



HÁSKÓLI ÍSLANDS

Hugvísindasvið

Handan heims

Áhrifamáttur yfirnáttúrulegra hæfileika í Egils sögu

Ritgerð til B.A.-prófs

Šárka Wohlmuthová

Maí 2011

Háskóli Íslands
Hugvísindasvið
Íslenska sem annað mál

Handan heims

Áhrifamáttur yfirnáttúrulegra hæfileika í Egils sögu

Ritgerð til B.A.-prófs

Šárka Wohlmuthová

Kt.: 251072-2489

Leiðbeinandi: Jón Karl Helgason

Maí 2011

Ágrip

Í þessari ritgerð er ætlunin að greina yfirláttúrulega hæfileika sem birtast í *Egils sögu Skallagrímsissonar* og hlutverk þeirra í sögunni.

Fjallað er um uppruna hæfileikanna í tengslum við norræna trú og goðafræði.

Helstu hugmyndum og hugtökum norrænu goðafræðinnar (heimsmýnd, goð og hlutverk þeirra í lífi manna) er lýst. Fjallað er um samfélag heiðinna manna á Norðurlöndum og helstu hugtök sem þar skipta máli (orðspor, hefnd) í tengslum við bókmenntir og fornleifafundi og síðan um hlutverk yfirláttúrulegra hæfileika í samfélagi heiðinna manna á Norðurlöndum.

Yfirláttúrulegir hæfileikar sem birtast í *Egils sögu* eru síðan greindir í two aðalflokka: meðfædda og lærða hæfileika. Í fyrn nefnda floknum eru varúlfar og berserkir, síðari flokkurinn greinist niður í two undirflokkum: hamskipti og seið.

Þessi greining myndar síðan grundvöll þar sem fjallað er um hlutverk þessara hæfileika í söguþræðinum, hvaða áhrif þeir hafa á aðalpersónur og hvernig þeir breyta skynjun okkar á aðalpersónum og sögunni.

Samband Gunnhildar drottningar og Egils Skalla-Grímssonar er greint sérstaklega í tengslum við seið og galdr. Í mynd Gunnhildar drottningar er lýst eins og hún birtist í miðaldabókmenntum og borin saman við í mynd hennar í *Eglu*. Próun Egils er skoðuð í tengslum við eiginleika sem hann erfði frá ættmennum sínum, en einnig er fjallað um notkun seiðs (sérstaklega rúnagaldurs) og notkun skáldskapar.

Í lok ritgerðarinnar er fjallað um skáldskap sem virðist vera áhrifaríkasta vopn Egils. Uppruna skáldskapar er lýst eins og hann birtist í bókmenntum og goðafræðinni, fjallað er um hlutverk skáldsins í samfélagini og um tvennskonar eðli skáldskapar.

Efnisyfirlit

1. Inngangur.....	3
2. Egils saga.....	3
2.2. Helstu handrit Egils sögu.....	4
3. Yfirnáttúrulegir hæfileikar á víkingaöld.....	5
3.1. Heimsmynd.....	5
3.2. Samfélag.....	6
3.3. Samband við handanheiminn.....	8
4. Yfirnáttúrulegir hæfileikar í Egils sögu.....	11
4.1. Meðfæddir hæfileikar.....	11
4.1.1. Varúlfar.....	11
4.1.2. Berserkir.....	14
4.2. Lærðir hæfileikar.....	17
4.1.1. Hamskipti	18
4.1.2. Seiður.....	20
5. Skáldskapur.....	24
6. Niðurstöður.....	28
7. Heimildaskrá.....	30
7.1. Frumheimildir.....	30
7.2. Eftirheimildir.....	30

1. Inngangur

Yfirláttúrulegir hæfileikar í *Egils sögu Skallagrímssonar* eru all-áhugavert efni. Sagan sjálf tilheyrir hópi Íslendingasagna; þegar kemur að yfirláttúrulegum fyrirbærum, eru sögur í þessum hópi frekar hófsamar (gagnstætt fornaldarsögum, þar sem yfirláttúruleg fyrirbæri eru venjulega eitt helsta viðfangsefnið). Yfirláttúruleg fyrirbæri birtast stundum í Íslendingasögum, venjulega í tengslum við norræna trú og / eða galdrum; yfirláttúrulegar verur eru ekki algengar í þessum hópi en þær birtast í yngri sögum, sérstaklega í fornaldarsögum.

Það gildir einnig um *Egils sögu*. Hið yfirláttúrulega í sögunni er að mestu leyti ýmiskonar hæfileikar sem henta vel til að hafa áhrif á raunveruleikann og / eða að breyta honum. Það er áhugavert hve margar tegundir þeirra finnast í sögunni; þar eru bæði hæfileikar sem líklega eiga uppruna í shamanisma (eins og hamskipti, berserksgangur og annað í tengslum við leiðslu) og hæfileikar sem eru í eðli sínu seiður (níð, rúnir og rúnagaldrar).

En áhugaverðust er þróun aðalpersónunnar, Egils Skallagrímssonar, í þessum málum. Hann erfir nokkur berserkseinkenni frá föður sínum og afa (og öðrum í ættinni). Hann er einnig þjálfaður í rúnagöldrum og sýnir mikla hæfileika þegar kemur að seiði. Prátt fyrir allt þetta er Egill betur þekktur sem skáld en galdramaður. Galdrar eru fyrst og fremst hjálpartæki sem henta vel við og við - og með aldrinum virðist Egill nota þá minna og minna. Það sem virkilega skiptir hann máli er skáldskapurinn. Svo virðist að smám saman segi Egill skilið við þessa hæfileika og komist að raun um mátt skáldskaparins. Og skáldskapurinn verður áhrifaríkasta vopn Egils.

2. *Egils saga*

Egils saga er ein af elstu Íslendingasögunum og einnig ein sú þekktasta. Hún tilheyrir flokki svokallaðra skálda- og kappasagna (The Sagas of Icelanders, 2001, lixi). Höfundur sögunnar er nafnlaus, þó er talið að hún sé skrifuð af Snorra Sturlusyni (þessi kenning er umdeild; sjá Hallberg 1962, Sigurður Nordal 1953, Torfi H. Tulinius 2004 og Jónas Kristjánsson 2007). Stíll sögunnar virðist vera tengdur konungasögum og sérstaklega *Heimskringlu* (Jónas Kristjánsson, 2007, 269).

Sagan er frekar óvenjuleg meðal annarra sagna í sama flokki. Stór hluti hennar gerist ekki á Íslandi heldur í öðrum löndum, eins og í Noregi, á Englandi eða við Eystrasalt.

Það merkilegasta er þó söguhetjan sjálf, Egill Skallagrímsson. Að mörgu leyti er hann engri aðalpersónu annarra sagna líkur. Hann er skáld en einnig hermaður; ljótur í últiti en lærður í galdri; stoltur, ástríðufullur, óstýrilátur, og ýmist gjafmildur eða nískur. Sannarlega er persónan mótsagnakennd og vegna þess bæði lifandi og skemmtileg, ekki síður nú á dögum en á 13. öld.

2.2. Helstu handrit Egils sögu

Aðalhandrit *Egils sögu* í flestum útgáfum er Möðruvallabók (AM 132 fol., Reykjavík). Bókin sem er annaðhvort kennd við Möðruvelli í Eyjafirði eða Hörgárdal (Guðvarður Már Gunnlaugsson, 2007, 50) var skrifuð á 14. öld (á milli 1330-70) og er eitt helsta handrit Íslendingasagna.

Texti *Egils sögu* í Möðruvallabók virðist ekki vera elsta útgáfa sögunnar, heldur stytt útgáfa fyrri texta sem er ekki varðveittur nema í θ broti. Afleiðing styttigarinnar er sú að sagan er „a prime example of the much admired concise saga style“ (Egils Saga, 2003, x).

„Arinbjarnarkviða“ er einnig varðveitt í Möðruvallabók, á blaði á eftir texta sögunnar. Textinn inniheldur bara fyrsta erindi „Sonatorreks“, fyrsta erindi og stef kvæðisins „Aðalsteinn konnungr“, fyrsta erindi „Skjaldavísna“ sem eru ekki varðveittar annarstaðar, nema stef sem finnst í Wolfenbüttel Codex. „Höfuðlausn“ finnst ekki í Möðruvallabók (Egils Saga, 2003, xv).

Wolfenbüttel Codex (W Codex) er aðalhandrit sögunnar í svokölluðum B og C-útgáfum, ásamt AM 453 og 462. Handritið var skrifað á 14. öld og er núna geymt í Die Herzog August Bibliothek í Wolfenbüttel í Þýskalandi (Bjarni Einarsson, 2003, ix). Kvæðið „Höfuðlausn“ er í þessu handriti (Egils Saga, 2003, xvi).

Tvö handrit, AM 453 og 462, sem voru skrifuð af Katli Jörundssyni á 17. öld, eru líklega afrit textans í M-gerðinni áður en tvö blöð úr Möðruvallabókinni týndust (Jón Helgason, 1956). Handritin eru þau einu þar sem „Sonatorrek“ er varðveitt í heild og einnig „Höfuðlausn“.

Elsta brot *Egils sögu* af M-gerð er θ brot. Það finnst í AM 162 fol., Reykjavík og var skrifað um miðja 13. öld (*Egils Saga*, 2003, ix).

Þrjú handrit upprunalega frá Eyjafirði, skrifuð á 18. - 19. öld, þekkt sem Eyf3 (Lbs. 1421 8vo, Lbs. 1408 4to, Lbs. 2963 4to), innihalda M-gerð textans, að meðtoldum texta sem var á tveimur týndum blöðum í Möðruvallabók (*Egils Saga*, 2003, xv).

3. Yfirnáttúrulegir hæfileikar á víkingaöld

3.1. *Heimsmynd*

Ímynd heimsins í norrænni trú var ólík heimsmynd kristinnar trúar hvað varðar skynjun rúmsins. Heimsmynd í kristinni trú virðist vera frekar lóðrétt og stigskipt. Himinninn er fyrir ofan, helviti er fyrir neðan, maðurinn býr á milli þessara ríkja. Guð er á himnum, Satan er í Víti, maðurinn á jörðinni. Samkvæmt *Biblíunni* skapaði Guð heiminn á sex dögum og hvíldist þann sjöunda. Það sem er ekki talið upp í sköpunarsögunni að Guð hafi búið til á fyrstu sjö dögum sköpunarinnar hlýtur þarfleidandi að hafa verið skapað af Satan. Þegar maður deyr, fer hann til himna ef hann var góður en til helvítis ef hann var illur. Þessi heimsmynd er frekar skýr, þrátt fyrir að hún geti orðið flóknari í mismunandi siðum. Tengsl milli Guðs og manna eru frekar óhlutræn, tjáskipti eru að mestu leytti bæn (messan er í eðli sínu skipulögð bæn). Tengsl Satans og manna eru dálitið flóknari, þar sem sá fyrnefndi er talinn leiða þann síðarnefnda í freistni. Manninum ber að beina huganum upp, til himins, og hunsa það sem er niðri.

Ímynd heimsins í norrænu goðafræðinni virðist vera flóknari og margslungnari. Þar finnst reyndar svipuð lóðrétt vídd og í kristni; súlan sem tengir alla heimana er í formi trés, Asks Yggdrasils. Í þessari heimsmynd finnst þó einnig lárétt vídd; rætur Yggdrasils liggja í þrjár áttir, í Jötunheim, Niflheim og Ásgarð.¹ Það eru níu heimar í kringum Ask Yggdrasils, þar sem búa menn og guðir en einnig dvergar, jötnar, allskonar dýr o.s.frv. Það er ekki auðvelt að segja að einn heimurinn sé góður en hinn

1 Clunies Ross (1994) fjallar um hið yfirnáttúrulega í rúmi, strúktúralístisk greining norrænnar heimsmyndar finnst í áhugaverðri grein Melenskys (1973 og 1974).

illur; allir heimarnir hafa einhvern tilgang. Heimsmynd norrænna ásatrúarmanna er margslungin veröld þar sem allir eiga heimkynni: goð, menn, jötnar – en einnig yfirnáttúrulegar verur.

Þessi ímynd hefur áhrif á hlutverk goðanna og skynjun manna á þeim; þau virðast öll vera eins og nágrannar; nauðsynlegt er að vera í góðum samskiptum við þau.

Mikilvægt er að sýna þeim virðingu, gefa gjafir, biðja um hjálp o.s.frv. Þó er hægt að gera grín að þeim (til dæmis er gert grín að Þór í brúðkaupinu í „Prymskviðu“) og hægt er að tala við þá. Guðirnir í norrænu goðafræðinni eru eins og venjulegir – en valdamiklir – menn; í góðu eða vondu skapi, ástfangnir, hatursfullir, í deilum við aðra, glúrnir eða heimskir.

Yfirnáttúrulegar verur eru ekki jafn persónulegar og goðin; mönnum ber að hegða sér svolítið varlega gagnvart þeim. Óbyggt land var á víkingaöld ekki autt. Verur sem bjuggu þar voru kallaðar landvættir. Mikilvægt var að sýna þeim virðingu og trufla þær ekki; ein af fyrstu lögunum sem nefnd eru í Landnámabók varða einmitt landvætti: „Þat var vpphaf hinny heidnv laga at menn skylldv ei hafa hofud skip i haf. enn ef þeir lefði þa skyldi þeir af taka hofud adr þeir kvæmi i landssýn ok sigla ei at landi med gapandi hofdum eda ginandi trionum sva at landvettir fælist vid“ (Landnámabók, 1900, 95).

Landvættir gátu fylgt mönnum: „Þat sa ofreskir menn at landvætter allar fylgdu Hafr-Birni til þings enn þeim Þorsteini ok Þordi til veida ok fiskiar“ (Landnámabók, 1900, 214) og gátu verið hættulegir: „Aulver son Eysteins nam land fyri austan Grimsæ þar hafdi engi madr þorat at nema fyrir landvættu síðan Hiorleifr var drepið“ (Landnámabók, 1900, 215).

Í stuttu máli virðist hið yfirnáttúrulega (séð frá sjónarhorni nútímans – allt sem á ekki uppruna sinn á jörðu; með öðrum orðum goð, jötnar, yfirnáttúruleg dýr, verur o.s.frv.) vera náttúrulegur hluti mannheims.

3.2. Samfélag

Samfélag heiðinna manna á Norðurlöndum var í eðli sínu skammarþjóðfélag þar sem skömm og orðspor voru notuð sem hjálparþögn til að ná samfélagslegum yfírráðum.²

2 Nánar um greiningu á milli skammar- og sektarþjóðfélags í Benedict (1947). Sjá einnig áhugaverð grein eftir Donald Ward (1982).

Það sem varðar mestu í skammarþjóðféluginu er heiður og orðspor; með öðrum orðum, það sem öðrum finnst um einstaklinginn. Grunur um afbrot gat verið alvarlegra en afbrotið sjálf ef enginn annar en gerandinn vissi af glæpnum.

Frekar gott yfirlit yfir samfélagsreglur í samfélagi heiðinna manna á Norðurlöndum finnst í elstu bókmenntum. Það má nefna fyrst og fremst lögbækur, eins og *Grágás* (varðveitt í Konungsbók og Staðarholssbók frá mið 13. öld) og *Jónsbók* yngri frá 1281. Eitt af eddukvæðunum, „Hávamál“ (sérstaklega hlutarnir „Gestaþáttur“ og „Loðfáfnismál“), fjallar í smáatriðum um hvernig mönnum beri að haga sér. Reglur og hvernig þær verka í samféluginu endurspeglast einnig í sögunum (sérstaklega Íslendingasögunum). Í þeim sést skyrt hve hugtakið heiður var þróngt skilgreint. Í samfélagi grundvölluðu á ættinni og fjölskyldunni, þar sem nauðsynlegt var að hafa fastan samastað í samféluginu, er þetta afar skiljanlegt. Hins vegar leiddi það gjarnan til deilna (sjá nánar um deilur í Íslendingasögum í Byock 1982).

Í samfélagi heiðinna manna á Norðurlöndum átti maður að vera hugaður, ábyrgur, trúverðugur. Karlmanni bar einnig að vera karlmannlegur. Í lögum finnst sérstakt orð, *ergi*, sem tengist þessu hugtaki. Ergi þýðir „að vera ekki karlmannlegur“. Árman Jakobsson (2008) gefur yfirlit yfir merkingu þessa orðs í einni grein sinni:

Ýmsir fraðimenn hafa dregið fram (ég styðst hér mest við Preben Meulengracht Sørensen og Gunnar Karlsson en einnig má nefna Erik Noreen og Folke Ström) að ergi hefur til forna haft ýmsa og fjölbreytilega merkingu. Mér virðist að draga megi þessar margvíslegu merkingar í fimm dilka: 1) ergi getur vísað til kynmaka tveggja karlmanna, 2) ergi getur vísað til kvenlegs losta, „vergirni“ eða „brókarsóttar“, 3) ergi getur merkt hugleysi og er það þá væntanlega álitíð skortur á karlmennsku, 4) ergi getur skapast þegar karlmaður klæðist í kvenmannsföt eða ber börn eins og kona, 5) og síðast en ekki síst getur ergi tengst göldrum. (bls. 56)

Í samfélagi þar sem heiður og orðspor skipta svo miklu máli er hlutverk orða sérstaklega mikilvægt. Ásakanir um það, sem gat fallið undir ergi, nefndust fullréttisorð³ og „samkvæmt íslenskum lögum mátti vega menn til hefnda fyrir slíkt“ (Sverrir Jakobsson, 2011). Það sama gildir um níð. Preben M. Sørensen lýsir merkingu þessa orðs: „Til substantivet hører verbet *níða* ‚gøre nid‘, eller med Johan Fritzners træffende

3 Preben M. fjallar um fullréttisorð í smáatriðum í bókinni sinni Norrønt nid í köflu Loven (16-38)

oversættelse: „søge at nedsætte en person i andres omdømme ved at omtale eller fremstile ham som en foragtelig person“ (Sørensen, 1980, 33). Níð gat verið sagt í heyranda hljóði (tungunið) eða smíðað (trénið, níðstöng) (Sørensen, 1980, 33). Samkvæmt Sørensen var níð næstum alltaf „versificeret eller forbundet med ceremonielle handlinger [...] men heller ikke på denne punkt kan vi nå frem til en sikker definition“ (Sørensen, 1980, 35). Níð sem var ort, var samkvæmt Sørensen nokkuð sem bar að taka alvarlega: „Det er sikker, at versificeret nid har haft en særlig virkning, som skjaldedigtningen i det hele taget havde det. Den havde en høj status, og den har været et bedre medium end prosa, lettere at huske og bedre egnet til at blive spredt og vække opmærksomhed“ (Sørensen, 1980, 36).

Vegna þess hve orð gegndu miklu hlutverki var starf skáldsins eitt af þeim mikilvægustu í samfélaginu. Skáld var ekki bara einhver sem orti falleg ljóð heldur gat skáldið eyðilagt, bætt eða skapað orðspor manns – en ekki aðeins þegar maðurinn var á lífi heldur einnig eftir dauðann. Vel þekkt erindi úr „Hávamálum“ sýnir þetta greinilega:

Deyr fé,
deyja frændur,
deyr sjálfur ið sama.
Eg veit einn,
at aldri deyr
dómur um dauðan hvern.
(Eddukvæði, 1999, 38)

Ein aðferð til að varðveita þennan *dóm um dauðan hvern* voru rúnasteinar. Það, sem á steinunum stendur, eru ekki bara upplýsingar um mann og fjölskyldu hans heldur oft heilar sögur um líf hans og það helsta sem hann gerði og afkastaði. Einnig virðast myndsteinar í Gotlandi sýna það sama, með myndum í stað orða (Price, 2004, 118).

3.3. Samband við handanheiminn

Þrátt fyrir að menn á víkingaöld hafi verið athafnasamir og fylgnir sér vissu þeir að maður getur ekki haft áhrif á allt sem gerist. Trúin á örlög manna er innbyggð í norræna trú eins og við getum séð í „Gylfaginningu“:

Þar stendur salur einn fagur undir askinum við brunninn, og úr þeim sal koma þrjár meyjar, þær er svo heita: Urður, Verðandi, Skuld. Þessar meyjar skapa mönnum aldur. Þær köllum vér nornir. Þær koma til hvers barns, er borið er, að skapa aldur. Og eru þessar goðkunnugar, en aðrar álfar ættar, en hinar þriðju dverga ættar, svo sem hér segir:

Sundurbornar mjög
hygg ég að nornir séu,
eiga ei þær ætt saman.
Sumar eru alkunnugar,
sumar álfkunnar,
sumar dætur Dvalins

Þá mælir Gangleri: „Ef nornir ráða örlögum manna, þá skipta þær geysiójafnar, er sumir hafa lítið lán eða lof, sumir langt líf, sumir skammt.“

Hár segir: „Góðar nornir og vel ættaðar skapa góðan aldur. En þeir menn, er fyrir ósköpum verða, þá valda því illar nornir.“ (Snorri Sturluson, 1975, 33)

Veran sem hafði áhrif á hvort maður væri heppinn eða ekki var kölluð *hamingja*; hún gat komið til manns eða farið burt; hún gat einnig haft áhrif ekki bara á einn mann heldur á heila fjölskyldu eða ætt (Simek, 1993, 105 og Orchard, 2002, 170). Simek (1993) bendir einnig á að önnur merking orðsins geti vísað til hamskipta (bls. 105). Hugtak hamingju virðist vera tengt *fylgju* (Simek, 1993, 105), sem eru „einskonar tvífarar mannanna og geta leikið hlutverk þeirra eða birst sem válegir fyrirboðar“ (Simek, 1993, 80).

Þrátt fyrir trú á örlögin töldu miðaldamenn að hægt væri að hafa áhrif á ýmsa hluta veruleikans, til dæmis að hægt væri að hafa samband við yfirnáttúrulegar verur og guði og fá þau til liðs við sig eins og venjulega menn.

Helgisiðir voru aðferð samfélagsins til að ná þessu sambandi og hafa áhrif á veruleikann á skipulegan hátt. Á síðustu árum og áratugum hafa fornleifafræðingar gert margar merkilegar uppgötvunar á Norðurlöndum sem geta kannski varpað ljósi á suma helgisiði norrænna manna á víkingaöld. Örnefni vísa oft á staði þar sem helgisiðir áttu sér stað (Olsen, 1965, Gunnell, 2001). Orðið sem notað er til að vísa í helgisiði norrænna manna er *blót* (nánar um *blót* í Jón Hnefill Aðalsteinsson, 1997). Orðsifjar orðsins eru ekki alveg ljósar:

The two credible suggestions are that blót is related to Latin flamen “priest of a specific deity,” from a root meaning ultimately something like “sacrificial activity,” or to a root meaning “to make strong,” ultimately deriving from a root meaning “swollen.” The first has the advantage of being associated with religious activity, but it does not tell us much about the actual conception. Far more important are the loans of blot into Finnish, namely luote, “magic charm,” and Sámi luotte, “magic song.” These show us the importance of verbal activity at a blót, specifically verbal activity aimed at producing a result, presumably by means of intervention by the deities. (Lindow, 2001, 35)

Fórnir voru önnur aðferð til að hafa áhrif á goðin. Fjölmargir fornleifafundir (vopn), sérstaklega í vatni (mýrum, vötnum, brunnum), vísa líklega á fórnir eftir orrustur (Lindow, 2001, 35). Samkvæmt Lindow (2001) voru helstu fórnir á blótum „animals that were slaughtered and eaten, presumably in some form of honor of a god“ (bls. 35). Áhugaverður fornleifafundur á Frösö í Svíþjóð vísar á fórnir í tengslum við Óðin; beint undir altari í miðaldakirkju fundust leifar af rótföstu tré, í kringum það voru bein margra dýra (meðal annars bein 5 bjarna, 11 svína, einnig 6 elgshöfuð o.s.frv). Líklegt er að dýrin hafi verið hengd á tréð. Geislakolsmælingar sýna að staðurinn var notaður á 10. öld, tréð var fellt á 11. öld (Price, 2002, 61). Í norrænum helgisiðum tíðkuðust líklega einnig mannfórnir. Fundir í mýrum í Danmörku (Tollund maðurinn, Huldemose konan) benda til fórná á járnöld (Green, 1998). Mannfórnir eru einnig nefndar í bókmenntum: „Classical sources report that the Germanic peoples killed their defeated enemies rather than take them prisoner, again as a form of sacrifice, and Adam of Bremen says that every ninth year at the pagan temple at Uppsala, sacrifices of all kinds of creatures took place, including humans“ (Lindow, 2001, 35). Það má nefna einnig skrif Ibn Fadlan frá 10. öld (Montgomery, 2000) þar sem segir frá fólk sem var líklega upprunalega frá Skandinavíu. Texti Ibn Fadlans fjallar um hefðir þessa fólks og lýsir í smáatriðum útför stórkaupmanns sem Ibn Fadlan varð vitni að; einn hluti útfarar var (líklega) fórn á stúlku.

Seiður er hins vegar persónuleg aðferð til að hafa áhrif á veruleikann. Galdrar voru annar háttur til að hafa samskipti við yfirnáttúruleg öfl; þeir gátu falið í sér hamskipti, galdrasöng, spá og rúnagaldra. Fjölmargar tilvísanir í galdra finnast í norrænum bókmenntum. Spá er aðalefnið í „Völuspá“ og spár (og völvur) birtast víða í sögum, sem

og hamskipti, galdrasöngur og rúnagaldrar. Hamskipti og sérstaklega rúnagaldrar birtast einnig í *Egils sögu* og verður fjallað um þau hér á eftir.

4. Yfirláttúrulegir hæfileikar í *Egils sögu*

Yfirláttúrulega hæfileika sem birtast í *Egils sögu* er hægt að greina niður í two aðalflokka: meðfædda og lærða hæfileika. Í fyrnefnnda floknum eru varúlfar og einnig berserkir (þrátt fyrir að spurning sé hvort hæfileikar þeirra síðarnefndu voru í raun meðfæddir eða lærðir). Síðari flokkurinn greinist niður í two undirflokkum: hamskipti og seið.

4.1. Meðfæddir hæfileikar

Meðfæddir hæfileikar sem birtast í *Egils sögu* eru að mestu leyti líkamlegir. Þess vegna gera þeir handhafa kleift að hafa áhrif á raunveruleikann með því að gefa honum yfirláttúrulega hæfileika eins og óvenjulegt þol og kraft sem kemur í góðar þarfir þegar maður þarf að berjast. Hins vegar er erfitt eða ómögulegt að stjórna þessum hæfileikum þegar þeir birtast.

4.1.1. Varúlfar

Varúlfar tilheyra í eðli sínu flokki hamskipta. Varúlfar hafa lengi verið vel þekktir í klassískum bókmenntum (til dæmis má nefna sögu um Lykaon sem gefur lykantrópiu nafn sitt en það er fræðilegt nafn hamskipta). Sögur af varúlfum voru einnig nokkuð vinsælar í miðaldabókmenntum, þar sem „medieval werewolves [...] are men cursed with the shape of a wolf while retaining their human reason. [...] It should be noted that there is something inherently monstrous about a werewolf, though medieval writers seemed not to care most of the time, treating the werewolf with interest rather than fear“ (Kaufman, 2006-7, 84). Samkvæmt Kaufman töldu kristnir menn þessa tíma að þar eð varúlfar voru ekki skapaðir af guði, á fyrstu sjö dögum sköpunarinnar, hlytu þeir að vera skapaðir af djöflinum. Kaufman tekur sem dæmi sögu Gervaise, en sú saga þykir henni vera fremur „like a moral lesson than a tale intended to thrill and terrify“. Sagan, bætir

hún við, „combines the wolf/rampant killer, the monstrousness of the transformed, and a warning about people who do not conform to the group“ (Kaufman, 2006-7, 85).

Í norrænni trú eru margir úlfar: Geri og Freki, sem safna upplýsingum í heiminum handa Óðni, Skoll og Hati Hróðvitnisson, sem munu gleypa sólina og tunglið (Snorri Sturluson, 1975, 26) og náttúrulega faðir þeirra, mikilvægasti úlfurinn, Fenrisúlfur, sem mun drepa Óðin í Ragnarökum.

Hlutverk úlfa í norræni goðafræði sýnir að menn líta á úlfinn sem sterkt villt dýr, brennandi í andanum, sem aldrei gefst upp. Úlfurinn er hættulegt dýr en maður á að bera virðingu fyrir honum; tryllingurinn og ofsinn eru eðli úlfsins, hann getur ekki verið öðruvísi og veit það. Örlög virðast vera sterkt mótip í tengslum við úlfa; orka þeirra og hollusta renna eftir fyrirfram gefnum farvegum. Þeir geta ekki breytt örlögum sínum.

Í norrænum bókmenntum finnast einnig úlfhéðnar; hermenn klæddir úlfafeldum sem berjast í leiðslu eins og berserkir. „Þenna bardaga átti Haraldr konungr mestan; þá var með honum Rognvaldur af Mœri ok margir aðrir stórir höfðingjar og þeir berserkir, er Úlfhéðnar váru kallaðir; þeir höfðu vargstakka fyrir brynjur og vörðu framstafn á konungs skipinu, en konungr sjálfur varði lyptingina með inni mestu prýði og karlmennsku; mátti þar sjá morg hogg bæði ok stór“ (Vatnsdæla saga, 1939, 24–25).

Úlfhéðnamótífið sem birtist í *Völsunga sögu* virðist sýna fyrirbæri sem er nákvæmlega mitt á milli berserks og varúlfs; Sigmundur og Sinfjötli klæddust báðir úlfafeldum; þess vegna verða þeir sterkir eins og berserkir og hegða sér eins og villt dýr – þegar menn hafa hamskipti, missa stjórn yfir sjálfum sér og hlusta ekki á góðu ráð:

Nú er það eitthvert sinn, að þeir fara enn á skógin að afla sér fjár en þeir finna eitt hús og two menn sofandi í húsinu með digrum gullhringum. Þeir höfðu orðið fyrir ósköpum því að úlfahamir hengu í húsinu yfir þeim. Hið tíunda hvert dægur máttu þeir komast úr hömunum. Þeir voru konungasynir. Þeir Sigmundar fóru í hamina og máttu eigi úr komast og fylgdi sú náttúra sem áður var. Létu og vargsröddu. Þeir skildu báðir röddina.

[...] Þeir gera þann mála með sér að þeir skuli til hætta þótt sjö menn séu en eigi framar, en sá láta úlfsrödd er fyrir ófriði yrði.

[...] Og er þeir voru skildir, finnur Sigmundur sjö menn og lætur úlfsröddu. Og Sinfjötli heyrir það, fer til þegar og drepar alla. Þeir skiljast enn. Og er Sinfjötli hefir eigi lengi farið um skógin, finnur hann ellefu

menn og berst við þá og fer svo að hann drepar þá alla. Hann verður og sár mjög, fer undir eina eik og hvílist þar.

Þá kemur Sigmundur þar að og mælti: „Pví kallaðir þú ekki?“

Sinfjöldi sagði: „Eigi vildi eg kveðja þig til liðs. Þú þást lið til að drepa sjö menn, en eg em barn að aldri hjá þér og kvaddi eg eigi liðs að drepa ellefu menn.“

Sigmundur hleypur að honum svo hart að hann stakar við og fellur.

Sigmundur bítur í barkann framan. Þann dag máttu þeir eigi komast úr úlfahömunum. Sigmundur leggur hann nú á bak sér og ber heim í skálann og sat hann yfir honum en bað tröll taka úlfhamina. (Völsunga saga, 1985, 20)

Varúlfamótifið kemur nokkrum sinnum fyrir í *Eglu* en þá að mestu óbeint, án þess að það sé sagt beinum orðum. Einna skýrasta dæmið er þó snemma í sögunni, þegar fjallað er um uppruna nafns af Egils, Kveld-Úlfs: „En dag hvern er at kveldi leið þá gerðisk hann styggr svá at fáir menn máttu orðum við hann koma; var hann kveldsvæfr <ok myrginvakr>. Þat var mál manna at hann væri mjök hamrammr; hann var kallaðr Kveld-Úlfr“ (Egils Saga, 2003, 1).

Bjarni Einarsson útskýrir í neðanmálgrein að nafn Kveld-Úlfs „hints at the assumption that he became a wolf during the night; belief in werewolves was widespread in the Middle Ages“ (Egils Saga, 2003, 1). En það er ekki meira sagt um Kveld-Úlf í sögunni sem gæti bent til að hann sé varúlfur. Aðalheiður Guðmundsdóttir (2001) gerir þá athugasemd að „þar sem hvergi er getið um eiginleg hamskipti Kveld-Úlfs hlýtur varúlfsminni *Egils sögu* að vera háð túlkun, en þó ber að hafa í huga að nafn hans vísar með sterkum hætti til hamskiptaeiginleika“ (bls. clxxxii).

Í upphafi sögu er sagt: „Úlfr var maðr svá mikill ok sterkr at eigi váru hans jafningjar“ (Egils Saga, 2003, 1) og sagan lýsir með margvíslegum hætti hve sterkur Kveld-Úlfur er og hve ákafur hann er í bardögum, en þessi einkenni tilheyra frekar berserkjum en varúlfum.

Þess vegna er hugsanlegt að nafn Kveld-Úlfs eigi frekar uppruna sin í úlfhéðna hugtakinu og varúlfamótifið hafi blandast seinna inn í vegna tengsla milli kvölds og varúlfa. Anna Holtsmark bendir á að varúlfamótifið finnist víðar í sögunni, sérstaklega í tengslum við berserki (sjá síðar) og einnig óbeint, í lýsingu á Agli í 55. kafla („úlfgrátt hárit“) og hegðun hans í 65. kafla þar sem hann gengur á hólm við Atla og bítur „í sundr í honum barkann“ (Holtsmark, 1968, 8-9).

4.1.2. Berserkir

Berserkir eru hermenn, þekktir fyrir óvenjulegan kraft sinn og þol en þó fyrst og fremst fyrir hamslausa heift í bardögum. Það er ekki alveg ljóst hvort hæfileikar þeirra voru meðfæddir eða þeir voru afleiðing af einhverskonar leiðslu.

Orðsifjar orðsins eru ekki alveg ljósar. Ein skýring er að orðið eigi uppruna sinn í lýsingarorðinu *ber* (klæðalaus) og tengist því að berserkir börðust án brynu (Simek, 1993, 36). Þessi skýring virðist eiga við lýsingu berserkja í *Ynglinga sögu* Snorra Sturlusonar: „Óðinn kunni svá gera, at í orrostu urðu óvinir hans blindir eða daufir eða óttafullir, en vápn þeira bitu eigi heldr en vendir, en hans menn fóru brynjulausir ok váru galnir sem hundar eða vargar, bitu í skjölðu sína, váru sterkir sem birnir eða griðungar; þeir drápu mannfólkit, en hvártki eldr né járn orti á þá; þat er kallaðr berserksgangr“ (Snorri Sturluson, 1912, 14).

Önnur skýring er að orðið bendi til að hermenn hafi klæðst bjarnarfeldum. Bæði H. R. Ellis-Davidson og John Lindow þykir þessi skýring líkleg; Lindow (2001) bendir á samsvörun milli úlfhéðna og berserkja:

The connection between wolf-skins and berserks supports one of the suggested etymologies for medieval Icelandic *berserkr*, namely, „bear-shirt,“ and this etymology is ordinarily mentioned in light of such warrior-animal amalgamations as those on the Torslunda helmet plates from Sweden, which suggest warriors wearing animal skins, masks, or both. Adherents of this etyphymology see a connection with a reconstructed Odin cult, which in turn, they argue, may reflect Indo-European ecstatic warrior cults usually known by the German scholarly term *Männerbünde* (sing. *Männerbund*). (bls. 75-76)

Ellis-Davidson (1978) bendir á að notkun orðanna björn og úlfur eru óvenjulega tíð í tengslum við bardaga⁴ og kemst að þeirri niðurstöðu að „both bear and wolf were associated with an important form of magic, that concerned with battle, the ritual which sought to establish good luck and victory for warriors. This was current among both German and Scandinavian fighting men, and was linked closely with the God Wodan or Odin“ (bls. 132). Í þessu samhengi er frekar merkilegt að nafn þekktustu hetjunnar í engilsaxneskum bókmenntum, Béowulf (þýfluga-úlfur; úlfur þýðir veiðimaður) er líklega

⁴ Jón Karl Helgason (1992) fjallar um myndamál í kvæðum Egils í þessu samhengi (bls. 70).

kenning fyrir björn. Ellis-Davidson (1978) bendir einnig á notkun belta úr úlfafeldum í sögum um hamskipti; þar eru dregnar upp fjölmargar myndir af hermönnum sem eru aðeins klæddir í belti af þessu tagi og hjálm (bls. 132).

Það finnast margar vísbendingar í *Eglu* um berserkjaeinkenni í ætt Egils. Lýsing bæði Kveld-Úlfs og Skalla-Gríms leggur áherslu á óvenjulegan styrk þeirra: „Úlfr var maðr svá mikill ok sterkr at eigi váru hans jafningjar“ (Egils Saga, 2003, 1). Lýsingin á Grími bendir einnig á sérstök tengsl milli útilits og skapgerðar: „Grímr var svartr maðr ok ljótr, líkr feðr sínum, bæði yfirlits ok at skaplyndi“ (Egils Saga, 2003, 1).

Berserkseinkenni þeirra koma síðan vel í ljós í senu þar sem feðgarnir berjast á skipi:

En er þeir Kveld-Úlf kómu at bryggjusporðinum þá gekk hann út at skutbryggju, en Skalla-Grímr gekk fram at bryggjunni. Kveld-Úlfr hafði í hendi bryntröll. En er hann kom á skipit þá bað hann menn sína ganga it ýtra með bordum ok höggva tjoldin ór klofum, en hann óð apr til lytingarinnar ok svá er sagt at þá hamaðisk hann ok fleiri váru þeir fórunautar hans er þá hömuðusk. Þeir drápu menn þá alla er fyrir þeim urðu; slíkt sama gerði Skalla-Grímr þar er hann gekk um skipit; lettu þeir feðgar eigi fyrr en hroðit var skipit (Egils Saga, 2003, 36).

Hve stjórnlaust þetta einkenni er í eðli sínu kemur síðan greinilega í ljós í þekktu atriði þar sem Grímr drepar Þórð, vin Egils, og ætlar að drepa son sinn líka:

Þat var eitt sinn um vetrinn er á leið at knattleikr var at Borg suðr í Sandvík. Þá váru þeir Þórðr í móti Skalla-Grími í leiknum ok mœddisk hann fyrir þeim ok gekk þeim léttara. En um kveldit eptir sólarfall þá tók þeim Agli verr at ganga: gjorðisk Grímr þá svá sterkr at hann greip Þórð upp ok keyrði niðr svá hart at hann lamðisk allr ok fekk hann þegar bana; síðan greip hann til Egils. Þorgerðr brák hét ambátt Skalla-Gríms; hon hafði fóstrat Egil í barnösku. Hon var mikil fyrir sér, sterk sem karlar og fjölkunnig mjök.

Brák mælti:

‘Hamask þú nú, Skalla-Grímr, at syni þínum.’

Skalla-Grímr lét þá lausan Egil, en þreif til hennar. Hon brásk við ok rann undan, en Skalla-Grímr eptir; fóru þau svá í útanvert Digranes; þá hljóp hon út af bjarginu á sund. Skalla-Grímr kastaði eptir henni steini miklum ok setti milli herða henni ok kom hvárki upp síða; þar er nú kallat Brákarsund. (Egils Saga, 2003, 54)

Þetta atriði er merkilegt að mörgu leyti. Grímur byrjar að hegða sér á óvenjulegan hátt eftir sólarlag. Þetta smáatriði bendir frekar á varúlfa-einkenni; berserkir virðist ekki

takmarkaðir af dag- eða næturtíma. Hins vegar er vert at athuga að atburðurinn gerist í leik og íþróttir af þessu tagi eru í eðli sínu samkeppni, barátta gegn öðrum. Það virðist vera að tímasetningin (komið er fram á kvöld) og þessi tegund athafna hrindi af stað (varúlfa?) hamskiptum og veki berserkseðli Kveld-Úlfs.

Það er merkilegt hvernig Egill bregst við þessum atburði. Hann virðist ekki vera stressaður eða hræddur þrátt fyrir að faðir hans hafi drepið besta vin hans, vilji drepa hann líka og komi Brák fyrir kattarnef. Egill er bara *reiður*. Þar af leiðandi má ætla að þessi hegðun hjá Grími sé ekkert sérstaklega óvenjuleg í augum Egils og komi honum kannski ekki á óvart. Hins vegar gekk Skalla-Grímur hér allt of langt og drengurinn er í fullum rétti að vinna gegn föður sínum samkvæmt ríkjandi hefðum á þessum tíma: að koma fram hefndum:

En eptir um kveldit er þeir kómu heim til Borgar var Egill allreiðr. En er Skalla-Grímr hafði sezk undir borð ok alþýða manna, þá var Egill eigi kominn í sæti sitt. Þá gekk hann inn í eldahús ok at þeim manni er þar hafði þá verkstjórн ok fjárrorráð með Skalla-Grími ok honum var kærstr. Egill hjó hann banahögg og gekk síðan til sætis síns. En Skalla-Grímr rœddi þá ekki um ok var þat mál þaðan af kyrrt, en þeir feðgar rœddusk þá ekki við, hvárki gott né illt, ok fór svá fram þann vetr. (Egils Saga, 2003, 55)

Grímur getur greinilega ekki gert neitt; hegðun Egils er skiljanleg og í samræmi við hefð. Grímur þarf að beygja sig undir það. Hins vegar kemur það í ljós að samband þeirra breytist; Egill getur ekki lengur treyst föður sínum; það er ekki lengur fjölskyldusamband á milli þeirra, heldur frekar kalt samband tveggja manna sem búa á sama stað. Grímur virðist þó vera með slæma samvisku (þrátt fyrir að slæm samviska, eins og við skiljum það hugtak nú á dögum, virðist ekki hafa haft alveg sömu merkingu í samfélagi víkinga). Þegar Egill biður um að fara frá Íslandi næsta sumar vill Grímur að Þórólfur taki ákvörðun um það efni (sem er, að nokkru leyti, skiljanlegt því Egill biður um að fá að fara með Þórólfi).

Egil sjálfur virðist erfa nokkuð af þessum berserkseinkennum. Hann hefur tilhneigingu til að verða *reiður*, og jafnvel *allreiður*, ekki síst þegar hann lendir í bardögum:

Egill var nú allreiðr svá at þá mátti ekki við hann mæla [...] hljóp þá upp á ok greip kesjuna, hétt á menn sína at þeir skyldu engan láta með lífi á brott

komask þann er á karfanum var. Þat var þá høegt, því að þar var þá engi vørn; váru allir þeir á kafi drepnir, en engi komsk undan. (Egils Saga, 2003, 97)

Hins vegar er flest af því sem Egill tekur sér fyrir hendur frekar skipulagt. Aðeins sjö ára gamall drepur hann strák einn síns liðs, en það er ekki gert í reiðiskasti berserks heldur talar hann við Þórð fyrst, skipuleggur aðförina og kemur til baka til að hefna sín (Egils Saga, 2003, 53). Það sama gildir um atburðinn þegar Egill fær ekki að fara utan með Þórólfí: hann skipuleggur hefndina með yfirveguðum hætti (Egils Saga, 2003, 55). Þrátt fyrir að Egill erfi eitthvað af berserkseðli föður síns og einnig eitthvað af stjórnlausum gerðum varúlfa er hann einnig maður ráðabruggs og úthugsáðra áætlana. Svo er það auðvitað önnur spurning hvort Egill geti virkilega gengið berserksgang eða hvort ekki sé gert of mikið úr allri þessari lýsingu á reiði hans og últiti til að skapa skemmtilega aðalpersónu og bæta við myndina ákveðnu leyndarmáli, einhverju sem er óvenjulegt og óútreiknanlegt.

4.2. Lærðir hæfileikar

Lærðir yfirnáttúrulegir hæfileikar í *Egils sögu* vísa til ákveðinna hjálpartækja til að hafa áhrif á raunveruleikann. Þeir greinast í two flokka:

1. Hamskipti, þar sem líkaminn breytist (yfirleitt í dýr). Þetta nýja form gerir manni fært að hafa áhrif á raunveruleikann. Einnig er það til að líkaminn breytist ekki heldur *hugur* manns noti líkama dýrs sem verkfæri.
2. Seiður / galdrar, þar sem líkaminn breytist ekki en hjálpartæki (eins og rúnir) eru notuð til að breyta raunveruleikanum.

Þessir hæfileikar hafa sinn stað í norrænu goðafræðinni í tengslum við Óðin. Í Ynglingasögu er sagt að hann „kunni þær íþróttir, at hann skipti litum ok líkjum á hverja lund, er hann vildi“ (Snorri Sturluson, 1912, 13) og litlu aftar er þetta efni skýrt í smáatriðum:

Óðinn skipti hömum, lá þá búkrinn sem sofinn eða dauðr, en hann var þá fugl eða dýr, fiskr eða ormr, ok fór á einni svipstund á fjarlæg lönd at sínum erendum eða annarra manna. Þat kunni hann enn at gera með orðum einum at slökva eld ok kyrra sjá ok snúa vindum, hverja leið er hann vildi, ok hann átti skip þat, er Skíðblaðnir hét, er hann fór á yfir hóf stór, en þat mátti vefja

saman sem dúk. Óðinn hafði með sér hofuð Mímis, ok sagði þat honum tíðendi ór qrstum heimum, en stundum vakði hann upp dauða menn ór jorðu eða settisk undir hanga; fyrir því var hann kallaðr draugadróttin eða hangadróttin. Hann átti hrafna ii, er hann hafði tamit við mál; flugu þeir víða um lönd ok sögðu honum mórg tíðendi. Af þessum hlutum varð hann stórliga fróðr. Allar þessar íþróttir kendi hann með rúnum ok ljóðum þeim, er galdrar heita; fyrir því eru Æsir kallaðir galdrasmiðir. Óðinn kunni þá íþrótt, svá at mestr móttr fylgði, ok framði sjálfur, er seiðr heitir, en af því mátti hann vita órlög manna ok óorðna hluti, svá ok at gera mónum bana eða óhamingju eða vanhleilendi, svá ok at taka frá mónum vit eða afl ok gefa öðrum. En þessi fjölkynghi, ef framið er, fylgir svá mikil ergi, at eigi þótti karlmönnum skammlaust við at fara, ok var gyðjunum kend sú íþrótt.

(Snorri Sturluson, 191, 14-15)

4.1.1. Hamskipti

Hamskipti eru frekar algeng í norrænum bókmenntum. Ellis-Davidson (1978) bendir á fjölmög orð sem birtast í bókmenntum í tengslum við þetta fyrirbæri:

In Old Icelandic the word *hamr*, ‘shape’, can be used for an animal skin, the wings and feathers of a bird, and also for a non-human shape assumed by someone with special powers. A man with supernatural gifts may be called *hamrammr*, ‘shapestrong’, while the verb *hamask* means to fall into a state of wild fury, an animal rage, and one in such a state may be called *hamslauss*, ‘out of his shape’. We find also the word *hamhleypa*, ‘shape leaper’, ‘leaper out of his skin’, used of someone with powers of magic, an in later times for a man with unusual powers of energy and strength. [...] Particularly interesting is the term *hamfarir* (in the plural), ‘shape-journeys’, used in the sagas to denote the sending out of the spirit in animal form while the man’s body rests in a state of sleep or trance. (bls. 126)

Ellis-Davidson minnir á að senur sem lýsa hamskiptum eru settar saman úr efni úr mörgum mismunandi hefðum (efni frá Noregi, sérlensk efni, kristinni trú sem líklega gæti haft áhrif á samsetningu sögu o.s.frv.). Hún bendir þó á fjölmargar líkingar milli norræna efnisins og efnis sem birtist í sögum Lappa en þar eru ýmsar sögur um birni og úlfa (sem eru ekki til á Íslandi): „The background of warrior lore and also that of hunting magic went back into the Germanic past, and it is the wild animals native to the North which inspire the best stories of shape-changing, while the widespread conception of the guardian spirit and of twin souls, found among all the Finno-Ugric peoples and much

farther afield, must have extended the popular tales about men appearing as animals still further“ (Ellis-Davidson, 1978, 141).

Í *Egils sögu* eru mjög áhrifaríkar senur þar sem hamskipti koma við sögu án þess að vera í aðalhlutverki. Arinbjörn varar Egil við Gunnhildi („veit ek at Gunnhildr mun allan hug á leggja at spilla þínu máli,”) og telur Egil á að yrkja kvæði handa Eiríki konungi (Egils Saga, 2003, 104). En Egill á erfitt með að einbeita sér:

Egill segir at ekki var ort; ‘hefir hér setit svala ein við glugginn ok klakat í alla nótta, svá at ek hefi aldregi beðit ró fyrir.’

Síðan gekk Arinbjörn á brott ok út um dyrr þær er ganga upp á húsit ok settisk <við> glugg þann á loptinu er fuglinn hafði áðr við setit; hann sá hvar hamhleypa nøkkur fór annan veg af húsinu. Arinbjörn sat þar við glugginn alla nöttina til þess er lýsti. En síðan er Arinbjörn hafði þar komit þá orti Egill alla drápuna ok hafði fest svá at hann móttí kveða um morgininn þá er hann hitti Arinbjörn. (Egils Saga, 2003, 105)

Þetta atriði er all áhugavert. Fyrst og fremst sýnir það greinilega hvert er skæðasta vopn Egils: hugur hans. Hér felast hamskipti ekki í því að maður sem hefur breytt sér í björn eða úlf komi að nætulagi og einfaldlega drepi Egil. Þetta er gert á annan hátt – hér er reynt að koma í veg fyrir að Egill nái að einbeita sér svo að hann geti ekki notað besta vopn sitt, skáldskapinn. Með þessu væri enn líklegra að Eiríkur konungur myndi taka hann af lífi næsta morgun – og allt liti fullkomlega sakleysislega út. Þetta minnir á notkun seiðs í hernaði þar sem tilgangurinn var að koma í veg fyrir að óvinur gæti einbeitt sér (Price, 2002, 354). Það er líka merkilegt að Agli virðist alls ekki detta í hug að eitthvað geti verið óvenjulegt við fuglinn; hann virðist gera lítið til að losa sig við hann. Kannski er hann bara stressaður, kannski nennir hann alls ekki að yrkja lofkvæði handa Eiríki þrátt fyrir að kvæðið geti bjargað honum; kannski er fuglinn bara léleg afsökun. Arinbjörn, hins vegar, veit strax hvað er í gangi og fer út til að leita að fuglinum. Hann er staðráðinn í að bjarga Agli – og ætlar alls ekki að leyfa einhverjum að spilla því – ekki einu sinni Agli sjálfum.

Í stuttu máli er Arinbjörn hér í hlutverki foreldris sem passar litla snillinginn. Hann fylgist með Agli, ákveður hvað er best og nauðsynlegast að gera, hann finnur lausn á öllum aðsteðjandi vandamálum, þar á meðal fuglinum. Og Egill treystir honum fullkomlega. Í raun og veru er Arinbjörn eina persónan í sögunni sem Egill getur treyst

– og Egill veit það vel sjálfur. Þess vegna ber hann virðingu fyrir Arinbirni og fer að hans ráðum, þrátt fyrir að lesandinn skilji vel af hverju Agli þótti svo erfitt að yrkja lofkvæði handa óvini sem hann hataðist við.

Eitt og sér væri atriðið dálítið fyndið: („*Ég get ekki gert það, pabbi, ég er ekki með pennu hérna...*“). En hamskiptin breyta þessum einföldu aðstæðum; Egill er ekki lengur bara dekraður strákur sem nennir ekki að vinna heimavinnuna sína. Hann breytist í hetju sem á við hættulegan óvin að stríða, óvin sem hikar ekki við að nota yfirnáttúrulega hæfileika til að hafa sigur. Hlutverk Arinbjarnar breytist hins vegar í hlutverk góðs vinar, sem mun alltaf standa að baki Agli og hjálpa honum af öllum mætti.

Maður sem á traustan og góðan vin getur leyft sér að haga sér eins og barn við og við, sérstaklega þegar vinurinn eru raunsær og í jafnvægi, með báða fætur á jörðinni. Jafnvel þótt hamskipti kæmu ekki við sögu í þessari senu gengi hún ágætlega upp engu að síður, en það að þau séu til staðar gefur atriðinu nýja vídd. Þetta litla galdrasmáatriði hefur þýðingarmikil áhrif á skynjun okkar á Agli, á Arinbirni, á þýðingu senunnar og sögunnar allrar.

4.1.2. Seiður

Undir orðið *seiður* falla allskonar galdrar sem fjallað er um í eddukvæðum og ýmsum sögum. Seiður greinist venjulega í hamskipti, galdra (galdrasöng), rúnagaldra og spá. Seiður er tengdur Óðni (Snorri Sturluson, 191, 14-15). Aðalheiður Guðmundsdóttir bendir á að „oft virðist lítill munur á hugtökunum gal드리 og seið; ef til vill hefur galdr stundum verið notað sem einhvers konar yfirhugtak (samанбер orðið seiðgaldur), og væntanlega hafa hugtökin tvö oft og tíðum skarast“ (Aðalheiður Guðmundsdóttir, 2006).

Sifjar orðsins eru ekki skýrar; orðið virðist tengjast streng (Heide, 2006, 164) og síðan spuna (að spinna galdra, örlaganornirnar spinna örlagvef o.s.frv). Trékvísl til að halda ull þegar spunnið er á halasnældu, sem finnst í gröfum, virðist einnig benda á tengsl spuna og galdra (Price, 2004, 115-117).

Þrátt fyrir að seiður sé tengdur Óðni, eins og áður var nefnt, er seiður álitinn ókarlmannlegur (Snorri Sturluson, 1912, 14). Þetta er sérstaklega áhugavert í tengslum við Óðinn því hann er einnig guð hernáðar; kannski gefur þetta til kynna að hann sé hafinn yfir (eða það er kannski betra að segja „standi fyrir utan“) alla flokka og hópa.

Ármanн Jakobsson (2008) fjallar um *ergi* í tengslum við Óðinn og kemst að þeirri niðurstöðu að hann virðist vera hafinn yfir venjulegar skilgreiningar og eiga sér tvær hliðar: „Í honum búa ekki aðeins bæði kynin, eins og Britt Solli hefur bent á. Kynferði er aðeins hluti af tvöfeldni hans. Óðinn á sér bæði rétta og ranga hlið. Og sú öfuga hlið sem er bönnuð og jafnvel dauðasök hjá mönnum (t.d. galdramönnum) er hluti af styrk hans. Aðrir seiðkarlar eru skuggalegir og réttdræpir vegna ergi sinnar en Óðinn kemst upp með allt“ (bls. 64).

Helstu persónur í sögunni sem efla seið eru Gunnhildur drottning og Egill. Þau virðist þó nota ólíkar aðferðir; Gunnhildur notar frekar hamskipti og galdrar sem virðast vera grundvallaðir á leiðslu (tengsl við shamanismu⁵⁾) en Egill er þjálfaður í rúnagaldri.

Persóna Gunnhildar og tengsl hennar við galdrar eru áhugaverð. Í sögunni er ímynd hennar frekar slæm; hún er falleg en áhrif hennar á Eirík eru hættuleg og geta reynst mönnum banvæn.

Gunnhildur virðist hafa verið raunveruleg persóna en auk *Egil's saga* birtist hún líka í *Heimskringlu*, *Fagrskinnu* og ýmsum Íslendingasögum (í *Njáls saga* til dæmis). Gunnhildur var líklega dóttir Gorms, konungs í Danmörku (A History of Norway, 2008, 15). Samkvæmt *Egil's saga* var faðir hennar Össur tóti og lýsing sögunnar á upphafi sambands Eiríks og Gunnhildar er ekki sérstaklega löng: „Í ferð þeiri var margt til tíðenda; Eiríkr átti orostu mikla á Bjarmalandi við Vínu. Fekk Eiríkr þar sigr svá sem segir í kvæðum hans, ok í þeiri ferð fekk hann Gunnhildar dóttur Qzurar tota ok hafði hana heim með sér. Gunnhildr var allra kvenna vænst og vitrust og fjölkunnug mjók“ (*Egil's Saga*, 2003, 50). En í *Heimskringlu* birtist frekar áhugaverð forsaga þessarar stutta lýsingu:

Þá er hann kom aftr á Finnmörk, þá fundu menn hans í gamma einum konu þá, er þeir höfðu enga sét jafnvæna. Hon nefndist fyrir þeim Gunnhildr ok sagði, at faðir hennar bjó á Hálogalandi, er hét Özurr tóti. „Ek hefi hér verit til þess“, segir hon, „at nema kunnostu at Finnum tveim, er hér eru fróðastir á mörkinni. Nú eru þeir farnir á veiðar, en báðir þeir vilja eiga mik, ok báðir eru þeir svá vísir, at þeir rekja spor sem hundar bæði á þá ok á hjarni, en þeir kunnu svá vel á skíðum, at ekki má forðast þá, hvárki menn né dýr, en hvatki er þeir skjóta til, þá hæfa þeir. Svá hafa þeir fyrir komit hverjum manni, er hér hefir komit í nánd. Ok ef þeir verða reiðir, þá snýst

5 Sjá nánar um shamanismu í Íslendingasögum í Dillmann (1992).

jörð um fyrir sjónum þeira, en ef nökkut kvikt verðr fyrir sjónum þeira, þá fellr datt niðr. Nú meguð þér fyrir engan mun verða á veg þeira, nema ek fela yðr hér í gammanum. Skuluð þér þá freista, ef vér fáim drepit þá“. Þeir þekktust þetta, at hon fal þá. Hon tók línsekk einn, og hugðu þeir, at aska væri í. Hon tók þar í hendi sinni ok söri því um gammann útan ok innan. Litlu síðar koma Finnar heim. Þeir spryrja, hvat þar er komit. Hon segir, at þar er ekki komit. Finnum þykkir þat undarligt, er þeir höfðu rakin spor allt at gammanum, en síðan finna þeir ekki. Það gera þeir sér eld ok matbúa. En er þeir váru mettir, þá býr Gunnhildr rekkju sína. En svá hafði áðr farit þrjár nætr, at Gunnhildr hefir sofit, en hvárr þeira hefir vakat yfir öðrum fyrir afbryðis sakir. Þá mælti hon: „Farið nú hingat, ok liggi á sína hlið mér hvárr ykkar“. Þeir urðu þessu fegnir ok gerðu svá. Hon helt sinni hendi um háls hvárum þeira. Þeir sofna þegar, en hon vekr þá. Ok enn brálliga sofna þeir ok svá fast, at hon fær varliga vikit þá. Ok enn sofna þeir, ok fær hon þá fyrir engan mun vikit þá, ok þá setr hon þá upp, ok enn sofa þeir. Hon tekr þá selbelgi tvá mikla ok steypir yfir höfuð þeim ok bindr at sterkliga fyrir neðan hendrnar. Þá gerir hon bending konungsmönnum. Hlaupa þeir þá fram ok bera vápn á Finna ok fá hlaðit þeim, draga þá út ór gammanum. Um nóttina eftir váru reiðarþrumur svá stórar, at þeir máttu hvergi fara. En at morgni fóru þeir til skips ok höfðu Gunnhildi með sér ok færðu Eiríki. Fóru þeir Eiríkr þá suðr til Hálogalands. Hann stefndi þá til sín Özuri tóta. Eiríkr segir, at hann vill fá dóttur hans. Özurr játir því. Fær þá Eiríkr Gunnhildar ok hefir hana með sér suðr í land. (Snorri Sturlusson, 1944, 76-78)

Þetta atriði segir nokkra mikilvæga hluti: 1. Gunnhildur var snjöll galdrakona. 2. Hún lærði galdra hjá finnskum galdramönnum í Finnmörku. 3. Til að fá Gunnhildar þurfti Eiríkur að drepa two galdramenn. 4. Morðið var hugmynd Gunnhildar, hún undirbjó það og beitti brögðum til að ná árangri. Með öðrum orðum: kennarar Gunnhildar voru ágætir leiðbeinendur; maður getur reiknað með að Gunnhildur sé ágæt galdrakona. Hún er hins vegar alls ekki treg til að vinna gegn fólki sem stendur henni nærri, ef það hentar henni. Jafnvel þótt Gunnhildur lýsi Finnunum tveimur sem hættulegum galdramönnum virðast þeir ekki beita hana ofbeldi; þessi lýsing snýst frekar um rómantískan áhuga og kannski dálítið rómantíkska samkeppni. Sauðsleg og trúgirisleg hegðun Finnanna þegar þeir rekja spor til kofans en trúa síðan lygum Gunnhildar um að þar sé enginn falinn, rennir ekki stoðum undir lýsingu hennar að þeir séu jafn hættulegir og hún vill vera láta. Eiríkur konungur er líklega áhugaverðari maður en galdramaður frá Finnmörku í augum Gunnhildar. Til að giftast Eiríki þurfti hún að losa sig við galdramennina. Varla var einfaldlega hægt að fara frá galdramönnum; líklegt væri að galdrar þeirra kæmu í veg fyrir brúðkaup. Að drepa Finnana er þess vegna í sjálfu

sér rökrétt ákvörðun. En samt virðist það vera röng ákvörðun af hálfu Eiríks að drepa galdramennina (og kvænast Gunnhildi). Á milli línnanna má lesa að það hefði verið heillavænlegra fyrir Eirík hefði hann ekki kvænst Gunnhildi; að hann var kannski góður konungur en galdrar komu í veg fyrir að hann gæti notið sín sem slíkur.

Egils saga segir sögu Gunnhildar á þann hátt að höfundurinn virðist gera ráð fyrir að lesandinn þekki þessa lengri sögu Gunnhildar. Frásögn *Eglu* sýnir að Gunnhildur er jöfn Agli þegar kemur að göldrum. Hún er hættulegur óvinur og spennan milli þeirra Egils er ein höfuðorsök þess hve sagan er spennandi.

Sagan segir frekar lítið um hvaða gerð galdra Gunnhildur stundaði (nema, kannski, hamskipti), en Egill er sagður vera sérstaklega góður í rúnagaldri. Hann veit það vel sjálfur: „Vera kann, að ekki spillist við, þó að eg komi til,“ segir hann þegar hann er spurður hvort hann geti gert eitthvað í rúnagaldramáli. Og hann hefur á réttu að standa: hann bjargar Helgu, dóttur Þórfinns, sem var veik í langan tíma og „þat var kröm mikil; fekk hon enga nótt svefn og var sem hamstoli væri“ (Egils Saga, 2003, 136). Þegar Egill leysir málið, varar hann aðra við notkun rúna þegar þeir vita lítið um þær:

Skalat maðr rúnar rísta
nema ráða vel kunni.
Þat verðr mórgum manni
er um myrkvan staf villisk.
Sá ek á telgðu tálkni
tíu launstafi ristna.
Þat hefir lauka lindi
langs oftrega fengit
(Egils Saga, 2003, 136).

Merkilegt er að þessi aðvörun kemur stuttu eftir stóra galdra-orustu milli Egils og Gunnhildar. Í 44. kafla notar Egill rúnir til að komast að því að drykkur hans er eitraður. Í lok 58. kafla reisir hann Eiríki og Gunnhildi níðstöng:

Hann tók í hond sér heslistong og gekk á bergsnös nökkura þá er vissi til lands inn; þá tók hann hrosshöfuð og setti upp á stöngina. Síðan veitti hann formála og mælti svá:

‘Hér set ek upp níðstöng ok sný ek þessu níði á hond Eiríki konungi ok Gunnhildi dróttningu’ – hann sneri hrosshöfðinu inn á land – ‘sný ek þessu níði á landvættir þær er land þetta byggja svá at allar fari þær villar vega, engi hendi né hitti sitt inni, fyrr en þær reka Eirík konung ok Gunnhildi ór landi.’

Síðan skytr hann stönginni niðr í bjargrifu ok lét þar standa. Hann sneri ok hófðinu inn á land, en hann reist rúnar á stönginni ok segja þær formála þenna allan. (Egils Saga, 2003, 98)

Níðið leiðir til þess að Eiríkur flýr land með Gunnhildi (Egils Saga, 2003, 100).

Gunnhildur lét hins vegar „seið efla ok lét þat seiða at Egill Skalla-Grímsson skyldi aldri ró bíða á Íslandi fyrr en hon sæi hann“ (Egils Saga, 2003, 101) og dálitið seinna verður Egill „ókátr ok var því meiri ógleði hans er meir leið á vetrinn. Ok er sumar kom þá lýsti Egill yfir því at hann ætlar að búa skip sitt til brottfarar um summarit; tók hann þá háseta. Hann ætlar þá at sigla til Englands“ (Egils Saga, 2003, 101). Ferðalagið gengur þó ekki sem skyldi og Egill hafnar að lokum frammi fyrir Eiríki og Gunnhildi (sjá einnig Lie, 1946). Líf hans er í stórhættu en hann sigrar; í þessu tilfelli er það þó ekki seiður sem bjargar lífi hans heldur skáldskapurinn.

5. Skáldskapur

Erfitt er að greina hvort skáldskapurinn tilheyri yfirnáttúrulegum hæfileikum eða ekki. Í norrænni menningu og trú hefur skáldskapur áberandi hlutverki að gegna; hann er hluti af norrænni goðafræði, sérstaklega í tengslum við Óðin. Í „Skáldskaparmálum“ er fjallað í smáatriðum um uppruna skáldskaparins og hvernig Óðinn öðlaðist hæfileika til að yrkja (Snorri Sturluson, 1998, 3-4). Í *Ynglingasögu* er sagt frá Óðni að hann „talaði svá snjalt ok slétt, at qllum, er á heyrðu, þótti þat eina satt; mælti hann alt hendingum, svá sem nú er þat kveðit, er skáldskapr heitir; hann ok hofgoðar hans heita ljóðasmiðir, þvíat sú íþrótt hófsk af þeim í Norðrlöndum“ (Snorri Sturluson, 1912, 13-14).

Hlutverk skáldskaparins í norrænu samfélagi var ólíkt hlutverki skáldskapar á okkar dögum. Orð skiptu miklu máli, bæði vegna áherslu á heiður og ímynd manns og höfðu bein áhrif á líf hans (seiður):

Den norrøne skalden var mye mer enn en dikter i ordets moderne forstand. Ordene veide tungt i det mintlige ære-samfunnet, hvor skalden nærmest var en offentlig røst som kunne opphøye og drepe med sine ord, nid-dikting kunne for eksempel straffes med drap. Skaldens rolle var mer sammensatt enn det vi er vant til med våre diktere. (Bergsveinn Birgisson, 2007, 3).

Margaret Clunies-Ross (2005) bendir á tvenns konar eðli skáldskaparins: „poetry as a gift of the gods, particularly of the god Óðinn, and poetry as craft or skill (íþrótt), with the poet represented as a clever song-smith or craftsman of verse“ (bls. 2). Flókinn eiginleiki skáldskapar var samkvæmt henni tengdur hugmyndinni um skáldið sem smið:

The craft of the blacksmith or worker in wood or metal represented the peak of early medieval technology, so the analogy between creating clever craftwork and creating complicated, clever poetry would have held a great deal of importance for early medieval people. The idea of the poet as a clever song-smith further relates to the role of the court poet (skáld) of Viking Age Scandinavia and later as the pleaser of princes and the entertainer of their courts. The social and intellectual milieu of the courts seems to have given an impetus to the development of a court poetry that privileged abstruse diction, fractured syntax, riddling allusions to Old Norse myth and heroic legend and complex verse forms. (Clunies-Ross, 2005, 2)

Hlutverk skálds í samféluginu var fjölbreytt; Bergsveinn Birgisson (2007) segir að skáld “manifesterer seg som genealog, nyhetsreporter for viktige hendelse, statsmann på offentlig besøk, historiker, kriger, rådgiver, forteller av myter og heltesagn, psykolog, elsker, trikster, satiriker og diplomat“ (bls. 3). Samkvæmt Bergsveini var þó helsta hlutverk hans “å gi mening i tilværelsen, å fange opp en følelse av det hellige, å gjøre livet forståelig og minneverdig og gi vinger til det hverdagslige. I denne beskjeftigelsen var skalden høyt skattet i det norrøne samfunnet“ (Bergsveinn Birgisson, 2007, 3). Það voru líklega til nokkrir flokkar skálda. Guðrún Nordal greinir þrjá aðalflokka – hirðskáld (court poets), einkaskáld (private poets) og sálmaskáld (clerics). Guðrún bendir einnig á að ekki var óalgengt að sama skáldið tilheyrði á ólíkum skeiðum lífs síns ólíkum flokkum (Guðrún Nordal, 2001, 120).

Samkvæmt lýsingunni í „Skáldskaparmálum“ er skáldskapur ávoxtur af drykkju Suttungamjaðar (Snorri Sturluson, 1998, 3-4). Clunies-Ross (2005) bendir á tengsl skáldskapar, mjáðar, sköpunargáfu og óstýrilátrar hegðunar:

Poets, then, are creative beings but their very creativity makes them unruly as well as powerful (hence the literary representation of poetry not as an abstract mental process but as an intoxicating alcoholic liquid). The product of their creativity, poetry, is a powerful force for social good as well

as social disturbance and, in their own lives, they often play ambivalent social roles. (bls. 93)

Egils saga fjallar um ágætt skáld; hlutverk skáldskaparins er þess vegna mikilvægt í sögunni. Skáldskapur Egils er þó ekki eitthvað fastmótað fyrirbæri; þróun skáldskapar hans er kraftmikil og stundum óvænt.

Egill byrjar á að semja vísu til heiðurs Yngvari þegar hann er einungis þriggja ára gamall. Þetta er vissulega óvenjulegt – og Egill virðist vita þetta sjálfur; þrátt fyrir að vísan sé í orði kveðnu ort til heiðurs Yngvari, upphefur hún í rauninni Egil sjálfan:

Kominn em ek til arna
Yngvars þess er beð lyngva,
hann var ek fúss at finna,
fránþvengjar gefr drengjum.
Mun eigi þú, þægir,
þrevetran mér betra,
ljósundinna landa
linns, óðarsmið finna
(Egils Saga, 2003, 43).

Önnur vísa, sem er ort þegar Egill er aðeins sjö ára gamall, er ort Agli sjálfum til heiðurs; hann er stoltur af því að drepa sinn fyrsta andstæðing og vera þar af leiðandi góður víkingur (Egils Saga, 2003, 54). Í báðum tilfellum er andi vísnanna svipaður: „Allir sjá hvað ég er æðislegur!“, og í báðum tilfellum er vísan flutt fyrst og fremst fyrir eina persónu: föður Egils. Sagan segir þó ekkert um viðbrögð Skalla-Gríms; það virðist vera erfitt að vekja aðdáun hjá föðurnum. Veikti þetta sjálfstraust Egils sem skálds eða traust hans á áhrif skáldskaparins? Reyndi hann að finna nýjar leiðir til að vekja athygli hjá föðurnum? Erfitt er að svara þessum spurningum. Í öllu falli er lítið sem ekkert fjallað um skáldskap Egils þar til kemur að veislunni hjá Bárði, þegar Egill er fulltíða maður.

Þrjár vísur sem fluttar eru þar marka merkileg tímamót í skáldskap Egils. Í fyrstu vísunni (Egils Saga, 2003, 58) skammar Egill Bárð og gesti hans; Egill veit mjög vel hvað hann er að gera – og hvernig á að gera það. Það er augljóst að á þessu stigi er Egill fullburða skáld; hann hefur lært að yrkja og hann þekkir áhrif og mátt skáldskaparins. Ögrun hans leiðir til þess að Bárður og Gunnhildur gera tilraun til að eitra fyrir Agli. En Egill kemur í veg fyrir það með rúnagöldrum (Egils Saga, 2003, 59). Það er þó merkilegt

að vísan sem Egill flytur virðist ekki vera rúnagaldurinn sjálfur heldur lausavísa þar sem Egill segir frá því sem hann er að gera og af hverju. Vísan sjálf virðist ekki vera galdrinn sem leiddi til þess að hornið sprakk heldur rúnirnar sem voru ristar á það og blóðið sem hann ber á rúnirnar. Vísan segir heldur ekki nákvæmlega frá því hvað var rist á hornið. Síðasta lausavísan lýkur senunni á mjög eftirminnilegan hátt og leiðir til dráps Bárðs; hlutverk hennar virðist vera fyrst og fremst dramatískt, mjög svipað einræðu í leikriti.

Héðan í frá byrjar Egill að yrkja og flytja vísur frekar oft og notar skáldskap í allskonar tilgangi; til að segja frá ýmiskonar athöfnum (Egils Saga, 2003, 62 og 70), til að hvetja menn sína til að berjast (Egils Saga, 2003, 66), til að daðra (Egils Saga, 2003, 67), trega (Egils Saga, 2003, 80), krefjast launa (Egils Saga, 2003, 81), láta ást sína í ljós (Egils Saga, 2003, 84 og 85) o.s.frv.

Í mörgum tilfellum hlustar Arinbjörn, vinur hans, á vísurnar. Þó að Egill viti líklega um áhrif skáldskapar síns á meðan hann flytur vísurnar, er Arinbjörn meðvitaður um hve víðtæk áhrif skáldskapur Egils hefur. Þetta verður augljóst í Höfuðlausnaratriðinu þar sem Arinbjörn (en ekki Egill) gerir sér strax grein fyrir að það er einmitt skáldskapurinn sem geti bjargað Agli (Egils Saga, 2003, 104).

Kaflar 66 og 67 eru sérstaklega áhugaverðir þegar kemur að skáldskap. Báðir fjalla um hólmgöngu en þeir eru samt innbyrðis mjög ólíkir. Hólmgöngunni við Ljót í kafla 66 er lýst á mjög dramatískan hátt og Egill flytur fimm vísur á meðan á henni stendur (Egils Saga, 2003, 108-121). Vísur Egils eru augljós andstæða við hversdagslegt mál Ljóts berserks. Skáldskapurinn hefur áhrif á skynjun okkar á Agli sem menntuðum og göfugum manni, sem er ekki svo ólíkur riddara.

Hólmgangan við Atla er hins vegar næstum skáldskaparlaus (nema erindi í lokin) og í þessu atriði koma fram varúlfa-einkenni Egils sem viðbragð við göldrum Atla (Egils Saga, 2003, 121). Erindið sem slær botn í atriðið lýsir síðan líklega af hverju Egill varð að nota þessi óvenjulegu vopn (Jón Helgason, 1957, 96 og Holtsmark, 1968, 9).

Þessi atriði sýna að skáldskapurinn er áhrifaríkur þáttur í ímynd persónunnar; í baráttu þar sem galdrar hafa áhrif á efnisheiminn en ekki bara á hugann þá er nauðsynlegt að beita samskonar vopni.

Þrátt fyrir að skáldskapurinn sé áhrifaríkur og bjargi lífi Egils gegn galdri Gunnhildar þegar hann sigrar með því að yrkja „Höfuðlausn“ (Egils Saga, 2003, 112), og

enn á ný þegar Egill leggst í þunglyndi út af dauða sona sinna (Egils Saga, 2003, 146-154), þá getur hann ekki bjargað Agli í baráttunni við ellina (Egils Saga, 2003, 180) og því síður bjargað sál hans, frá sjónarhorni kristinnar trúar. Í lok sögunnar er Egill grafinn í kirkju, líklega rétt undir altari (Egils Saga, 2003, 182). Þetta smáatriði þyðir kannski að skáldskapurinn geti bjargað lífi Egils en kristin trú getur ein bjargað sál hans; að minnsta kosti að mati dóttur hans.

6. Niðurstöður

Hlutverk yfirnáttúrulegra hæfileika í *Egils sögu* er mikilvægt og fjölbreytt. Þeir eru ekki aðeins til skrauts og spennuauka, ekki bara hjálpartæki fyrir hinum ýmsu persónur sögunnar til að framkvæma það sem þær ætla sér, heldur fjölbreytt og margslungið kerfi í baksíði sögunnar. Hlutverk þeirra er að vissu leyti hliðstætt hlutverki kenninga í skáldskap þar sem kenningar — óháð merkingu sinni — skapa oft lifandi sýnilegar myndir af fyrirbærum, eins og til dæmis ólgandi hafi í kvæði um orustu.

⁶ Yfirnáttúrulegir hæfileikar í *Eglu* tengja saman sögu og samtíð manna við goðafræði, norræna trú, gamla siði og hugarheim víkinga. Þetta gefur persónum og atriðum dýpt; hvatir, samband fólks og hegðun verða miklu flóknari en ella.

Yfirnáttúrulegir hæfileikar Egils eru klárlega tengdir Óðni. Einkenni sem geta verið í tengslum við shamanisma (eins og hamskipti) finnast hjá Agli (og eru í ættinni), en ekki er lögð á þau sérstök áhersla, ólíkt rúnagaldri, en þó fær skáldskapurinn sérstaklega mikið vægi.

Afar áhugavert er að sjá hvernig yfirnáttúrulegir hæfileikar og skáldskapur Egils eru sett fram í sögunni. Meðfæddir og stjórnlausir eiginleikar hans (svo sem berserksgangur) eru notaðir sem nokkurs konar afsökun fyrir ósæmilega hegðun, eins og í hólmgöngunni við Atla, þar sem Egill virðist breytast í einskonar varúlf og bítur í *sundr í honum barkann*. Það var ekki mikil reisn yfir slíkri framgöngu. En höfundur lýsir atburðum á þennan hátt því Egill átti ekki annars úrkosta en nota yfirnáttúrulega hæfileika gegn galdu Atla (Holtsmark, 1968, 9).

Seiður var á hinn bóginn viðkvæmt viðfangsefni sem erfitt var að fjalla um á jákvæðan hátt. Álit manna á seiði í heiðnu samfélagi var frekar neikvætt og flókið vegna

6 Guðrún Nordal fjallar um myndamáli í greinnini *Að hugsa í myndum* (2002).

þess að seiður var talinn ergi, ókarlmannlegur. Staða galdraríðkunar var varla betri í hinu kristna samfélagi þar sem galdrar voru ekki í samræmi við kristna trú. Höfundurinn virðist meðvitaður um þetta og leysir málið með ýmsum hætti. Umfram allt er persóna Egils byggð á fyrirmynnd Óðins (hamskipti, skáldskapur, hernaður, báðir eru „hafnir yfir allt“), enda er Egill allt annað en ókarlmannlegur. Galdrar eru síðan notaðir aðeins þegar það er nauðsynlegt að bjarga sér eða öðrum (rúnagaldrar sem Egill notar gegn því að láta eitra fyrir sér; björgun Helgu). Höfundur virðist forðast að lýsa nákvæmlega hvernig galdrar voru framdir. Níðstöng gegn Eiríki og Gunnhildi, sem virðist vera í eðli sínu hefnd, er kannski eina undantekningin – og þessi hefnd snýst öndverð gegn Agli sjálfum.

Skáldskapur er hins vegar nákvæmlega það sem bjargar lífi Egils, sem gerir hann vinsælan, ríkan og veitir honum völd og áhrif. Áhugavert er að Egill notar seið minna og minna með aldrinum, meðan skáldskapurinn verður stöðugt mikilvægarí.

Yfirnáttúrulegir hæfileikar Egils virðast vera notaðir meðvitað í sögunni til að skapa áhugaverða og spennandi söguhetju. Og það hvernig höfundurinn lætur þessa yfirnáttúrulegu hæfileika birtast í sögunni virðist vera úthugsáð og meðvitað til að skapa jákvæða ímynd Egils sem sagnfræðilegrar persónu. Sköpuð er ímynd manns sem er hafinn yfir hefðbundinn skilning á góðu og illu, eins og Óðinn; ímynd sem tengir saman á ákveðinn hátt hið heiðna og hið kristna; ímynd framúrskarandi manns.

7. Heimildaskrá

7.1. Frumheimildir

A History of Norway and the Passion and Miracles of the Blessed Óláfr. (2008).

(Devra Kunin þýddi). Phelpstead, Carl (ritstj.). Viking Society for Northern Research. Skoðað 19.1.2011 á <http://www.vsnrweb-publications.org.uk/Text%20Series/Historia%26Passio.pdf>

Eddukvæði. (1999). Gísli Sigurðsson (ritstj.). Reykjavík: Mál og menning.

Egils Saga. (2003). Bjarni Einarsson (ritstj.). London: Viking Society for Northern Research, University College London.

Landnámabók I - III, Hauksbók. Sturlubók. Melabók. (1900). København: Det kongelige nordiske oldskrift - selskab.

Snorri Sturluson. (1998). *Edda: Skáldskaparmál, 1. Introduction, Text and Notes.* Faulkes A. (ritstj.). London: Viking Society for Northern Research, University College London.

Snorri Sturluson. (1944). *Heimskringla.* Steingrímur Pálsson (ritstj.). Reykjavík: Helgafell.

Snorri Sturluson. (1975). *Snorra Edda.* Árni Björnsson (ritstj.). Reykjavík: Iðunn.

Snorri Sturluson. (1912). *Ynglingasaga.* Finnur Jónsson (ritstj.). København: C.E.C. Gads Forlag.

Vatnsdæla saga. (1939). Einar Ól. Sveinsson (ritstj.). Reykjavík: Hið íslenzka fornritafélag.

Völsunga saga og Ragnars saga loðbrókar. (1985). Örnólfur Thorsson (ritstj.). Reykjavík: Mál og menning.

7.2. Eftirheimildir

Aðalheiður Guðmundsdóttir. (2006). Hvað er seiðskratti? *Vísindavefurinn.* Skoðað 9.1.2011 á <http://visindavefur.is/?id=5565>.

- Aðalheiður Guðmundsdóttir. (2001). Varúlfsminnið. Í *Úlhams saga*, Rit 53 (bls. 181–211). Reykjavík: Stofnun Árna Magnússonar á Íslandi.
- Ármanн Jakobsson. (2008). Hversu argur er Óðinn? Í Torfi H. Tulinus (ritstj.), *Galdramenn. Galdrar og samfélag á miðöldum* (bls. 51-71). Reykjavík: Hugvísindastofnun Háskóla Íslands.
- Benedict, Ruth. (1977). *The Chrysanthemum and the Sword: Patterns of Japanese Culture*. London: Routledge.
- Bergsveinn Birgisson. (2008). *Inn i skaldens sinn: Kognitive, estetiske og historiske skatter i den norrøne skaldediktingen*. Bergen: Universitet i Bergen.
- Bjarni Einarsson. (2003). Foreword. Í Bjarni Einarsson (ritstj.), *Egils Saga* (bls. ix–xii). London: Viking Society for Northern Research, University College London.
- Byock, Jesse. (1982). *Feud in the Icelandic Saga*. Berkeley: University of California Press.
- Clunies-Ross, Margaret. (2005). *A history of old Norse poetry and poetics*. Cambridge: Boydell & Brewer.
- Clunies-Ross, Margaret. (1994). *Prolonged Echoes: Old Norse Myths in Medieval Icelandic Society*. 1. bindi, The Myths. Odense: Odense University Press.
- Dillmann, François-Xavier. (1992). Seiður og shamanismi í Íslendingasögum. *Skáldskaparmál*, 2, 20–33.
- Ellis-Davidson, H. R. (1978). Shape-Changing in the Old Norse Sagas. Í J.R. Porter og W.M.S. Russell (ritstj.), *Animals in Folklore* (bls. 126–142). Totowa, NJ: Rowman and Littlefield (Ipswich and Cambridge).
- Green, Miranda. (1998). Humans as ritual victims in the later prehistory of Western Europe. *Oxford Journal of Archaeology*, 17(2), 169–189.
- Guðrún Nordal. (2002). Að hugsa í myndum. *Skírnir*, 176 (haust), 231–56.
- Guðrún Nordal. (2001). *Tools of Literacy: The role of skaldic verse in Icelandic textual culture of the twelfth and thirteenth century*. Torronto, Buffalo, London: University of Toronto Press.
- Guðvarður Már Gunnlaugsson. (2007). *Sýnisbók íslenskrar skriftar*. Reykjavík: Stofnun Árna Magnússonar í íslenskum fræðum.

- Gunnell, Terry. (2001). *Hof*, Halls, *Goðar* and Dwarves: An Examination of the Ritual Space in the Pagan Icelandic Hall. *Cosmos*, 17, 3–36.
- Hallberg, Peter. (1962). Snorri Sturluson och Egils saga Skallagrímsdóttir. Ett försök till språklig författarbestämning. *Studia Islandica*, 20, 179–192.
- Heide, Eldar (2006). Spinning Seiðr. In Andrén, Anders; Jennbert, Kristina et al (editors), *Old Norse Religion in Long-Term Perspectives: Origins, Changes, and Interactions* (bls. 164–168). Lund: Nordic Academic Press.
- Jón Hnefill Aðalsteinsson. (1997). *Blót í norrænum sið*. Reykjavík: Háskólaútgáfan Félagsvísindastofnun.
- Jón Helgason (1956). Athuganir um nokkur handrit Egils sögu. (bls. 110–48). In *Nordæla: Afmæliskveðja til Sigurðar Nordals 14. september 1956*.
- Jón Helgason (1957). Ek bar sauð. *Acta Philologica Scandinavica*, 23 (1), 94–96.
- Jón Karl Helgason (1992). Rjóðum spjöll í dreyra: Óhugnaður úrkast og erótík í Egils sögu. *Skáldskaparmál*, 2, 60–76.
- Holtsmark, Anne (1968). On the werewolf motif in Egil's saga Skallagrímsdóttir. *Scientia Islandica*, I, 7–9.
- Jónas Kristjánsson (2007). *Eddas and Sagas*. Reykjavík: Hið íslenska bókmenntafélag.
- Lie, Hallvard (1946). Jorvikferden. Et vendepunkt i Egil Skallagrimssons liv. *Edda*, 33, 145–248.
- Lindow, John (2001). *Norse Mythology: A guide to the Gods, heroes, rituals and beliefs*. New York: Oxford University Press.
- Kaufman, Rachel (2006–7). Werewolves and Courtesy in Medieval Literature. *Symposium, Adelphi's journal of ideas*, VII, 83–89. Sótt 9.1.2011 af <http://academics.adelphi.edu/honcol/symposium0607.pdf#page=87>
- Melenskij, Eleazar (1973 og 1974). Scandinavian Mythology as a System. *Journal of Symbolic Anthropology*, I [1973], 43–48 og II [1974], 57–78.
- Sørensen, Preben M. (1980). *Norrønt nid: forestillingen om den umandige mand i de islandske sagaer*. Odense: Odense Universitetsforlag.
- Montgomery, James E. (2000). Ibn Fadlan and the Rusiyyah. *Journal of Arabic and Islamic Studies*, 3, 1–25. Skoðað 7. 12. 2010 á <http://www.uib.no/jais/v003ht/03-001-025Montgom1.htm>

- Olsen, Olaf (1966). *Hørg, hov og kirke: Historiske og arkæologiske vikingtidsstudier*. København: Det Kongelige Nordiske Oldskriftselskab.
- Orchard, Andy (2002). *Cassell's Dictionary of Norse Myth & Legend*. London: Cassell.
- Price, Neil S. (2002). *The Viking Way: Religion and War in Late Iron Age Scandinavia*. Uppsala: Oxbow Books Limited.
- Price, Neil S. (2004). The Archaeology of Seiðr: Circumpolar Traditions in Viking Pre-Christian Religion. *Brathair*, 4 (2), 109–126.
- Sigurður Nordal. (1953). Egils saga og Skáldatal.. Í *Afmæliskveðja til próf. dr. phil. Alexanders Jóhannessonar* (bls. 180–83). Reykjavík: Helgafell.
- Simek, Rudolf (1993). *Hugtök og heiti í norræni goðafræði*. Reykjavík: Heimskringla, Háskólaforlag Máls og menningar.
- The Sagas of Icelanders* (2001). Örnólfur Thorsson (ritstj.). New York: Penguin Books.
- Sverrir Jakobsson (2005). Þekktist samkynhneigð á víkingatímanum?.
Vísindavefurinn. Skoðað 25.4.2011 á <http://visindavefur.is/?id=5460>.
- Torfi H. Tulinius (2004). *Skáldið í skriftni - Snorri Sturluson og Egils saga*. Reykjavík: Hið íslenska bókmenttafélag og Reykjavíkur Akademían.
- Ward, Donald (1982). Honor and Shame in the Middle Ages: An Open Letter to Lutz Röhrich. *Jahrbuch für Volksliedforschung. (Festschrift für Lutz Röhrich zum 60. Geburtstag)*. 27/28 (1982/83) (bls. 1–16). Skoðað 15.4.2011 á <http://www.jstor.org/stable/848480>.