочного мира и других миров викингских саг — примером может служить Бьярмаланд. Формально это реальная территория, локализуемая в географическом пространстве, пусть и не совсем точно<sup>29</sup>, и населенная людьми. Однако его жители подчеркнута чужды скандинавам: в частности, сага указывает, что бьярмов и Одда с его спутниками разделяет абсолютный языковой барьер, исключаяющую всякую возможность общения<sup>30</sup>. Необходимо отметить, что, хотя в реальной жизни случаи языкового непонимания должны были встречаться довольно часто, для викингских саг это уникальное описание. Кроме того, из Бьярмаланда Одд попадает уже в собственно сказочный мир, не имеющий привязки к реальной территории и населенный резко враждебными к скандинавам великанами, которые, как выясняется, являются союзниками бьярмов.

---

<sup>24</sup> Ö.O. Bls. 344.

<sup>25</sup> Ibid. Bls. 348.

<sup>26</sup> Ibid. Bls. 359–360. Указание на Грецию приводится в тексте позднее: Ö.O. Bls. 384.

<sup>27</sup> Гуревич А.Я. Пространственно-временной континуум «Песни о Нибелунгах» // Гуревич А.Я. История. Нескончаемый спор. Медиевистика и скандинавистика: статьи разных лет. М., 2005. С. 128.

<sup>28</sup> Протт В.Я. Морфология <волшебной> сказки. Исторические корни волшебной сказки. М., 1998. С. 142.

<sup>29</sup> Как отмечают исследователи, термин «Бьярмаланд» чаще всего использовался как собирательное название для земель Русского Севера. См.: Джаксон Т.Н., Глазырина Г.В. Бьярмния в отечественной историографии // История и археология Пскова и Псковской земли: Тезисы докладов предстоящей научно-практической конференции. Псков, 1986. С. 62–64; Джаксон Т.Н. Русский Север в древнескандинавских сагах // Культура Русского Севера. Л., 1988. С. 58–67; Jackson T.N. Bjarmaland Revisited // Acta Borealia. 2002. Nr. 2. P. 165–179.

<sup>30</sup> Ö.O. Bls. 294. Побратим Асмунда называет наречие бьярмов «птичьим щебетом» (*fuglaklið*).

В викингских сагах обычно указывается происхождение и общественный статус действующих лиц, однако в «Саге о Хрольве Гаутрекссоне» это не распространяется на тех, кто принадлежит к сказочному миру, который, таким образом, не рассматривается в координатах, обычных для человеческого общества<sup>31</sup>. В «Саге об Одде Стреле» приводится информация о происхождении жителей сказочного мира, однако речь не идет о реальной территориальной и/или этнической привязке: так, Хильдир происходит из вымышленной страны Рисаланда, йотун Гейррэд с Аустрвега (с Восточного пути)<sup>32</sup>; остров великанов, куда Одд и его спутники попадают при бегстве из Бьярмаланда, не имеет никакого названия<sup>33</sup>, а главный враг Одда Эгмунд является сыном конунга Бьярмаланда и колдуньи-великанши, о которой сообщается только, что она «жила под большим водопадом»<sup>34</sup>. Однако обитатели сказочного мира, в сущности, вообще являются не людьми, а созданиями, наделенными сверхъестественными способностями или обладающими волшебными атрибутами. О Гримаре сообщается: «Железо не брало его и те двенадцать [воинов], которые за ним следовали. Они все едят сырое [мясо] и пьют кровь. Считается, что они больше похожи на троллей, чем на людей»<sup>35</sup>, — а о его брате: «Это был ужаснейший великан, какого никто из них еще никогда не видел. Он не был таким уж уродливым, хотя обладал грубыми чертами лица. Он был хорошо одет и нес на спине целого медведя»<sup>36</sup>.

Представители сказочного мира могут существовать вне общества — Гримнир обитает на пустынном острове, загадочный советник Йольф, который встречает Одда после его «перескакивания пространства» (в терминах В.Я. Проппа<sup>37</sup>), чтобы дать волшебную помощь, также проживает в отдалении от людей на границе сказочного и обычного миров<sup>38</sup>. Однако даже когда обитатели сказочного мира организованы в социум, он обладает принципиальными от-

---

<sup>31</sup> Hr.Gautr. Bls. 86.

<sup>32</sup> Ö.O. Bls. 355. Термин «Аустрвег» обозначал реально существующий регион, однако в тексте этот регион описан как родина вымышленного существа — йотуна.

<sup>33</sup> Ö.O. Bls. 299–303.

<sup>34</sup> Ibid. Bls. 245–347.

<sup>35</sup> Hr.Gautr. Bls. 86.

<sup>36</sup> Ibid. Bls. 97–98.

<sup>37</sup> Пропп В.Я. Морфология. С. 142.

<sup>38</sup> Ö.O. Bls. 360–361.

личиями от человеческого. В Земле великанов, показанной в «Саге об Одде Стреле», существует примитивный вариант человеческого общества: в нем есть социальная иерархия, хотя власть в ее рамках передается в зависимости от силы и свирепости претендента (кунгом страны выбирается тот из сыновей предыдущего правителя, который убьет самого опасного зверя и держит самую злобную собаку)<sup>39</sup>. Кроме того, местное общество отличается от общества средневековой Скандинавии, делая упор на магию, а не на технологическое развитие: великан принимает поставленный Оддом парус за колдовство, которое, по изумленному описанию Хильдира, заставляет «всю землю и горы нестись как сумасшедшие, а лодка [при этом] вот-вот потонет»<sup>40</sup>.

Роль сказочного мира в сюжетобразующем конфликте викингских саг состоит в том, чтобы предлагать герою испытание, подобно тому, как происходит и в загробном мире сказки<sup>41</sup>. Чаще всего обитатель сказочного мира враждебен человеку из мира реального, и испытание для героя состоит в том, чтобы победить его. Такую роль выполняет Grimnir в «Саге о Хрольве Гаутрекссоне», Эгмунд, Гейррёд и великаны с безымянного острова в «Саге об Одде Стреле». В основе подобных противостояний лежит различие этических воззрений: жители Йотунхейма отказываются от мудрости, Grimnir проявляет жестокость и презрение к правилам, регламентирующим схватку между благородными соперниками, Гейррёд и многие другие просто выказывают злые намерения по отношению к обитателям «реального мира». Как следствие, чтобы достичь своих целей, героям саг требуется проявить определенные этические качества, такие, как мудрость, храбрость или даже смирение<sup>42</sup>.

Надо отметить, что в рассматриваемых сагах чуждость не полностью тождественна отчуждению и агрессивности: в ряде случаев между жителями сказочного мира и скандинавами возможно конструктивное взаимодействие. Одд устанавливает добрые отношения с семьей одного из великанов, от дочери которого у него рождается сын<sup>43</sup>. Кроме

---

<sup>39</sup> Ö.O. Bls. 338–339.

<sup>40</sup> Ibid. Bls. 342.

<sup>41</sup> *Протт В.Я.* Морфология. С. 142–145.

<sup>42</sup> Именно убедившись в наличии у Одда смирения, которого ему долго не хватало, Йольф оказывает герою поддержку (Ö.O. Bls. 360–363).

<sup>43</sup> Ö.O. Bls. 351–352.

того, персонажи Йольф и Один-Раудграни<sup>44</sup> выступают в роли посредников, направляющих героя к испытанию или вознаграждающих за него. Однако мирные контакты скандинавов со сказочным миром в викингских сагах значительно более редки, чем конфликты с его обитателями.

### 3. ГЕРОИЧЕСКИЙ МИР

Территории и страны, относящиеся к героическому миру, формально локализованы в реальном пространстве, но удалены от Исландии. Речь идет о таких землях, как Дания, Гардарики, Ирландия, Англия и даже Аквитания<sup>45</sup>. В отличие от Норвегии, с которой у исландцев исторически существовали тесные связи и о которой они имели четкое представление, эти регионы были известны им меньше, и поэтому могли быть героико-мифологизированы. Степень «мифологизации» была разной: Швеция воспринимались в целом еще как территория реального мира, хотя и с присутствующими атрибутами других миров — в частности, именно здесь проживает королева-амазонка Торнбьёрг, преуспевшая в воинских искусствах и называющая себя мужчиной<sup>46</sup>. Ирландия, напротив, предстает как колдовское и враждебное человеку место, что приближает ее к сказочному миру. Однако она все же населена людьми, кроме того, герои ищут и находят здесь для себя законных жен, что не характерно для сказочного мира<sup>47</sup>. Многие территории в «Саге об

---

<sup>44</sup> Один-Раудграни сообщает Одду важную для него информацию после того, как тот прошел через сказочный мир (Ö.O. Bls. 344–348, 359), а Йольф, убедившись в его подобающих этических качествах (Одд показывает ему, что обуздал свою гордыню), снабжает героя магическим артефактом, который помогает ему одержать победу в последующих битвах со сверхъестественными созданиями (Ö.O. Bls. 360–363, 382–383). Оба персонажа выступают здесь в качестве эквивалента «магического помощника» из потустороннего мира сказки — об этом подробнее см.: *Ерёмченко А.Б.* Фольклорные элементы в викингских сагах: образ дарителя // Скандинавские чтения 2004 года: Этнографические и культурно-исторические аспекты / Отв. ред. В.Е. Возгрин, Т.А. Шрадер. СПб, 2006. С. 269–277.

<sup>45</sup> Дания: Hr.Gautr. Bls. 50–53, Ö.O. Bls. 350; Гардарики: Hr.Gautr. Bls. 91–92; Ирландия: Hr.Gautr. Bls. 112, Ö.O. Bls. 312; Англия: Hr.Gautr. Bls. 118–130, Ö.O. Bls. 318–319; Аквитания: Ö.O. Bls. 335.

<sup>46</sup> Hr.Gautr. Bls. 53.

<sup>47</sup> Ö.O. Bls. 317–318, Hr.Gautr. Bls. 146–147. Помимо этого, в одном эпизоде Одд становится отцом ребенка, которого рождает обитательница Рисаланда, однако в данном случае речь идет о подчеркнуто незаконном сожителе.

Одде Стреле» вообще не получают описания, выступая просто как арена для викингских походов героев: сюда относятся, в частности, острова Зеландия и Самсё, Саксония и Фландрия<sup>48</sup>.

В целом, в героическом мире сочетаются атрибуты реального и сказочного миров, хотя он отнюдь не сводился к их механическому наложению друг на друга. С одной стороны, это населенное людьми квазиреальное пространство, в которое переносятся основные принципы организации общества, в частности, государственное устройство и социальная иерархия, присущие скандинавскому обществу. Гардарики и Ирландия обладают такими признаками государства, как верховная власть, двор, войско<sup>49</sup>, а в «Саге об Одде Стреле» абсолютное большинство стран имеют правителей-конунгов. В «Саге о Хрольве Гаутрекссоне» детально описывается социальная иерархия Англии, где присутствуют бедные люди (в том числе амбициозная молодежь, стремящаяся сделать воинскую карьеру)<sup>50</sup>, и состоятельные землевладельцы<sup>51</sup>, и знать, серьезно озабоченная своим положением в обществе<sup>52</sup>.

В то же время свойства этого мира обычно гиперболизированы настолько, что были бы невозможными в реальном мире. Здесь регулярно происходят масштабные военные конфликты, часто приводящие к переходу из рук в руки целых королевств, причем речь идет о событиях, которые порой невозможно соотнести с реальной историей, — так, Одд и его побратим Хьяльмар отказываются от добытой ими в бою власти над Англией и дарят страну персонажу по имени Сколли<sup>53</sup>, что, разумеется, не имеет исторической основы. Действующие лица часто обладают сверхъестественной силой и другими способностями: так, Торир из Гардарики настолько могуч в бою, что способен в одиночку изменять ход сражения целых армий<sup>54</sup>, Хрольв Ирландский обладает даром предвидения: «Конунг был настолько прозорливым, что в своей невероятной злобе он узнавал заранее о приходе [сватов], и успевал подготовить могучее войско, даже когда они

---

<sup>48</sup> Зеландия: Ö.O. Bls. 310; Самсё: Ö.O. Bls. 323; Саксония: Ö.O. Bls. 350; Фландрия: Ö.O. Bls. 326.

<sup>49</sup> Hr.Gautr. Bls. 91–92, Ö.O. Bls. 112.

<sup>50</sup> Ibid. Bls. 123.

<sup>51</sup> Ibid. Bls. 128.

<sup>52</sup> Ibid. Bls. 125.

<sup>53</sup> Ö.O. Bls. 318–319.

<sup>54</sup> Hr.Gautr. Bls. 106–110.

пытались заставить его врасплох»<sup>55</sup>; а Ольвор из «Саги об Оdde Стреле» ткет рубашку, которая защищает своего хозяина от любого оружия<sup>56</sup>.

Кроме того, у жителей героического мира гиперболизированы и этические качества. Доблесть Хьяльмара побуждает его вступать в самоубийственный поединок с Ангантюром, который вооружен волшебным мечом<sup>57</sup>. Хрольв Гаутрекссон неоднократно проявляет великодушные по отношению к людям, которые стремились его убить? — в частности, к Сигурду с Бардом<sup>58</sup> и английским ярлам-заговорщикам, посягнувшим на его жизнь<sup>59</sup>, — а храброму викингу Асмунду, над которым одерживает победу, вообще предлагает дружбу и побратимство<sup>60</sup>. Хрольв также неоднократно проявляет мудрость, например, в эпизоде с великаном Гримниром, который запирает Хрольва и Асмунда в своем доме, намереваясь их убить? — здесь Хрольв находит способ победить столь опасного противника<sup>61</sup>. Побратимы-викинги Одд и Хьяльмар следуют подчеркнuto благородному и малореалистичному кодексу чести, который был предложен Хьяльмаром, указывавшим, в частности: «В набегах я буду позволять себе брать у торговцев или крестьян только то, что необходимо моей команде для пропитания. Я не буду также похищать женщин»<sup>62</sup>.

При этом, если у положительных персонажей преувеличены их позитивные свойства, то у отрицательных — негативные. Ирландский конунг проявляет коварство, подготовив тщательную и смертельную ловушку Хрольву и Асмунду, которые прибывают посвататься к его дочери<sup>63</sup>. Берсерки из Гардарики ведут себя глупо, поддаваясь на словесную провокацию в бою, что дает Хрольву возможность легко с ними расправиться<sup>64</sup>. Воины страны Бьялки также демонстрируют глупость, принимая за колдовство победу Одда над их предводителем Видгрипом, одержанную обычной воинской хитростью<sup>65</sup>. Берсерки Ангантюра проявляют выходящую за

---

<sup>55</sup> Hr.Gautr. Bls. 112.

<sup>56</sup> Ö.O. Bls. 313–314.

<sup>57</sup> Ibid. Bls. 326–330.

<sup>58</sup> Hr.Gautr. Bls. 120–121.

<sup>59</sup> Ibid. Bls. 127.

<sup>60</sup> Ibid. Bls. 75.

<sup>61</sup> Ibid. Bls. 96–100.

<sup>62</sup> Ö.O. Bls. 310.

<sup>63</sup> Hr.Gautr. Bls. 136.

<sup>64</sup> Ibid. Bls. 104–105.

<sup>65</sup> Ö.O. Bls. 379–380.

любые рамки жестокость, выражая намерение убить собственного отца только потому, что он не смог помочь им найти достаточно сильных противников<sup>66</sup>.

Героический мир, где происходит основная часть действия викингских саг, может выступать как промежуточное место пребывания героев — в таком качестве представлены Англия и Дания в «Саге об Одде Стреле»<sup>67</sup>. Однако главная его сюжетная функция состоит в том, чтобы служить ареной для развертывания конфликта, переходящего в сказочный мир только в момент испытания для героя.

Проведенный анализ структуры пространства, изображенного в «Саге о Хрольве Гаутрекссоне» и «Саге об Одде Стреле», позволяет нам установить соотношение трех миров викингских саг между собой и их роль в сюжетах данных памятников. Реальный мир является исходным пунктом для путешествия героя, героический мир служит ареной для основного действия саги, а в сказочном мире — эквиваленте загробного мира — герой проходит свое испытание. Последнее обычно играет важную, хотя не обязательно ключевую, роль для всего сюжета, и кроме того, подчеркивает основной этический посыл саги, поскольку требует от героя проявления положительных моральных качеств.

---

<sup>66</sup> Ö.O. Bls. 324.

<sup>67</sup> Англия: Ö.O. Bls. 348; Дания: Ö.O. Bls. 350.