



**HÁSKÓLI ÍSLANDS**  
Hugvísindasvið

**Af ótrúlegum arfi**  
*Fantasía miðalda í nútímabókmenntum*

Ritgerð til MA-prófs í íslenskum bókmenntum

Kristrún Hildur Bjarnadóttir

September 2016

Háskóli Íslands

Hugvísindasvið  
Íslenskar bókmenntir

**Af ótrúlegum arfi**  
*Fantasía miðalda í nútímabókmenntum*

Ritgerð til MA-prófs í íslenskum bókmenntum

Kristrún Hildur Bjarnadóttir

Kt.: 070688-3529

Leiðbeinandi: Ármann Jakobsson

September 2016

## Ágrip

Íslenskum höfundum fantasíubóka hefur verið að fjölga nokkuð ört á síðustu árum. Fræðimenn hafa ekki metið fantasíuna að verðleikum í augum fræðimanna. Slíkar bókmenntir hafa verið titlaðar annars flokks, þó að ákveðnar breytingar virðast vera í farvatninu.. Fræðimenn sem ötulastir hafa verið í skrifum um hugtakið „fantasía“ á síðustu áratugum hafa t.d. komist að því að skilin á milli „fantasíu“ og „raunsæi“ séu e.t.v. ekki jafn skýr og áður var álitid.

Yfirnáttúrulegir atburðir eiga sér gjarnan stað í íslenskum miðaldabókmenntum, en jafngilda þeir fantasíu? Í nútímasamfélagi er hin vísindalega heimsmynd ráðandi, en hún var ekki ráðandi á miðöldum. Þó að vísindin hafi grafið undan trú á tilvist ýmissa yfirnáttúrulegra fyrirbæra fyrri alda, þá trúði miðaldamaðurinn að öllum líkindum á slíkar vættir. Yfirnáttúruleg fyrirbæri miðalda, mætti þannig e.t.v. kalla fantasíu nútímans, en merki þess er t.d. að finna í nútímafantasíuskáldsögum.

Þessi ritgerð er skrifuð innan íslensku- og menningardeildar Háskóla Íslands og er meistaraverkefni í íslenskum bókmenntum. Í henni verður farið yfir hvernig skilgreining á hugtakinu „fantasía“ þróaðist fram undir lok 20. aldar. Einnig verður skoðað hvernig yfirnáttúrulegir atburðir og fantasía birtist í íslenskum miðaldabókmenntum og að lokum sýnt fram á hvernig íslenskir fantasíuhöfundar hafa sótt innblástur í þennan bókmenntaarf, hvort sem það hefur verið meðvitað eða ómeðvitað.

## **Summary**

Fantasy novels by Icelandic writers were not very common in the 20th century. In the last few decades they have grown in numbers and Icelandic fantasy is becoming more and more popular. Fantasy in general has not been considered a very respectable genre, but recent studies have found that interpretation lacking. Scholars who have studied "the fantastic" have learned that the line between realism and the fantastic is perhaps getting blurry and that the two are in fact not so far apart.

Medieval Icelandic literature is in many cases overflowing with supernatural occurrences, but is the supernatural the same as the fantastic? In modern society supernatural beings are regarded as fiction, but that was not the case in medieval times. Perhaps we could assume that the medieval supernatural could be the equivalent of modern fantasy. Modern fantasy literature implies that this is indeed possible.

This thesis is written from the University of Iceland and is an M.A. thesis in Icelandic literature. In it the evolution of the term "fantasy" will be studied. The difference between the supernatural and the fantastic in medieval Icelandic sagas will also be investigated and analysed in regard to three modern Icelandic fantasy novels. The conclusion will show how Icelandic fantasy writers are inspired by the medieval sagas; whether it is intentional or not.

# Efnisyfirlit

<b>INNGANGUR</b> .....	<b>1</b>
<b>1. HVAÐ ER FANTASÍA?</b> .....	<b>2</b>
1.1. J.R.R. TOLKIEN OG <i>ON FAIRY-STORIES</i> (1939) .....	2
1.2. TZVETAN TODOROV OG <i>THE FANTASTIC</i> (1970) .....	6
1.3. ROSEMARY JACKSON OG <i>FANTASY: THE LITERATURE OF SUBVERSION</i> (1981).....	10
1.4. KATHRYN HUME OG <i>FANTASY AND MIMESIS</i> (1984) .....	14
<b>2. ÍSLENSKAR MIÐALDABÓKMENNTIR</b> .....	<b>24</b>
2.1. FORNBÓKMENNTIR .....	25
Íslendingasögur.....	26
Fornaldarsögur .....	27
2.2. YFIRNÁTTÚRULEGIR ATBURÐIR OG FANTASÍA Á MIÐÖLDUM .....	29
2.3. MIÐALDABÓKMENNTIR OG ÆVINTÝRIÐ/ÞJÓÐSAGAN. ....	42
2.4. FANTASÍA MIÐALDA Í NÚTÍMASKILNINGI. ....	57
<b>3. NÚTÍMAFANTASÍUR</b> .....	<b>58</b>
3.1. KALLIÐ (2013).....	59
3.2. ÚLFSHJARTA (2013) .....	64
3.3. SWORDS OF GOOD MEN (2013).....	70
<b>NIÐURSTÖÐUR</b> .....	<b>77</b>
<b>HEIMILDASKRÁ</b> .....	

## Inngangur

Fantasíubókmenntir eftir íslenska höfunda hafa ekki verið mjög áberandi hér á landi í gegnum tíðina, en þeim hefur þó fjölgað smám saman á síðustu árum. Vinsældir þeirra hafa einnig aukist á síðustu misserum og Íslendingar eru smám saman að verða áhugasamari. Skilgreiningin á því hvað flokkast sem fantasía hefur samt sem áður tekið ákveðnum breytingum og hafa þó nokkrir fræðimenn tekist það verkefni á hendur að rannsaka hugtakið og bókmenntir sem tengjast því. Fantasían hefur jafnan verið tengd við annars flokks afþreyingarbókmenntir, þ.e. sögur sem vekja ímyndunarafl lesandans. Talið er að þær veiti ódýra skemmtun í stað þess að fylla menn andagift eða vekja þjóðerniskennd, líkt og atómskáldin forðum reyndu svo gjarnan í verkum sínum. Rannsóknir fræðimanna á hugtakinu hafa þó leitt í ljós að fleira býr undir í þessum frásögnum en áður var talið.

Fantasían hefur einnig verið tengd við íslenskar miðaldabókmenntir, þó í mismiklum mæli eftir því um hvers konar sögur er að ræða. Fornaldarsögur Norðurlanda og þýddar og frumsamdar riddarasögur hafa oftast verið tengdar við fantasíuna, en fræðimenn á borð við Véstein Ólason, Else Mundal og fleiri hafa einnig fjallað um fantasíuna í tengslum við Íslendingasögurnar. Oftast er hugtakið tengt yfirmáttúrulegum atburðum sem eiga sér stað í sögunum, en ef nánar er að gáð eru tengingarnar fleiri. Við lesturinn verður þó að taka mið af því samfélagi sem sögurnar eru sprottnar úr, sem og að reyna að setja sig í spor miðaldamannsins. Einnig er áhugavert að skoða þær sérstaklega út frá nútímaskilningi. Hið yfirmáttúrulega birtist í flestum flokkum miðaldabókmennta, hvort sem um er að ræða vættir, heiðna trú eða einhvers konar forspá, orlagatrú, kraftaverk o.s.frv. Þessar frásagnir hafa einnig verið tengdar við þjóðsögur og ævintýri, en því hefur verið fleygt að rætur fornaldarsagna liggi einmitt í ævintýrinu.

Hér á eftir verður farið yfir hugmyndir fjögurra fræðimanna um það hvað fantasía er og hvernig hún birtist í bókmenntum síðari alda. J.R.R. Tolkien (1939), Tzvetan Todorov (1970), Rosemary Jackson (1981) og Kathryn Hume (1984) hafa öll skrifað fræðirit sem hafa orðið ákveðinn grundvöllur fyrir rannsóknir á slíkum frásögnum, en rýnt verður í það hvernig skilgreining á hugtakinu þróast í skrifum þeirra. Því næst verður skoðað hvernig fantasían birtist í þeim flokkum miðaldabókmennta sem hér að ofan eru nefndir. Hver flokkur fyrir sig verður skoðaður og lögð áhersla á hvar fantasían birtist og hvernig birtingarmynd hennar er mismunandi eftir frásagnargerðum. Rannsóknir fræðimanna á borð við Ármann

Jakobsson, Véstein Ólason, Else Mundal, Margaret Clunies Ross og fleiri á íslenskum miðaldabókmenntum verða hafðar til hliðsjónar ásamt riti Max Lüthi um þjóðsögur og ævintýri.

Að lokum verður rýnt í þrjár nútímafantasíur eftir íslenska höfunda, sem allar voru gefnar út árið 2013 og skrifaðar fyrir ungt fólk (e. young adult) eða fullorðna; *Kallið* (2013) eftir Elí Freysson, *Úlfshjarta* (2013) eftir Stefán Mána og *Swords of Good Men* (2013) eftir Snorra Hergil Kristjánsson. Farið verður yfir hvernig fantasían birtist í þessum sögum og hvernig má skilgreina þær eftir rannsóknum fræðimanna á fantasíuhugtakinu. Enn fremur verður til umræðu hvort, og þá að hvaða leyti hægt sé að finna hliðstæður í því hvernig fantasían birtist í nútímabókmenntum annars vegar og miðaldabókmenntum hins vegar. Sækja íslenskir fantasíuhöfundar innblástur í íslenskar miðaldabókmenntir og hvernig birtist fantasían í slíkum bókmenntum?

## 1. Hvað er fantasía?

Fantasiubókmenntir hafa e.t.v. ekki verið metnar að verðleikum í gegnum tíðina. Bókmenntastefnur hafa komið og farið, hver með sína áherslu, en þó virðist sem fantasían hafi aldrei náð að klífa metorðastigann. Mögulega væri hægt að halda því fram að hún hafi aldrei flokkast með góðum bókmenntum. Fantasíuhugtakið hefur þó verið rannsakað að nokkru leyti undanfarna áratugi. Mismunandi skoðanir hafa komið fram og áherslur verið margs konar. Hér á eftir verður stiklað á stóru í helstu kenningum fjögurra fræðimanna, sem hafa lagt sitt af mörkum við að skilgreina hugtakið. J.R.R Tolkien (1939), Tzvetan Todorov (1970), Rosemary Jackson (1981) og Kathryn Hume (1984) hafa öll gefið út fræðibækur þar sem aðalumræðuefnið er ákveðin mynd af fantasíunni og tilraun er gerð til að útskýra hugtakið á einhvern hátt.

### 1.1. J.R.R. Tolkien og *On Fairy-Stories* (1939)

Í ritgerð sem Tolkien flutti fyrst sem fyrirlestur árið 1939, en var birt ári síðar, fjallar hann um svokallaðar *fairy-stories*. Hann notar hugtakið fantasía ekki um þessar sögur; a.m.k. ekki á sama hátt og síðar hefur verið gert, en í ritgerðinni tekur hann fram að *fairy-stories* séu flestar einhvers konar frásagnir af ævintýrum manna í hættulegum heimum.

Faërie cannot be caught in a net of words; for it is one of its qualities to be indescribable, though not imperceptible. It has many ingredients, but analysis will not necessarily discover the secret of the whole.<sup>1</sup>

Samkvæmt skilgreiningu Tolkien er *Faërie* eitthvað sem er töfrum gætt. Þó ekki töfrum í nútímaskilningi og ekki tYPísk töfrabrögð töframanna. Í stuttu máli má segja að *fairy-stories* Tolkien séu sögur sem á einhvern hátt snerta eða notfæra sér *Faërie* í hvaða tilgangi sem er; sem satíru, ævintýri, sögu um siðferði eða fantasíu.<sup>2</sup>

Tolkien segir jafnframt að ýmsar takmarkanir séu á því hvað geti flokkast sem *fairy-story*. Hann tekur m.a. fram að ferðasögur (e. travellers' tales), skepnusögur (e. beast-fables) og sögur sem byggjast á einhvers konar draumi geti ekki flokkast sem slíkar. Útilokun þeirra síðastnefndu byggist fyrst og fremst á því að það sem gerist í *fairy-story* verði að vera sannleikur í einhverri mynd.

It is at any rate essential to a genuine fairy-story, as distinct from the employment of this form for lesser or debased purposes, that it should be presented as 'true'.<sup>3</sup>

Tolkien lagði mikla áherslu á sannleikann innan sögunnar sjálfrar í sinni rannsókn. Þó að viðfangsefnið sé oftár en ekki af ótrúlegum toga séu sögunnar samt sem áður sannar innan síns ramma.

Samkvæmt Tolkien þarf *fairy-story* að innihalda þrennt til að geta orðið til: sjálfstæða uppgötvun (e. independent inheritance), arf (e. inheritance) og flæði (e. diffusion). Af þessu þrennu er uppgötvunin sú allra mikilvægasta og sagan grundvallast að einhverju leyti á henni. Flæðið útskýrir hann sem lán á rými (e. borrowing in space) og arfinn sem lán á tíma (e. borrowing in time). Tolkien tekur fram að sögunnar séu oft mjög fornár. Þær tengjast vegna þess að þær erfa ákveðna eiginleika í gegnum lán á tíma, en einnig vegna þess að þær halda áfram í flæðinu gæddar þeim eiginleikum sem arfurinn hefur gefið þeim. Sá sem uppgötvar, þ.e. höfundurinn, er einhvers konar forfaðir, en þeir sem koma á eftir honum eiga líka hlut í uppgötvuninni. Þeir verða allir sameiginlegir uppfíningamenn sögunnar — vinna

<sup>1</sup> J.R.R. Tolkien, 1939 [2006]: bls. 114.

<sup>2</sup> J.R.R. Tolkien, 1939 [2006]: bls. 113–114.

<sup>3</sup> J.R.R. Tolkien, 1939 [2006]: bls. 116–117.



saman að því að útbúa flókin vef hennar, en gera okkur þó ekki auðveldara fyrir að ráða í flækjuna.<sup>4</sup>

Svo virðist sem að í *faery-stories* sé allt hægt. Innan *Faërie* er allt mögulegt. Tolkien tekur fram að listin sem býr í tungumálinu sé ríkjandi í slíkum sögum.

The mind that thought of *light, heavy, grey, yellow, still, swift* also conceived of magic that would make heavy things light and able to fly, turn grey lead into yellow gold, and the still rock into swift water. [...] But in such "fantasy", as it is called, new form is made; Faërie begins; Man becomes a sub-creator.<sup>5</sup>

Hér kemur fram hvernig Tolkien notar hugtakið fantasía í sinni ritgerð, en það er einkum athyglisvert að hann skuli ávallt setja hugtakið í gæsalappir. Ef til vill hér hægt að þýða það sem „ímyndun“ eða jafnvel „óra“. Að minnsta kosti er hér ekki um að ræða sömu notkun á hugtakinu og er við lýði nú á dögum.

Tolkien lagði þó nokkra áherslu á getu mannsins til að framkalla myndir í huganum; almennt kallað ímyndunarafl. Þó var hann ekki allskostar ánægður með þá skilgreiningu — fannst hún of þröng. Hann hélt því líka fram að hugræni hæfileikinn til að búa til myndir, eða ímyndunaraflið, gæti á einhvern hátt víkkað út skilgreiningu fantasíunnar. Fantasían er eins og ímyndunarafl af annarri gráðu. Hún er listform sem er beintengt við ímyndunaraflið.

Fantasy (in this sense) is, I think, not a lower but a higher form of Art, indeed the most nearly pure form, and so (when achieved) the most potent.<sup>6</sup>

Að mati Tolkien getur þó oft verið erfitt að kalla fram fantasíuna. Hann nefnir að eftir því hversu ólík hún sé frumheiminum (e. primary world), því erfðara verði að kalla fram hið innra samræmi veruleikans (e. inner consistency of reality). Þess vegna hafi fantasían verið notuð á hátt sem sé villandi, að mati Tolkien; jafnvel einungis sem einhvers konar skraut. Að búa til hliðarheim (e. secondary world) þar sem allt sem innan hans gerist er trúverðugt þarfnast sérstakra hæfileika; „a kind of elvish craft“.<sup>7</sup>

<sup>4</sup> J.R.R. Tolkien, 1939 [2006]: bls. 121.

<sup>5</sup> J.R.R. Tolkien, 1939 [2006]: bls. 122.

<sup>6</sup> J.R.R. Tolkien, 1939 [2006]: bls. 139.

<sup>7</sup> J.R.R. Tolkien, 1939 [2006]: bls. 140.

Fram kemur í ritgerðinni að margir telji fantasíuna vera lágstéttalist sem sé einungis nothæf til þess að blekkja og beita bellibrögðum. Hún hefur jafnvel verið kölluð barnaleg þvæla, aðeins fyrir yngstu kynslóðina. Tolkien var hins vegar þeirrar skoðunar að fantasían gengi ekki gegn rökhyggjunni, heldur þvert á móti. Því betri sem rökhyggjan væri, því betri yrði fantasían. Ef menn væru ekki vissir um hvað væri raunverulegt og hvað ekki hefði fantasían í rauninni engan grundvöll. Listræn fantasía er byggð á þekkingunni á þeim staðreyndum að hlutir í heiminum eru eins og þeir virðast. Hún byggist á þekkingunni en er ekki þræll hennar. „If men could not really distinguish between frogs and men, fairy-stories about frog-kings would not have arisen.“<sup>8</sup>

Veruleikaflótti (e. escapism) er eitt af þeim hugtökum sem fantasíur og *fairy-stories* eru nokkuð oft tengdar við. Tolkien fjallaði um flóttann í ritgerðinni á þann hátt að líkja sögunum við verkfæri til að leysa lesandann úr hömlum veruleikans. Þ.e. ef slíkra sagna nyti ekki við væri lesandinn fastur í fjötrum þess sem hann sér. *Fairy-stories*, aftur á móti, gefa honum tækifæri til að brjótast út úr raunveruleikanum og sjá hann þannig á nýjan hátt.<sup>9</sup>

Fantasy is made out of the Primary World, but a good craftsman loves his material, and has a knowledge and feeling for clay-stone and wood which only the art of making can give.<sup>10</sup>

Tolkien sagði jafnframt að í *fairy-stories* væri raun að finna einu leiðina til að upplifa þess konar flótta, en einnig að flóttinn sjálfur hefði sætt óþarfa gagnrýni og að það sem helst væri einkennandi fyrir flótta í sögunum væri eitthvað sem hægt væri þar að auki að finna í gömlum og fornum sögum.<sup>11</sup>

Í umfjöllun Tolkien um veruleikaflóttann og kosti hans í *fairy-stories* segir einnig að til séu fleiri leiðir til að vekja vellíðan heldur en einungis það sem hann kallar uppfyllingu gamalla drauma með aðstoð ímyndunarafsins. Með þessum orðum vísar hann í hinn meinta „góða endi“; en Tolkien hélt því fram að allar fullgerðar *fairy stories* yrðu að enda vel.

---

<sup>8</sup> J.R.R. Tolkien, 1939 [2006]: bls. 144.

<sup>9</sup> J.R.R. Tolkien, 1939 [2006]: bls. 145–147.

<sup>10</sup> J.R.R. Tolkien, 1939 [2006]: bls. 147.

<sup>11</sup> J.R.R. Tolkien, 1939 [2006]: bls. 148–151.

At least I would say that Tragedy is the true form of Drama, its highest function; but the opposite is true of Fairy-Story.<sup>12</sup>

Þá segir hann að þar sem ekki er til nægilega lýsandi orð yfir þessar andstæður hafi hann ákveðið að kalla það *eucatastrophe*, sem e.t.v. væri hægt að þýða sem *andhörmungaendi*. Hann skilgreinir hugtakið sem einhvers konar huggun eða sem gleði yfir hamingjusömum endi. Jafnvel þá skyndilegu hamingju sem lesandinn upplifir við ákveðinn viðsnúning í frásögninni. Enn fremur segir Tolkien að slík gleði sé ekki tengd veruleikaflóttanum, heldur því sem hann kallaði „a sudden and miraculous grace“.<sup>13</sup> Slík tilfinning útiloki ekki sorgina eða mistökin; þ.e. *dyscatastrophe*, heldur vekir þá tilfinningu að lokaósigur í heiminum sé ómögulegur. Hann áleit einnig að í sannri *fairy-story* væri alveg sama hversu fantastískt, ótrúlegt eða hræðilegt ævintýrið væri; lesandinn fyndi alltaf fyrir létti þegar kæmi að slíkum viðsnúningi sögunnar og það væri í raun hið sanna hlutverk *fairy-story*.

## 1.2. Tzvetan Todorov og *The Fantastic* (1970)

Árið 1970 gaf Tzvetan Todorov út bókina *The Fantastic: A Structural Approach to a Literary Genre*, þar sem hann skilgreinir fantasíuna sem bókmenntagein og veltir m.a. fyrir sér hvar hana sé að finna. Hann bendir á að ef skoðaður er hinn raunverulegi heimur sé þar að finna hluti sem ekki verða útskýrðir á raunsæjan hátt. Í þeim tilfellum séu tvær mögulegar útskýringar:

Either the devil is an illusion, an imaginary being; or else he really exists, precisely like other living beings – with this reservation, that we encounter him infrequently.<sup>14</sup>

Todorov telur að í *augnablikinu* (e. hesitation) sem það tekur hugann að ákveða hvort eitthvað sé raunverulegt eða ímyndun sé fantasíuna að finna. Enn fremur að *augnablikið* sé liðið þegar annar kosturinn hefur verið valinn; við höfum yfirgefið fantasíuna og valið annaðhvort hið *ótrúlega* (e. marvelous) eða hið *ankannalega* (e. uncanny). Hugmyndin um fantasíuna sé þannig skilgreind í tengslum við hið raunverulega og hið ímyndaða; hugtök sem þarfnast einnig frekari skilgreiningar.

<sup>12</sup> J.R.R. Tolkien, 1939 [2006]: bls. 153.

<sup>13</sup> J.R.R. Tolkien, 1939 [2006]: bls. 153.

<sup>14</sup> Tzvetan Todorov, 1970 [1987]: bls. 25.

Þegar kemur að bókmenntum getur fyrrnefnt *augnablik* í rauninni orðið til hvort sem er hjá lesandanum eða söguhetjunni. Todorov bendir á að í fyrri rannsóknum fræðimanna hafi verið fjallað um slík *augnablik* og t.d. hafi rússneski heimspekingurinn Vladimir Solovyov sagt:

There is an uncanny phenomenon which we can explain in two fashions, by types of natural causes and supernatural causes. The possibility of a *hesitation* between the two creates the fantastic effect.<sup>15</sup>

Fleiri fræðimenn hafa fjallað um að annaðhvort lesandinn eða söguhetjan búi til *augnablikið*<sup>16</sup> og Todorov nefnir m.a. þýska fræðikonu, Olgu Riemann, sem hefur haldið því fram að söguhetjan sjálf þurfi í *augnablikinu* að velja á milli tveggja heima. Todorov segir að á milli þessara tveggja hugmynda sé mesti munurinn; fyrri skilgreiningin geri ráð fyrir að *augnablikið* verði til hjá lesandanum, en sú seinni gefur til kynna að það verði til hjá hetjunni. Þetta er eitt af því sem Todorov leggur fyrir sig að rannsaka nánar.

Samkvæmt Todorov eru þrjú skilyrði fyrir því að skáldverk verði fantastískt, en fyrsta skilyrðið er fyrrnefnt *augnablik*, sem verður til hjá lesanda.

First the text must oblige the reader to consider the world of the characters as a world of living persons and to hesitate between a natural and a supernatural explanation of the events described.<sup>17</sup>

Þessi fullyrðing er ekki ósvipuð því sem Tolkien hélt fram. Atburðirnir í sögunni sjálfri eru raunverulegir og persónur sem birtast í þessum tilbúna heimi eru á einhvern hátt lifandi. Annað skilyrðið er að *augnablikið* verði til hjá söguhetjunni sjálfri og lesandinn verður í raun að setja traust sitt á einhverja af persónunum „[...] and at the same time the hesitation is represented, it becomes one of the themes of the work.“<sup>18</sup> Enn fremur segir Todorov að í slíkum tilfellum setji lesandinn sjálfan sig í barnslegt (e. naive) hlutverk þar sem hann samsamar sig einni af persónunum. Þ.e. að *augnablikið* verði til lesandanum annars vegar og söguhetjunni hins vegar. Þetta tvennt er ekki aðeins mögulegt heldur nauðsynlegt til að ná fram fantasíunni. Þriðja

<sup>15</sup> Tzvetan Todorov, 1970 [1987] bls. 25–26.

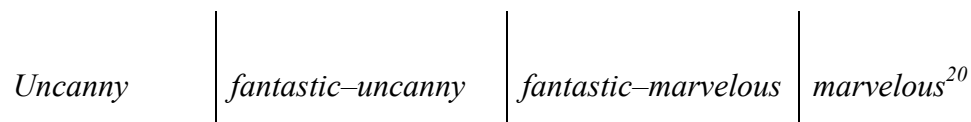
<sup>16</sup> Hér má t.d. nefna M.R. James. Tzvetan Todorov, 1970 [1987]: bls. 26.

<sup>17</sup> Tzvetan Todorov, 1970 [1987]: bls. 33.

<sup>18</sup> Tzvetan Todorov, 1970 [1987]: bls. 33.

og síðasta skilyrðið er að lesandinn tileinki sér sérstakt viðhorf gagnvart textanum þar sem hann hafnar táknsögulegum (e. allegorical) og ljóðrænum túlkunum hans. Þetta skilyrði telur Todorov vera almennara en hin tvö. Í því samhengi standi valið um margar aðferðir og stig við lestur.<sup>19</sup>

Líkt og komið hefur fram skiptir Todorov hinu yfirnáttúrulega í tvennt; hið *ótrúlega* og hið *ankannalega*. Hann tekur fram að þetta tvennt sé eins og sitthvor póllinn og á milli þeirra séu stig þar sem hann blandar saman hinu fantastíska við hið *ankannalega* annars vegar og hið *ótrúlega* hins vegar.



Hér að ofan er slíkt líkan þar sem staldrað er við í annaðhvort hinu *fantastíska-ankannalega* eða *fantastíska-ótrúlega* í einhvern tíma, en samt sem áður tekur Todorov fram lesandinn endi ávallt öðru hvorum megin.

The fantastic in its pure form is represented here by the median line separating the fantastic-uncanny from the fantastic-marvelous. This line corresponds perfectly to the nature of the fantastic, a frontier between two adjacent realms.<sup>21</sup>

Í stuttu máli má e.t.v. útskýra þetta sem svo; í verkum sem tilheyra því *ankannalega* koma fyrir atburðir sem vel má útskýra rökrænt, en eru samt sem áður á einhvern hátt lygilegir, hneykslandi, truflandi eða óvæntir. Í kjölfarið á því vekja þeir atburðir upp viðbrögð í lesanda eða í söguhetju, sem fantasían hefur verið tengd við. Hið *ankannalega* vekur þannig fyrirfram ákveðnar tilfinningar, sérstaklega ótta.<sup>22</sup> Í heimi hins *fantastíska-ótrúlega* gilda hins vegar ekki sömu lög og í hinum raunverulega heimi. Þar eru verkin í rauninni kynnt sem fantasíur, en enda síðan á því að viðurkenna hið yfirnáttúrulega, sem hluta af veruleikanum. Þau verk eru einnig næst því að vera fantasía, vegna þess að hin raunverulega fantasía gefur til kynna eiginlega tilveru hins yfirnáttúrulega. Todorov segir einnig að oftast sé hið ótrúlega tengt

<sup>19</sup> Tzvetan Todorov, 1970 [1987]: bls. 33–34.

<sup>20</sup> Tzvetan Todorov, 1970 [1987]: bls. 44.

<sup>21</sup> Tzvetan Todorov, 1970 [1987]: bls. 44.

<sup>22</sup> Sigmund Freud (1919) skrifaði ritgerð um hið óhugnarlega (e. The uncanny, þ. Das unheimliche). Sigmund Freud (1919) „Das Unheimliche“ *Imago* 5, (5-6): bls. 297–324.

ævintýrinu á einhvern hátt, en það sé aðeins eitt afbrigði af því og hið yfirnáttúrulega í slíkum frásögnum sé engin nýjung.<sup>23</sup>

Hvað varðar fantasíuna og bókmenntir í rannsókn Todorov hefur nú þegar verið fjallað um helstu skilyrðin; fantasían byggist fyrst og fremst á *augnablikinu* sem verður til hjá lesandanum þegar hann samsamar sig aðalsöguhetjunni og eðli hins *ankannalega* atburðar.

This hesitation may be resolved so that the event is acknowledged as reality, or so that the event is identified as the fruit of imagination or the result of an illusion; in other words, we may decide that the event *is* or *is not*.<sup>24</sup>

Todorov dregur hér saman hvernig fantasían birtist í bókmenntunum. Hann virðist gera greinarmun á hinu *ankannalega* og hinu *ótrúlega* þannig að hið *ankannalega* er einmitt svo vegna þess að það er raunverulegt. Hins vegar er *hið ótrúlega* ímyndun eða óraunverulegt.

The literature of the fantastic leaves us with two notions: that of reality and that of literature, each as unsatisfactory as the other.<sup>25</sup>

Todorov fjallar um fantasíuna með formgerðina í fyrirrúmi. Hann skiptir henni niður í nokkra flokka þar sem hver flokkur hefur sína áherslu, hið *ankannalega* og hið *ótrúlega* og svo eru tveir flokkar þar á milli. Segja má að hann taki í rauninni fantasíuna út úr myndinni og eftir stendur aðeins munurinn á því hvað er raunverulegt og hvað ekki. Mesta áherslan er þess vegna lögð á innihald verksins sjálfs og upplifun lesandans á því sem þar er að finna. Fantasían á heima í *augnablikinu* sem lesandinn upplifir annaðhvort í gegnum söguhetjuna eða einn með sjálfum sér. Hugmynd um að fantasían sem verk sé sjálfstæð heild er því ekki við lýði í rannsóknum hans, heldur er megináherslan lögð á samspil milli texta og lesanda.

---

<sup>23</sup> Todorov heldur áfram og skilgreinir ákveðin afbrigði af hinu ótrúlega, þar sem hið yfirnáttúrulega er algjörlega réttlætalegt; *hyperbolic marvelous*, *exotic marvelous*, *instrumental marvelous* og *scientific marvelous*. Tzvetan Todorov, 1970 [1987]: bls. 54–57.

<sup>24</sup> Tzvetan Todorov, 1970 [1987]: bls. 157.

<sup>25</sup> Tzvetan Todorov, 1970 [1987]: bls. 168.

### 1.3. Rosemary Jackson og *Fantasy: The Literature of Subversion* (1981)

Í bókinni *Fantasy: The Literature of Subversion* (1981) byrjar Jackson m.a. á því að útskýra að fantasían, hvort sem er í bókmenntum eða utan þeirra, sé risastórt viðfangsefni, beintengt ímyndun og þrá. Einnig segir hún að fantasían sé á margan hátt frjálssari í forminu en aðrar bókmenntagreinir. Hennar greining byggir m.a. á því að skoða hvar verkin eru staðsett innan sögulegs og menningarlegs ramma höfundarins og að ekki sé mögulegt að skoða þau til hlítar án þess að taka tillit til afstöðu höfundar. Þar að auki heldur hún því fram fantasíubókmenntir byggist á þrá eftir því sem er fjarverandi eða horfið. Birtingarmynd þrjárinnar í fantasíunni segir hún vera tvenns konar:

In expressing desire, fantasy can operate in two ways (according to the different meanings of 'express'): it can *tell of*, manifest or show desire (expression in the sense of portrayal, representation, manifestation, linguistic, utterance, mention, description), or it can *expel* desire, when this desire is a disturbing element which threatens cultural order and continuity (expression in the sense of pressing out, squeezing, expulsion, getting rid of something by force).<sup>26</sup>

Jackson segir fantasíubókmenntir fara inn á það sem er á einhvern hátt ósagt eða óséð í samfélaginu; það sem hefur verið þaggað niður, gert ósýnilegt, eða grafið yfir. Hún telur að í fantasíunni sé að finna bókmenntir þess óraunverulega, en hún hafi verið í stöðugri þróun í gegnum árin, í samræmi við þróun þess sem telst til raunveruleika. Nútímafantasían á rætur sínar að rekja til goðsagna, dulspeki, þjóðsagna, ævintýra og rómantíkur og Jackson miðar sína rannsókn við bækur sem voru skrifaðar fyrir um 200 árum.<sup>27</sup>

Í bókinni fjallar Jackson einnig að einhverju leyti um fyrri rannsóknir fræðimanna. Þar á meðal eru verk Tzvetan Todorov og segir Jackson framlag hans mikils virði. Hann hafði fyrstur manna fjallað um fantasíuna sem raunverulegar bókmenntir en ekki vitleysu og kjánaskap. Einnig segir Jackson að Todorov hafi ekki sett fantasíunni mörk eða þjappað henni saman í eitthvað innan ákveðinnar merkingar. Hans greining á fantasíubókmenntum var byggð á formgerðarstefnu en hann leitaðist við að finna sameiginleg einkenni í formgerð mismunandi texta. Samt sem áður eru, að mati Jackson, ákveðnir vankantar á riti Todorov. Í rannsókn Todorov virðist ekki

<sup>26</sup> Rosemary Jackson, 1986: bls. 3–4.

<sup>27</sup> Rosemary Jackson, 1986: bls. 4–5.

vera tekið tillit til félagslegra og pólitískra vísbendinga í bókmenntatextum og leggur áherslu á að skoða textana að utan frá og inn á við, en ekki öfugt. Markmið Jackson er því m.a. að útvíkka rannsóknir Todorov, með því að flytja þær úr viðjum hins skáldlega forms yfir í hið pólitíska.<sup>28</sup>

Jackson gerist svo djörf að halda því fram að á einhvern hátt geti allir bókmenntatextar talist til fantasíu; „all imaginary activity is fantastic, all literary works are fantasies“.<sup>29</sup> Sem krítískt hugtak hefur fantasían verið notuð yfir allar þær bókmenntir sem leggja ekki aðaláherslu á hið raunverulega. Líkt og áður hefur komið fram hafa goðsögur, þjóðsögur og ævintýri verið skilgreind sem fantasíur, ásamt allegóríum, draumsýnum, súrrealískum textum, vísindaskáldskap og hryllingssögum. Þ.e. allar frásagnir sem kynna heim sem er á einhvern hátt annars konar. Jackson skoðar hugmyndina um hið raunverulega nánar og kemst m.a. að þeirri niðurstöðu að fantasían verði ekki skilgreind einungis með því að gera hana framandi raunverulega heiminum. Fantasían er samsíða okkar heimi; er á einhvern hátt samhliða honum. Hinn ímyndaði heimur er hvorki algjörlega raunverulegur, né algjörlega óraunverulegur heldur lendir þar einhvers staðar á milli.<sup>30</sup>

Jackson fer yfir rannsóknir Todorov á hinu *ótrúlega* og hinu *ankannalega* í riti sínu. Hún nefnir að þær sögur sem eru *hreint ótrúlegar* (e. pure marvelous) séu t.d. ævintýri, rómönsur og ýmiss konar vísindaskáldskapur. Aftur á móti eru *fantastísk-ótrúlegar* sögur fullar af óútskýranlegum atburðum, sem eru að lokum útskýrðir á yfirnáttúrlegan hátt. Einnig að með því að setja hið *ankannalega* og *ótrúlega* á ákveðinn skala valdi Todorov í rauninni ruglingi. Hið *ankannalega* sé nefnilega ekki bókmenntaform, líkt og hið *ótrúlega*.

For to see the fantastic as a literary form, it needs to be made distinct in literary terms, and the uncanny, or *l'étrange*, is not one of these – it is not a literary category, whereas the marvellous is.<sup>31</sup>

Hún nefnir þar að auki að e.t.v. beri meiri árangur að fjalla um hið fantastíska sem bókmenntaform fremur en sem bókamenntagrein (e. as a literary *mode* rather than a *genre*). Hún vill því staðsetja fantasíuna á milli hins *ótrúlega* og hins *mímetíska*. Hið

<sup>28</sup> Rosemary Jackson, 1986: bls. 5–6.

<sup>29</sup> Rosemary Jackson, 1986: bls. 13.

<sup>30</sup> Rosemary Jackson, 1986: bls. 13–19.

<sup>31</sup> Rosemary Jackson, 1986: bls. 32.



*ótrúlega* skilgreinir hún enn fremur sem einhvers konar formúlubókmenntir, þar sem sögumaðurinn er ópersónulegur, tilfinningaleg samsömun er í lágmarki og lesandinn, líkt og aðalsöguhetjan, er aðeins að meðtaka atburði sem gerast eftir fyrirfram ákveðnu mynstri.

Í hinu *mímetíska* séu hins vegar sögur sem telja sig líkja eftir ytri veruleika en eru samt sem áður í raun fjarlæggar honum. Fantasían blandar síðan saman atriðum báðum megin af skalanum; úr hinu *ótrúlega* annars vegar og hinu *mímetíska* hins vegar.

They assert that what they are telling is real — relying upon all the conventions of realistic fiction to do so — and then they proceed to break that assumption of realism by introducing what — within those terms — is manifestly unreal.<sup>32</sup>

Lesandinn sveiflast þannig á milli þess sem er raunverulegt og hins ótrúlega, e.t.v. líkt og söguhetjan sjálf. Þessi óstöðugleiki er samkvæmt Jackson þungamiðja fantasíunnar sem bókmenntaforms. Staðsett á milli hins *ótrúlega* og *mímetíska*, fær fantasían lánað úr óhófi þess fyrrnefnda og fær hið venjulega úr hinu síðarnefnda en tilheyrir þó hvorugu. Þannig er mögulegt að breyta líkan Todorov örlítið og leggja til skilgreiningu á fantasíunni sem formi, sem síðan sameinast öðrum almennum formum. Fantasía 19. aldar var einmitt slíkt form.<sup>33</sup>

Eitt af því sem Jackson taldi með mestu vanköntum á riti Todorov var tregða hans til að taka með í reikninginn sálgreiningarkenningar:

[...] the imaginary ways in which men experience the real world, those ways in which men's relation to the world is lived through various systems of meaning such as religion, family, law, moral codes, education, culture etc. - is not something simply handed down from one conscious mind to another, but is profoundly *unconscious*.<sup>34</sup>

Jackson telur að e.t.v. sé þýðingarmest að fjalla um sálgreininguna, einmitt í sambandi við bókmenntaform líkt og fantasíuna. Þ.e. form sem endurtekið þarf að kljást við undirmeðvitundina og það sem í henni býr. Hún fjallar ítarlega um ritgerð Freud um

<sup>32</sup> Rosemary Jackson, 1986: bls. 34.

<sup>33</sup> Rosemary Jackson, 1986: bls. 32–35.

<sup>34</sup> Rosemary Jackson, 1986: bls. 61.

hið ankannalega (e. uncanny), og veltir fyrir sér hugmyndum um tungumálið, en kemst að þeirri niðurstöðu að hið fantastíska og ímyndaða sé ekki hægt að útskýra. Fantasiútexti segi frá löngun sem sé í raun og veru ekki til eða hefur ekki verið leyft að verða til. Hver texti hefur mismunandi hlutverk, eftir því hvar hann er í sögunni, ásamt því hvernig hann virkar í menningarlegu, pólitísku og efnahagslegu samhengi.<sup>35</sup>

Jackson skiptir fantasiútextum niður í þrjá flokka: gotneskar fantasíur, fantastískt raunsæi og viktoríuskeiðsfantasíur. Gotneskar fantasíur eru sögur á borð við *Frankenstein* eftir Mary Shelley (1818) og annars konar hryllingssögur. Hún bendir á að slíkar sögur færast ávallt inná við, stig af stigi, þar sem þær takast á við sálræn vandamál. Þeim er þannig beitt til að kveikja umræðu eða vekja fólk til umhugsunar um erfiðar félagslegar aðstæður.

Gothic narrates the epistemological confusion: it expresses and examines personal disorder, opposing fiction's classical unities (of time, space, unified character) with an apprehension of partiality and relativity of meaning.<sup>36</sup>

Fantastískar raunsæissögur eru annar flokkur. Þar fjallar Jackson m.a. um verkið *Wuthering Heights* eftir Emily Brontë (1847). Að mati Jackson er verkið klassísk fantasía um tilveru sem á sér ekki þekktan, mannlegan uppruna. „Heathcliff is all that the other characters are not. He's closer to the demonic than to the human, but he is not supernatural. He is self become other.“<sup>37</sup> Hún bendir á að sögur í þessum flokki geti annað hvort verið sagðar út frá persónu sem á sér skugga (e. double), en nær að lokum að bæla hann niður og bjarga heiðri fjölskyldu sinnar eða út frá hinni hliðinni, þ.e. út frá einhvers konar draugasjálfi, svo þær geti einnig sýnt fram á það sem var horfið.<sup>38</sup>

Síðasti flokkurinn eru svokallaðar viktoríuskeiðsfantasíur, en þær eru e.t.v. einna þekktastar. Jackson nefnir höfunda á borð við Lewis Carroll og fleiri og bendir á að sköpunarverk þeirra séu svokölluð *háfantasía*. Hún fjallar einnig um verk J.R.R. Tolkien; annars vegar ritgerð hans um *fairy-stories* sem rædd hefur verið og hins vegar skáldverk hans *Hringadróttinsögu*. Hún segir Miðgarð vera einn af þeim stöðum sem eru utan þess mennska. Ímyndað ríki með eigin reglur. Það er hvorki

<sup>35</sup> Rosemary Jackson, 1986: bls. 61–91.

<sup>36</sup> Rosemary Jackson, 1986: bls. 97.

<sup>37</sup> Rosemary Jackson, 1986: bls. 128.

<sup>38</sup> Rosemary Jackson, 1986: bls. 123–140.

bundið kröfum sögulegs tíma né dauðleika. Ólíkt því sem tekist er á við í fyrri flokkum snerta viktoríuskeiðsfantasíur ekki vandamál þjóðskipulagsins. Samt sem áður líkt og Jackson bendir á gefa vinsældir bókmennta á borð við *Hobbitann* eftir Tolkien til kynna að rómantísk fortíðarþrá eftir tíma fyrir iðnbyltingu, líkt og þar birtist, sé enn í hávegum höfð. Þær bókmenntir eru þó litaðar af því sem hún kallar *kunnuglega dauðahvöt* (e. recognizable 'death wish'). Aðrir textar sem tilheyra svokölluðum niðurrifsbókmenntum (e. subversive-literature) þjóna þeim tilgangi að vera samræður við þessa dauðaþrá, en viktoríuskeiðsfantasíurnar láta dauðaþrána frekar leiða sig áfram.<sup>39</sup>

Að mati Jackson er hin móderníska fantasía bókmenntaform sem orðið hefur til í veraldlegri og kapítalískri menningu. Hún er til samhliða því raunverulega: sitthvorumegin megin við hinn ríkjandi menningarlega ás.<sup>40</sup> Jackson leggur áherslu á hlutverk lesandans í fantasíunni og hún vinnur mikið út frá hugmyndum um sálarlífíð; að fólk vinni úr bældum þrám í gegnum bókmenntirnar. Einnig flokkar hún verkin eftir efni þar sem t.d. gotneskar hryllingssögur fá heilan flokk út af fyrir sig. Sérhver texti hefur hlutverki að gegna, hvort sem það er fyrir höfundinn, lesandann eða samfélagið sjálft. Höfundurinn vinnur ómeðvitað á grunni þess sem hann fær úr samfélaginu og menningunni sem smitast út í verk hans. Lesandinn tekur þá við og hugur hans vinnur á sama grunni. Samspilið er því orðið flóknara og helsta hlutverk fantasíunnar e.t.v. að segja það sem ekki má segja í daglegu lífi.

#### **1.4. Kathryn Hume og *Fantasy and Mimesis* (1984)**

Síðasti fræðimaðurinn sem hér verður fjallað um er Kathryn Hume. Hume gaf út *Fantasy and Mimesis* árið 1984 og er þetta því nýlegasta rannsóknin sem hér verður rædd. Í bókinni skrifar Hume um þá fræðimenn sem þegar hefur verið fjallað um og notar þeirra rannsóknir til að fá yfirsýn yfir fantasíuhugtakið. Að mati Hume stendur fantasían ein og sér að því leyti að tilfinningar, gjörðir, hugmyndir, fólk og staðir þurfa ekki að vera raunverulegir; þeir þurfa aðeins að virðast vera það. Hún segir aðra fræðimenn hafa reynt að skilgreina fantasíuna sem annaðhvort bókmenntaform eða bókmenntagrein, en að hún sjálf reyni að einangra hana ekki frá annars konar bókmenntum.

<sup>39</sup> Rosemary Jackson, 1986: bls. 141–156.

<sup>40</sup> Rosemary Jackson, 1986: bls. 180.

It is truer to literary practice to admit that fantasy is not a separate or indeed a separable strain, but rather an impulse as significant as the mimetic impulse, and to recognize that both are involved in the creation of most literature.<sup>41</sup>

Enn fremur skilgreinir Hume fantasíuna sem meðvitað frávik frá því sem venjulega er talið raunverulegt og venjulegt. Slík verk geta verið allt frá flóttabókmenntum og ævintýrum að trúarboðskap Dantes. Hún tekur þó fram að hún sé ekki að reyna að stimpla allar bókmenntir sem fantasíur heldur einungis að fantasían sé nánast ávallt hluti af skáldskap, að undanskildum raunsæisskáldsögum, sumum satírum og skáلكasögum (e. picaresque).<sup>42</sup>

Hume kveður fantasíuna hafa heldur breiðari skilgreiningu en talið hefur verið. Það segir hún einkum vera vegna þess að venjulega er unnið með skáldskap út frá hugmyndum um eftirlíkingu (e. mimetic). Hume fjallar m.a. um samband höfundar, verks og lesanda og nefnir að í fyrrnefndri rannsókn Todorov hafi verið lögð megináhersla á sambandið milli lesanda og verks; þ.e. að í *augnablikinu* sem lesandinn eða söguhetjan upplifir verði fantasían til. Einnig kemur hún inn á að Tolkien leggi allt að því trúarlega áherslu á ævintýrlega fantasíu og að Jackson noti sálgreiningu og niðurrif í sinni rannsókn.<sup>43</sup> Hume leggur til að í stað þess að taka upp fyrri rannsóknir og aðlaga þær síðari tíma endurbótum, eða halda áfram að reyna að negla niður afmarkaða skilgreiningu á hugtakinu sé e.t.v. betra að víkka það út á einhvern hátt.

I propose a different basic formulation, namely, that literature is the product of two impulses. These are *mimesis*, felt as desire to imitate, to describe events, people, situations, and objects with such verisimilitude that others can share your experience; and *fantasy*, the desire to change givens and alter reality – out of boredom, play, vision, longing for something lacking, or need for metaphoric images that will bypass the

---

<sup>41</sup> Kathryn Hume, 1984: bls. xii.

<sup>42</sup> Kathryn Hume, 1984: bls. xi–xvi.

<sup>43</sup> Í riti Hume er að finna nákvæmari skilgreiningu á þessu sambandi. Hún skiptir því m.a. niður í fimm hluta, þar sem fjöldi eininga í sambandi fjölgar eftir því sem talan hækkar. Samband með einum þætti (e. one element) eru allir hlutir utan verksins útilokaðir. Tveir þættir gera ráð fyrir verki og lesanda, líkt og Todorov lagði til. Þegar þættirnir eru orðnir þrír er höfundurinn tekinn með inn í myndina og ef þættirnir verða fjórir hefur umhverfi höfundarins verið bætt við. Síðasta sambandið, með fimm þáttum, inniheldur t.d. kristnar og marxískar kenningar fræðimanna á borð við Tolkien og Jackson. Kathryn Hume, 1984: bls. 13–20.

audience's verbal defences. We need not try to claim a work as fantasy any more than we identify a work as mimesis.<sup>44</sup>

Hennar skilgreining er því í stuttu máli sú að fantasían birtist í öllum frávikum frá almennum veruleika (e. consensus reality). Fantasían lýsi löngun sem sé bundin í bókmenntunum og hafi ótal mismunandi birtingarmyndir. Hume viðurkennir þó fúslega að öll form bókmenntanna verði ekki best útskýrð með fantasíunni. Meðal þeirra frásagna sem passa ekki við fantasíuhugtakið séu t.d. sögur sem er að finna í tímaritum um stúlkur sem giftast ríkum piparsveinum og lifa hamingjusamar til æviloka. Þær sögur eru þó stundum kallaðar fantasíur vegna þess að þær birta einhvers konar hráa dagdraumamynd, en þær eru ekki fantasíur vegna þess að þær ögra ekki lögmálum efna- eða lífeðlisfræði, samkvæmt Hume. Önnur undantekning eru flóttabókmenntir sem eru ótrúlegar, en þó ekki frávik frá því sem getur mögulega gerst í raunveruleikanum. Síðasta undantekningin er það sem er einfaldlega skáldskapur; þ.e. trúverðugar sögur sem gerast í nútíð eða fortíð og eru um tilbúnar persónur í raunverulegum eða ímynduðum kringumstæðum. Slíkar sögur eru ekki frávik frá raunveruleikanum þar sem í þeim er eingöngu lýst einhverju sem getur gerst en hefur þó raunverulega ekki gerst.<sup>45</sup>

Í öðrum kafla bókarinnar fer Hume yfir tegundir sagna og bókmennta sem gott er að beita fantasíuhugtakinu á. Flokkarnir eru fjórir; *bókmenntir blekkingarinnar*; boð um flótta frá raunveruleikanum, *bókmenntir sýnarinnar*; kynning á nýjum raunveruleika, *bókmenntir endurskoðunar*; kerfi til að bæta raunveruleikann og *bókmenntir sem útiloka tálsýnina*; sem gerir raunveruleikann óþekkta.<sup>46</sup> Hume setur flokkana upp í eftirfarandi töflu:

	<i>illusion</i>	<i>vision</i>	<i>revision</i>	<i>disillusion</i>
aim:	comfort	disturb	comfort	disturb
effect	disengagement	engagement	engagement	disengagement <sup>47</sup>

<sup>44</sup> Kathryn Hume, 1984: bls. 20.

<sup>45</sup> Kathryn Hume, 1984: bls. 20–22.

<sup>46</sup> Þýðing mín. (e. Literature of illusion: invitations to escape reality, literature of vision: introducing new realities, literature of revision: programs for improving reality, literature of disillusion: making reality unknowable). Kathryn Hume, 1984: bls. 54.

<sup>47</sup> Kathryn Hume, 1984: bls. 57.

Í fyrsta flokknum er að t.d. finna flóttabókmenntir (e. escapist literature). Hume segir slíkar frásagnir annaðhvort skilgreindar sem mímetískar eða fantastískar, en að í báðum tilvikum sé nokkurs konar þögult samkomulag um að raunveruleikinn sé leiðinlegur og óáhugaverður — jafnvel íþyngjandi. Þar að auki trúir höfundur því að ekkert sé hægt að gera til að bæta hann, svo hann býður lesandanum möguleikann á að fjarlægja sig úr gráum hversdagsleikanum til staðar þar sem hann getur umvafist fallegum tálsýnum.

We wander through gardens of bright images, enjoying vivid sensations: wonder at the beauties of nature (pastoral); sexual excitement (pornography); delightful fear (tales of the uncanny); excitement (adventure stories); suspense (detective stories, the *fantastique*) and above all, the delicious of freedom from responsibility.<sup>48</sup>

Í öðrum flokknum getur lesandinn fengið nýja sýn á ríkjandi veruleika. Í stað þess að snúa baki við veruleikanum, líkt og í fyrsta flokknum, fáum við nýja túlkun á hann sem oftast virðist fjölbreyttari og dýpri en sú venjulega. Slíkar frásagnir eru tjáningaríkar og virka hvort sem beitt er mímetískum eða fantastískum hugmyndum.

Literature of vision aims to disturb us by dislodging us from our settled sense of reality, and tries to engage our emotions on behalf of this new version of the real.<sup>49</sup>

Í þriðja flokknum er, þvert á þann sem á undan kemur, möguleikinn á nýjum raunveruleika. Þar er lagður grunnur að endurskoðuðum veruleika og mótun nýrrar framtíðar. Annar og þriðji flokkurinn eru sitthvor endinn á samfelldri heild. Á öðrum endanum býst höfundur aðeins við viðbrögðum, en á hinum reynir hann að ýta lesandanum úr óvirku samkomulagi yfir í gjörðir.

Because overt didacticism is not popular now, we find numerous works of revision clustering near the mid-point, their programs for action reduced to brief sketches, or left implicit. They differ from similar expressive works only in offering hints as to how mankind could improve the situation.<sup>50</sup>

---

<sup>48</sup> Kathryn Hume, 1984: bls. 55.

<sup>49</sup> Kathryn Hume, 1984: bls. 56.

<sup>50</sup> Kathryn Hume, 1984: bls. 56.

Í fjórða og síðasta flokknum er sá möguleiki að ekki sé hægt að þekkja veruleikann. Í honum er lögð áhersla á að rífa niður ríkjandi goðsagnir án þess að bjóða neitt í staðinn. Óþægindi og aftenging af hálfu lesandans er markmiðið.

Despite the negativity and destructiveness of this disillusioning literature, readers can find ambivalent pleasure even in rejecting all interpretations of reality [...]<sup>51</sup>

Hume segir þó að oft komi fram ný verk sem rjúfa það mynstur sem sett er upp í töflunni að ofan. Samt sem áður séu þessir fjórir flokkar til þess gerðir að halda utan um þær leiðir sem höfundurinn hefur til þess að fjalla um veruleikann í bókmenntum. Flóttabókmenntir sem byggja á heillandi tálsýnum er mögulega handahófskenndur upphafspunktur, en samt sem áður telja flestir fantasíuna vera í þeim flokki. *Bókmenntir sýnarinnar* ögra lesandanum í stað þess að bjóða uppá undanhald en fela samt sem áður í sér ánægjufulla upplifun og *bókmenntir endurskoðunar* krefjast aukinnar þátttöku af hálfu lesandans. *Bókmenntir sem útiloka tálsýnina* gefast upp á jákvæðum leiðum og leitast við að vinna út frá neikvæðum möguleikum jafnvel þó lesandinn sé í upphafi jákvæður. Síðasti flokkurinn sýnir jafnframt lesandanum fram á að hamingjuríkar hugmyndir hans séu óraunhæfar.<sup>52</sup>

Auk þess að skipta fantasíubókmenntum niður í ákveðna flokka, bætir Hume við eins konar undirflokkum, innan hvers flokks. Fyrsti flokkur inniheldur fyrrnefndar flóttabókmenntir, en þar eru einnig undirflokkarnir sveitalífsbókmenntir (e. pastoral)<sup>53</sup> og ævintýrabókmenntir. Hún segir að flóttabókmenntir hafi m.a. verið gagnrýndar fyrir það að hvetja ekki til breytinga eða til umhugsunar. Sveitalífsbókmenntir verða e.t.v. helst undanskildar, en slíkar frásagnir hafa þó náð þokkalegum vinsældum á síðustu árum.<sup>54</sup> Í sveitalífsbókmenntum er lesandanum boðið að flýja sitt venjubundna líf, en hann er þó ekki dreginn í burtu frá raunveruleikanum að öllu leyti. Hugsanlega geta slíkar bókmenntir sýnt lesandanum fram á hvernig líf hans gæti verið betra ef það

---

<sup>51</sup> Kathryn Hume, 1984: bls. 57.

<sup>52</sup> Kathryn Hume, 1984: bls. 57.

<sup>53</sup> Hume segir að sveitalífsbókmenntir sem innihalda einnig fantasíu séu tiltölulega sjaldgæfar og að sveitalífsbókmenntirnar snúast að mörgu leyti um ákveðinn flóttu undan ábyrgð, en það er einmitt í slíkum frásögnum þar sem fantasían á sér stað. Hún skiptir sveitalífsbókmenntunum í innherja- og utangarðs-sveitalíf (e. insider- and outsider- pastoral), þar sem flóttinn eigi sér stað í innherjaflokknum en utangarðsflokkurinn sé frekar í rómantískari kantinum; enn fremur að innherjaflokkurinn byggist að miklu leyti á því að lesandinn sækir tilfinningar úr eigin minningum. Kathryn Hume, 1984: bls. 60–62.

<sup>54</sup> Innan þessa flokks eru undirflokkarnir: „Insider-pastoral“, „fantasy-pastoral“ og „outsider-pastoral“. Kathryn Hume, 1984: bls. 60–64.

væri einfaldara. Ævintýrabókmenntir geta einnig verið annað hvort mímetískar eða fantastískar.<sup>55</sup> Hume kallar slíkar bókmenntir dagdrauma, og kveður þær yfirleitt persónulegar og lítið ræddar; „[...] the protagonist imagines himself or herself scaling the barriers erected by society, and gaining power that belongs to others.“<sup>56</sup> Hume segir það enga tilviljun að ævintýri, margar rómönsur, margar hetjusögur og goðsögur og flestar ævintýrasögur deili sama frásagnarmynstri, en samt sem áður eru gildin sem reynt er að innræta fólki með þeim sögum ekki nákvæmlega eins.

Today, there is no generally accepted mythology or religion, so our adventure literature offers a completely secularized, ego-centered equivalent to stories that once had a transcendent element.<sup>57</sup>

Hugtakið flóttabókmenntir segir hún á margan hátt niðrandi, en líkt og Tolkien hefur áður haldið fram sé flóttinn ekki af hinu illa. Hume leggur til að það sem lesandinn upplifi sé goðsögulegt afl utan efnislega heimsins, en innan trúarlega heims kristninnar. Auk þess sé lesandinn hugsanlega hvattur til að trúa því að hann geti haft áhrif. Jafnvel ódýrustu eða einföldustu ævintýrin hafa möguleika á að hjálpa t.d. einstaklingum með lítið sjálfsálit.<sup>58</sup>

Kostirnir við flóttabókmenntir eru margs konar. Þær þurfa ekki nauðsynlega að vera fantastískar, þó að þær séu óraunsæjar. Samt sem áður er fantasían gott verkfæri til að hreyfa við tilfinningum sumra lesenda. Tvenns konar flótti getur átt sér stað, samkvæmt Hume, annar er ekki betri en hinn heldur eru þeir aðeins ólíkir. Mímetískur flótti samþykkir þann heim sem lesandinn býr í, en leggur þó til að lesandinn geti breytt stöðu sinni innan heimsins:

It accepts our prejudices — such as the high value we place in good looks, or our cultural sex-role stereotypes - but insinuates that the reader can beat the system, whether through talent or through such loopholes as luck or socially advantageous marriage.<sup>59</sup>

---

<sup>55</sup> Sem dæmi um mímetískar ævintýrabókmenntir nefnir Hume m.a. *Skyttarnar þrjár* (1844) eftir Alexander Dumas og um fantastískar ævintýrabókmenntir nefnir hún m.a. *Galdrakarlinn í Oz* (1900) eftir L. Frank Baum. Kathryn Hume, 1994: bls 64.

<sup>56</sup> Kathryn Hume, 1984: bls. 64.

<sup>57</sup> Kathryn Hume, 1984: bls. 66.

<sup>58</sup> Kathryn Hume, 1984: bls. 66–68.

<sup>59</sup> Kathryn Hume, 1984: bls. 80.



Fantastískur flótti er öðruvísi að því leyti að hann er ekki fastur í viðjum efnislegra þátta, enda leiðir hann lesandann inn í heim þar sem aðrar verur en mannverur ríkja og áfram inn í aðra heima og á aðrar plánetur. Takmarkanir mannsins, eða hið ríkjandi ástand þarf ekki að ráða ferðinni. Helsti gallinn, líkt og komið hefur fram er e.t.v. sá að fantastískur flótti vekur lesandann lítið til umhugsunar: „It is sensational, literally producing physical sensations and unfocused feelings.“<sup>60</sup> Lesandinn aftengir sig veruleikanum til þess að tengjast þeim tálsýnum sem slíkar flóttabókmenntir veita.

*Bókmenntir sýnarinnar* byggjast á því að lesandinn geti gert borið saman sýn sína á hinn raunverulega heim og þann sem birtist í frásögnunum. Í slíkum bókmenntum virðist vera lögð áhersla á muninn á þessum tveimur heimum, sem gera lesandanum kleift að sjá takmarkanir raunveruleikans, ásamt því að kalla fram sterk tilfinningaleg viðbrögð. Frásögnin birtir þá oft heim sem virkar ríkari, ákafari og jafnvel merkingarmeiri. Hume segir enn fremur að höfundur sem tekst að búa til annarskonar veruleika sem vert er að veita athygli, sé eitt af því sem greinir ágætan skáldskap frá frábærum. Hún tekur fram að til þess að hjálpa hinum skáldaða heimi að fjalla um raunveruleikann séu til þrjár aðferðir.

The techniques which help a fictive world comment on reality are additive, subtractive and contrastive. An author may use all three in a single work, but most works rely heavily on one approach to reality.<sup>61</sup>

Ef heimurinn sem fjallað er um er áberandi stærr og ríkari en veruleikinn má segja að höfundur hafi notað þá aðferð að auka við (e. additive). Í heimi þar sem byggt er á því að minnka (e. subtractive) er annaðhvort mjög þröng sýn á veruleikann þar sem mikilvægum atriðum í mannlegri upplifun er sleppt, eða höfundur sleppir viljandi ákveðnum tengingum. Þá eru það einna helst röklegar tengingar á milli atburða. Heimar hetjubókmennta eru oftast þeir fyrrnefndu á meðan þeir síðarnefndu eru jafnan í absúrd bókmenntum. Að lokum er aðferð þar sem andstæður eru dregnar fram (e. contrastive) en slíkir heimar eru sérstök afbrigði af þeim sem byggjast á minnkun;

[...] in that they refine the complexity of reality down to two centers of interest; the tension between these two constitutes a comment on the nature of reality. [...] Contrastive works differ from the subtractive

<sup>60</sup> Kathryn Hume, 1984: bls. 81.

<sup>61</sup> Kathryn Hume, 1984: bls. 83.

dualism seen in heroic black-and-white, in that readers have a foot in both camps. We are emotionally committed, or at least intrigued, by both sides in contrastive works.<sup>62</sup>

*Bókmenntir sýnarinnar* gefa því lesandanum tækifæri til þess að komast út úr raunveruleika þar sem hann líður áfram í einskona blindni, sem getur oft einkennt venjubundið líf. Þegar skáldskapur býður upp á heim sem er að flestu leyti líkur raunveruleikanum finnur lesandinn ekki fyrir neinni pressu til að endurskoða sýn sína á hann. Hins vegar, þegar gildi rekast á, geta lesandinn og höfundurinn mögulega verið sammála um hvað sé aðdáunarvert við hinn raunverulega heim.<sup>63</sup>

Komið hefur fram að *bókmenntir endurskoðunar* byggja á því að auka við raunveruleikann. Hume tengir þær við dídaktískar bókmenntir, eða fræðiskáldskap. Samkvæmt Hume snýst fræðiskáldskapur um tvö megineinkenni; eðli mannsins og eðli heimsins.

More specifically, didactic literature focuses on man and the morality of everyday life and lays down rules of proper conduct. Such rules may be presented in many forms: messianic romances, utopias, dystopias, satires and exposés, and works concerned with determining the essence of human nature. Or didactic literature may take the form of sacred and mythic narrative about creation, apocalypse, the cosmos, and man's place in that cosmos.<sup>64</sup>

Þar sem fræðiskáldskapur fjallar um staðhæfingar og staðreyndir veitir hann grundvöll fyrir því að taka ákvarðanir um hvað sé rétt og rangt—viðeigandi og óviðeigandi. Lesandinn getur tileinkað sér ákveðna upplifun, en hann getur skilgreint og tengt við hana í fræðiskáldskap, en einnig fær hann fyriræli um hvernig hann á að bregðast við.

Expressive literature encourages us to think as well as feel, whereas didactic literature, although it may present logical arguments, often aims to annihilate critical thought.<sup>65</sup>

---

<sup>62</sup> Kathryn Hume, 1984: bls. 83.

<sup>63</sup> Kathryn Hume, 1984: bls. 83-84.

<sup>64</sup> Kathryn Hume, 1984: bls. 102–103.

<sup>65</sup> Kathryn Hume, 1984: bls. 103.

Hume segir enn fremur að fantasían geri fræðiskáldskap gagn að því leyti að hún hjálpar til við að halda lesandanum áhugasömum, jafnvel þó að hann sé ósammála þeim siðaboðskap sem höfundurinn er e.t.v. að reyna að koma á framfæri. Fræðiskáldskapur getur einnig annaðhvort verið jákvæður eða neikvæður, sem hvort um sig hefur kosti og galla.<sup>66</sup> Hún nefnir að til séu algengar gerðir af jákvæðum fræðiskáldskap; sögur sem snúast um hetju, sögur sem notfæra sér ofurmannlegan dýrling eða messías og sögur sem birta fyrirmyndarsamfélag.<sup>67</sup> Samt sem áður er fræðiskáldskapur oftast en ekki talinn vera slæmar bókmenntir, samkvæmt Hume.<sup>68</sup>

Síðasti flokkur Hume inniheldur *bókmenntir sem útiloka tálsýnina* (e. literature of disillusion). Hann byggir á svokölluðum sjónarhorns-bókmenntum (e. perspective literature), sem vinna að því að brjóta niður á einhvern hátt eftirsóknarverðar goðsögur og frelsa lesandann frá tálsýnum.<sup>69</sup> Hume segir þessar bókmenntir til þess gerðar að trufla lesandann, gera hann óvissan og jafnvel óruggan.

Escape literature flatters us and makes us feel strong. Expressive literature gives us the pleasure of emotional response to novelty, and assures us that our own interpretations of reality may be capable of being improved upon. Didactic literature pleases us with certitude and with assurance of our own importance in the universe. Such pleasures as there is to be had from perspecivist literature perhaps comes from our enjoyment in giving a name to the problem, even when we cannot find the solution.<sup>70</sup>

Hume gekk sumu leyti lengra með fantasíuhugtakið. Hún vildi helst ryðja úr vegi þeim takmörkunum sem áður höfðu verið settar á það og víkka það út, en segir þó ekki ætlunina að bæta öllum greinum bókmennta inn í það. Aðeins að fantasíuna sé að finna í alls konar bókmenntum þar sem hún gegnir margs konar hlutverkum. Lesandinn fær að einhverju leyti að leika sér með veruleikann í gegnum fantasíuna

---

<sup>66</sup> Hér nefnir hún að neikvæður fræðiskáldskapur geti annaðhvort verið of óaðlaðandi til þess að lesandinn sýni honum áhuga, eða of aðlaðandi. Jákvæður fræðiskáldskapur getur hins vegar verið svo dyggðugur að lesandinn finni fyrir gremju eða jafnvel hrökklist undan. Einnig er vert að nefna að andhetja sem yrði samþykkt af nútímalesendum hefði mögulega verið hafnað fyrir ekki svo löngu síðan. Kathryn Hume, 1984: bls. 104.

<sup>67</sup> Kathryn Hume, 1984: bls. 104.

<sup>68</sup> Kathryn Hume, 1984: bls. 123.

<sup>69</sup> It achieves this separation of man from his basic assumptions in several ways. The first is to call attention to the limitations in the perspective of any one individual. [...] Another is to call attention to the inadequacy of our means of communications. [...] Or an author can lay the blame for our warped perspectives on our membership in the human species, with all the cultural imposed assumptions which that brings. [...] Another method is to attack the reader more directly with the weapons of exaggeration and caricature. Kathryn Hume, 1984: bls. 125.

<sup>70</sup> Kathryn Hume, 1984: bls. 126.

þar sem hún annaðhvort breytir honum eða bætir einhverju við hann. Flokkarnir eru fjórir og allt veltur á því hvort lesandinn sé að hella sér út í lesturinn til að upplifa ánægju, hvort hlutverk bókmenntanna sé að breyta hugsun og hegðun lesandans eða jafnvel einungis að veita honum stundaránægju. Í rannsóknum Tolkien kemur fram að þó svo að frásögnin virðist við fyrstu sýn vera einungis til afþreyingar sé samt sem áður hægt að finna henni stærra hlutverk gagnvart lesandanum. Fantasían hefur því augljósan tilgang fantasiubókmenntir mikilvægari í bókmenntasögunni en margir hafa hingað til talið.

Tolkien lagði áherslu á hinar listrænu hliðar fantasíunnar og tengdi beint við ímyndunaraflíð. Todorov vildi meina að fantasían væri óáþreifanleg upplifun lesandans og að fantasíunni sem bókmenntagrein væri hægt að skipta niður í hið *ankannalega* (e. uncanny) og hið *ótrúlega* (e. marvelous) þar sem hið fyrrnefnda væri svo vegna þess að það væri trúlegt á meðan hið ótrúlega væri aðeins ímyndun. Jackson bætti um betur og sagði að fantasían væri bókmenntaform sem finna mætti innan margskonar bókmenntagreina, sem Hume síðan fór enn lengra með og hélt fram að fantasíuna væri að finna í flestum bókmenntagreinum. Þessir fræðimenn eiga það þó sameiginlegt að telja fantasíuna verðugt viðfangsefni til rannsókna þegar kemur að bókmenntum.

Þeim hugmyndum sem farið hefur verið yfir mætti vel beita á flestar tegundir bókmennta. Þessir fræðimenn hafa fundið tengingu milli fantasíunnar og margs konar bókmenntagreina því, líkt og bent hefur verið á er fantasían nokkurn vegin samgróin ímyndunaraflinu. Þessir fræðimenn voru flestir sammála um það, en bæta þó við að sannleikur innan sagnanna sé einnig nauðsynlegur. Rökhyggja í fantasíu er mikilvæg til þess að sagan verði trúanleg innan síns ramma. Skáldaðar frásagnir búa samt sem áður að miklu leyti í ímyndunarafli af því allar hafa þær á einhverjum tímapunkti verið hugarburður höfundar. Jafnvel þó að sögurnar séu byggðar á sönnum persónum, eða jafnvel atburðum sem raunverulega áttu sér stað, þá þarf höfundur samt sem áður að byggja utan um þær upplýsingar og skálda í eyðurnar. Íslenskt efni er hér ekki undanskilið. Íslensk bókmenntahefð er með þeim merkilegri í sögunni og sagnamenning hefur verið stór hluti af íslensku samfélagi allt frá landnámi. Næst verður farið yfir hvernig fantasían birtist í íslenskum miðaldabókmenntum.

## 2. Íslenskar miðaldabókmenntir

Íslenskar miðaldabókmenntir gætu auðveldlega flokkast sem fantasíur í nútímaskilningi. Sögurnar sem hafa varðveist hér í aldanna rás eru gegnsýrðar ótrúlegum og óhugnanlegum atburðum og lesendur þeirra þurfa oft mikið og líflegt ímyndunarafl. Í bók Ármanns Jakobssonar *Illa fenginn mjöður* (2009) kemur m.a. fram að margar leiðir séu færar við almenna greiningu bókmennta en það á að sjálfsögðu einnig við um greiningu miðaldatexta. Hann segir nútímabókmenntir og miðaldabókmenntir þó þurfa mismunandi nálgun og þrátt fyrir að slíkar bókmenntir eigi margt sameiginlegt sé samt sem áður mikilvægt að hafa í huga hvað aðgreinir þær.

Miðaldatextar eru til að mynda ekki til í ótvíræðri frumgerð sem hægt er að miða við. Höfundar þeirra eru oftast óþekktir og stundum getur verið talsverð fjarlægð frá hinum varðveitta texta til þess upprunatexta sem verður að gera ráð fyrir.<sup>71</sup>

Hafa þarf í huga að samfélagið sem miðaldabókmenntir spretta úr er augljóslega ekkert í líkingu við nútímasamfélag. Við lestur miðaldatexta er því nauðsynlegt að taka með í reikninginn hvernig tíðarandi var þegar verkið var skrifað og hvernig varðveislu hans var háttáð. Ármann segir þó að hægt sé að nálgast textann á tvo vegu; annars vegar út frá því sem skilur menningu höfundar frá okkar og hins vegar út frá þeirri hugmynd um að mannleg hegðun sé ávallt á svipuðum nótum — burtséð frá því á hvaða tíma hún á sér stað.<sup>72</sup> Ekki má gleyma því að í samfélagi nútímalesandans er svokölluð vísindaleg heimsmynd ráðandi. Það gerir það að verkum að nútímamaðurinn telur sig hafa fullvissu fyrir því að yfirnáttúrulegar vættir séu ekki til, þar sem út frá vísindalegu sjónarhorni geti þær ekki verið til. Miðaldamaðurinn bjó hins vegar í samfélagi þar sem tilvist yfirnáttúrulegra fyrirbæra þurfti ekki staðfestingu og hann hafði líklega ekki sérstaka löngun til eða þörf fyrir að afsanna tilvist þeirra. Ef litið er til þess hver hans hversdagsleg reynsla var, þ.e. hvort hann trúði aðeins á það sem hann hafði sjálfur séð eða snert, þá hefðu t.d. filar og góríllur verið jafn óraunverulegar verur í hans augum og einhyrningar og tröll. Sagnahöfundar miðalda veltu því líklega ekki fyrir sér hvort lesendur eða áheyrendur hefðu allir orðið

<sup>71</sup> Ármann Jakobsson, 2009: bls. 7.

<sup>72</sup> Ármann Jakobsson, 2009: bls. 8–9.

vitni að þeim yfirnáttúrulegu atburðum eða vættum sem þeir skrifuðu um þar sem þeim var ómögulegt að taka mið af hversdagslegri reynslu hvers og eins. Heimsmynd rithöfunda á miðöldum var að mörgu leyti mjög ólík því sem þekkist nú á dögum og í henni ýmislegt sem ekki myndi ganga upp í nútímasamfélagi. Maðurinn hefur þar að auki ætíð trúað að einhverju leyti á það sem hann hefur hvorki séð né snert eins og trúarbrögð eru dæmi um.

Erfitt er samt sem áður að átta sig á því hvernig hugtök líkt og „yfirnáttúrulegir atburðir“ og „fantasía“ birtast í textum miðalda. Hin vísindalega heimsmynd nútímans gerir að verkum að það sem hefði þótt edlilegt á miðöldum er óraunverulegt og framandi í augum nútímamanna. Sú skilgreining á hugtakinu „fantasía“ sem þekkt er nú á dögum var heldur ekki til á þeim tíma og að öllum líkindum ekki þörf fyrir hana hvort eð var. Síðustu aldir hafa þó einhverjir fræðimenn lagt í það að skilgreina hvernig fantasían birtist í fornþókmönnum og nokkrar af þeim skilgreiningum verða skoðaðar í komandi köflum.

## 2.1. Fornþókmennir

Ef fjalla á um fornþókmennir eftir einhvers konar aldursröð er oftast staldrað fyrst við *Eddukvæðin* og *Snorra-Eddu*. Í þeim er að finna þá takmörkuðu vitneskju sem við höfum um trúarbrögðin sem voru ríkjandi hér á landi áður en Íslendingar tóku kristni árið 1000. Fyrir kristnitöku voru þeir heiðnir, en heiðin trú er fjölgyðistrú og byggist í rauninni að mörgu leyti á sögu sem eflaust yrði litið á sem fantasíu í nútímasamfélagi.<sup>73</sup> Í formála að *Eddukvæðaútgáfu Íslenzkra fornrita* (2014) kemur fram að fornum íslenskum kveðskap sé jafnan skipt í tvo flokka; eddukvæði og dróttkvæði.<sup>74</sup> Auðvelt er að sjá afhverju kvæðin geta verið túlkuð sem fantasía í nútímasamfélagi, þá e.t.v. einna helst eddukvæðin, en þau fjalla um heiðin goð og hetjur sem oftast en ekki takast á við yfirnáttúrulegar vættir.<sup>75</sup> Mörg þessara kvæða eru alls ekki í samræmi við vísindalega heimsmynd nútímans og yrðu því tímælalauð

---

<sup>73</sup> Í *Íslenskri bókmenntasögu I* kemur fram: Norðurlandabúar voru sem kunnugt er fjölgyðistrúar, og auk goða sem sögur og kvæði gengu af höfðu þeir átrúnað á margs konar vættum sem tengdust landinu og náttúrunni. Vésteinn Ólason, 2006 [1992]: bls. 20.

<sup>74</sup> Vésteinn Ólason, 2014: bls. 11 Annar flokkurinn; eddukvæði er þá ákveðinn, afmarkaður flokkur, en allt sem ekki passar þar inn er sett í flokk dróttkvæða. Eddukvæðin fjalla um líf heiðinna goða eða um forsögulegar hetjur, þau eru ort undir fornryðislagi sem er jafnan talinn vera einfaldari en svokallaður dróttkvæðaháttur. Dróttkvæði er að finna í mörgum Íslendingasögum og fornaldarsögum, en þau eru jafnan nátengd við efni sagnanna, en fjalla allajafna ekki um goðsögulegt efni. Þau kvæði eru einnig eignuð höfundum, ólíkt eddukvæðunum, þar sem höfundur er óþekktur.

<sup>75</sup> Sem dæmi má taka kvæðið *Völuspá*; þar er farið yfir sögu goðanna frá upphafi heimsins að ragnarökum. Kvæðið inniheldur, auk goðanna sjálfra, dverga, jötna, nornir, og fleiri vættir, ásamt völvunni sjálfri, en völvur eru eins konar spákonur sem sjá framtíðina. Sjá *Eddukvæði*, (2014).

flokkuð með fantasíubókmenntum ef þau yrðu skrifuð í dag. Í hetjukvæðum Eddu er t.d. sagt frá hetjum sem lenda í einhverju óhugsandi, eins og t.d. að drepa dreka<sup>76</sup>, eiga í ástarsambandi við valkyrju<sup>77</sup> eða verða fyrir barðinu á illum nornum.<sup>78</sup> Hér verður þó ekki farið nánar ofan í fornbókmenntir í bundnu máli, en öðru máli gegnir um prósans, nánar tiltekið um Íslendingasögur og Fornaldarsögur.

## Íslendingasögur

Í öðru bindi *Íslenskrar bókmenntasögu* (2006) skrifar Vésteinn Ólason að vinsælastar allra íslenskra fornbókmennta séu án efa Íslendingasögurnar. Þær er hægt að skilgreina í mjög stuttu máli, sem sögur af Íslendingum sem gerast á Íslandi á 10. og í upphafi 11. aldar, en þær eru um 40 talsins.<sup>79</sup> Hann segir sagnaritara Íslendingasagna líklega hafa verið undir áhrifum frá erlendum og þýddum riddarasögum og að stíll þeirra beri mögulega einkenni þess. Vésteinn (1998) hefur bent á að jafnan hafi verið deilt um uppruna Íslendingasagna, en hann telur öruggt að hér á Íslandi hafi margvíslegar sögur og minningar lengi gengið manna á milli og þannig upphaflega varðveist í munnlegri geymd. Þær sögur voru að öllum líkindum að einhverju leyti sannsögulegar í upphafi en í tímans rás hafi þær litast af þjóðsögum og goðsögum. Frásagnirnar sækja því í heim ótrúlegra sagna, en utanaðkomandi áhrif eru líklega óumflýjanleg þegar kemur að munnlegri geymd. Einnig segir Vésteinn að gera verði ráð fyrir að munnlegar sagnir og ritaðar hafi lifað samhliða að einhverju leyti.<sup>80</sup>

Stíll Íslendingasagna er sagður vera kjarnyrtur og hnitmiðaður, en Vésteinn segir einnig að hann þyki nokkuð sérstæður miðað við aðrar fornbókmenntir. Hann

---

<sup>76</sup> Sjá t.d. *Sigurðarkviðurnar*.

<sup>77</sup> Sjá *Sigrdrífumál*.

<sup>78</sup> Sjá t.d. *Guðrúnarkviðu* og *Oddrúnargrát*. Þess má geta að flest hetjukvæðin fjalla á einn eða annan hátt um sögu Sigurðar Fáfnisbana og afdrif Gjókungaættar, sem seint verður kölluð raunsæ saga og er gegnsýrð af yfírnáttúrulegu efni.

<sup>79</sup> Vésteinn Ólason, 2006: bls. 25–27. Íslendingasögurnar eru: *Bandamanna saga*, *Bárðar saga Snæfellsáss*, *Bjarnar saga Hítðelakappa*, *Brennu-Njáls saga*, *Droplaugarsona saga*, *Egils saga*, *Eiríks saga rauða*, *Eyrbyggja saga*, *Finnboga saga ramma*, *Fljótsdæla saga*, *Flóamanna saga*, *Fóstbræðra saga*, *Færeyinga saga*, *Grettis saga*, *Gísla saga Súrssonar*, *Grænlandinga saga*, *Grænlandinga þáttur*, *Gull-Þóris saga*, *Gunnars saga Keldugnúpsfífls*, *Gunnlaugs saga ormstungu*, *Hallfreðar saga vandræðaskálds*, *Harðar saga og Hólmverja*, *Hávarðar saga Ísfirðings*, *Heiðarvíga saga*, *Hrafnkels saga Freysgoða*, *Hrana saga hrings*, *Hænsa-Þóris saga*, *Kjalnesinga saga*, *Kormáks saga*, *Króka-Refs saga*, *Laxdæla saga*, *Ljósvetninga saga*, *Reykðæla saga* og *Víga-Skútu*, *Svarfdæla saga*, *Valla-Ljóts saga*, *Vatnsdæla saga*, *Víga-Glúms saga*, *Víglundar saga*, *Vopnfirðinga saga*, *Þorsteins saga hvíta*, *Þorsteins saga Síðu-Hallssonar* og *Þórðar saga hreðu*. Sjá t.d. *Íslensk fornrit I-XIV*

<sup>80</sup> Vésteinn Ólason, 1998: bls. 17–21.

virðist t.d. taka mið af lesanda/áheyranda að því leyti að ekki eru allar upplýsingar gefnar í einu.

Sögumaður þegir um mikilvæg atriði og vekur þannig eftirvæntingu; hann lætur sem hann sjái atburði frá ákveðnu sjónarhorni, beinir athygli ýmist að þröngum bletti eða víðu sviði, og síðast en ekki síst fer hann ýmist hratt eða hægt yfir sögu og hefur með því áhrif sem óvíst er að lesandi geri sér grein fyrir af því að allt virðist sjálfsagt og eðlilegt.<sup>81</sup>

Vésteinn nefnir þar að auki að hófstilling sé eitt af meginéinkennum þessara sagna; sagt er frá atburðum á hlutlausan hátt og persónulýsingar eru hógværar, einkum þegar nýjar persónur eru kynntar til sögunnar. Einnig eru samtöl fyrirferðarmikil og mjög mikilvæg í þessum sögum.<sup>82</sup>

Í Íslendingasögum er oft og tíðum að finna yfirnáttúrulegar gjörðir og margs konar vættir sem hafa líklega ekki verið taldar óraunverulegar vegna þeirrar heimsmyndar sem var ríkjandi þegar sögurnar voru skrifaðar. Íslendingasögur hafa samt sem áður verið kallaðar hinar „raunsæju fornbókmenntir“ en þó er að finna í þeim frásagnir sem eru of ótrúlegar til að geta verið sannar. Að skilgreina þennan flokk sem „raunsæislegan“ er því nokkuð áhugavert og vekur spurningu um hvers vegna Íslendingasögurnar hafa gjarnan verið teknar alvarlegar en aðrar fornbókmenntir, þar á meðal fornaldarsögurnar.

### **Fornaldarsögur**

Í *Íslenskri bókmenntasögu II* kemur fram að aðaluppistaða fornaldarsagna sé sögur af fornum norrænum hetjum, sem voru uppi fyrir tíma landnáms Íslands. Í sögunum vinna þær ýmis afrek; oftast einhversstaðar á Norðurlöndum. Torfi Tulinius (2006) nefnir að þessi tvö atriði, þ.e. staður og tími þessara hetja, hafi verið notuð til að skilgreina þennan sagnaflokk um árabíl, allt frá fyrri hluta 19. aldar. Hann segir enn fremur að hinar norrænu fornaldarsögur séu einn hluti af hinni alþjóðlegu rómönsuhefð sem, ásamt þýddu riddarasögunum, hefur líklega verið einn af áhrifavöldum við gerð Íslendingasagna, líkt og komið hefur fram. Handritin sem geyma fornaldarsögurnar eru samt sem áður fremur ung, og oftar en ekki yngri en þau sem geyma Íslendingasögur. Þó tekur hann einnig fram að „[a]llmargir kaflar í

<sup>81</sup> Vésteinn Ólason, 1998: bls. 53.

<sup>82</sup> Vésteinn Ólason, 1998: bls. 53–55.



Íslendingasögum og Landnámu, þar sem segir frá ævintýrum söguhetjanna eða forfeðra þeirra erlendis minna efnislega á fornaldarsögur Norðurlanda“.<sup>83</sup>

Líkt og með Íslendingasögurnar er talið að fornaldarsögurnar hafi verið í munnlegri geymd, þar til þær voru ritaðar niður, en eitt af því sem styður þá kenningu er að nokkuð nán tengsl virðast vera milli eddukvæða og fornaldarsagna. Torfi veltir því fyrir sér hvort fornaldarsögur hafi upprunalega verið færðar á bók þar sem erfiðara var orðið að muna kvæðin og sagan hafi því flust úr bundnu máli yfir í prósa. Fornaldarsögurnar hafa jafnan ekki verið taldar tilheyra sagnfræði, en fjallað hefur verið um sagnfræðilegt gildi annarra miðaldertexta, t.d. konungasagna og jafnvel Íslendingasagna. Sagnahöfundar hafa mögulega álitnið fornaldarsögurnar skáldskap, þó svo að í þeim væri sagt frá raunverulegum persónum.<sup>84</sup> Í textanum eru vísbendingar um að efni sagnanna hafi ekki þurft að lúta lögmálum raunveruleikans eins og Íslendingasögurnar. Erfitt er þó að ákvarða með fullri vissu hvert takmark sagnahöfunda var, þar sem heimsmynd sagnanna gerir ekki fyrir ráð fyrir raunveruleika í þeim skilningi og við höfum nú á dögum.

Fornaldarsögunum er jafnan skipt í tvo flokka; hetjusögur og ævintýrasögur. Átta sögur, af þeim 25 sem eru flokkaðar sem fornaldarsögur<sup>85</sup>, eru taldar vera harmrænni og hafi á sér hetjulegri blæ en aðrar sögur. Torfi nefnir að þær sögur standi í raun nær hetjukvæðum Eddu en margar aðrar. Sögurnar átta eru tengdar við kveðskap sem er eldri en sögurnar og þær hafa því verið kallaðar „eldri“ fornaldarsögurnar. Helsti munurinn á þessum tveimur flokkum er endirinn; ævintýrasögurnar enda vel á meðan hetjusögurnar hafa harmrænan endi.<sup>86</sup>

Af þessu má sjá að líta má á fornaldarsögurnar sem nokkurs konar skáldsögur miðalda. Jafnvel þó að tekið sé tillit til breyttrar heimsmyndar er áhugavert að velta fyrir sér hvert hlutverk þeirra var í samfélaginu. Þær hafa oft og tíðum verið taldar ómerkilegri bókmenntir en Íslendingasögurnar, þá einkum vegna yfirnáttúrulegs

---

<sup>83</sup> Torfi Tulinius, 2006: bls. 166–171.

<sup>84</sup> Torfi Tulinius, 2006: bls. 181.

<sup>85</sup> Fornaldarsögurnar eru: *Áns saga bogsveigis*, *Ásmundar saga kappabana*, *Bósa saga og Herraúðs*, *Egils saga einhenda ok Ásmundar berserkjabana*, *Friðþjófs saga ins frækna*, *Gautreks saga ok gjafa-Refs*, *Grims saga loðinkinna*, *Göngu-Hrólfs saga*, *Hálfðanar saga Brönufostra*, *Hálfðanar saga Eysteinssonar*, *Hervarar saga og Heiðreks*, *Hjálmþés saga ok Ölvis*, *Hrólfs saga Gautrekssonar*, *Hrólfs saga kraka*, *Hrómundar saga Gripssonar*, *Illuga saga Gríðarföstra*, *Ketils saga hængs*, *Ragnars saga loðbrókar*, *Sturlaugs saga starfsama*, *Sörla saga sterka*, *Sörla þáttur eða Héðins saga ok Högna*, *Völsunga saga*, *Þorsteins saga Víkingssonar*, og *Örvar-Odds saga*.

<sup>86</sup> Þær sögur eru: *Ásmundar saga kappabana*, *Gautreks saga*, *Hálfs saga og Hálfsrekka*, *Hervarar saga og Heiðreks*, *Hrólfs saga kraka*, *Ragnars saga lokbrókar*, *Þáttur af Ragnars sonum*, *Sörla þáttur eða Héðins saga og Högna* og *Völsunga saga*. Torfi Tulinius, 2006: bls. 188.

innihalds. Það hefur leitt til þess að sagnfræðilegt gildi þeirra hefur verið dregið í efa, en því er ólíkt farið með hinar raunsæislegu Íslendingasögur. Viðar Hreinsson (1999) bendir á að líklegt sé að fyrir höfundum fornaldarsagna „hafi vakað að draga saman það sem þeir sjálfir töldu sögulegan fróðleik um menn og atburði fyrri tíma“<sup>87</sup>, því líkt og komið hefur fram er líklegt að söguhöfundar hafi a.m.k. talið persónur sagnanna raunverulegar, þó að gjörðir þeirra hafi verið ýktar.

## 2.2. Yfirnáttúrulegir atburðir og fantasía á miðöldum

Rannsóknir á íslenskum miðaldatextum út frá bókmenntafræðilegum gildum þeirra er nokkuð nýtilkomnar, líkt og Ármann Jakobsson (2009) nefnir í bók sinni. Nýlegar rannsóknir hafa þó leitt í ljós að yfirnáttúrulegir atburðir eru mjög algengar, hvort sem um er að ræða Íslendingasögu eða fornaldarsögu. Fantasían birtist í flestum þessum sögum, þó í mismiklu magni. Margaret Clunies Ross (2002) skrifaði grein um raunsæi og fantasíu í íslenskum fornsögum, þar sem hún segir að í gegnum þessar frásagnir verði fortíðin að einhverju leyti hluti af nútíðinni. Hún segir einnig að hugtökin „raunsæi“ og „fantasía“ séu nútímahugtök, en að þeim sé þó vel hægt að beita á miðaldatexta. Mikilvægt er þó að hafa í huga að nútímaskilningur geri ráð fyrir vísindalegri heimsmynd. Nauðsynlegt er að taka mið af ríkjandi heimsmynd miðalda, þegar þessum hugtökum er beitt á miðaldatexta.

Í útgefinni MA ritgerð Arngríms Vídalín (2012), *The Supernatural in Íslendingasögur* segir hann að hið yfirnáttúrulega í íslenskum fornbókmenntum hafi oft einskorðast við fornaldarsögurnar, fremur en Íslendingasögurnar. Konungasögur og Íslendingasögur eru taldar „raunsæjari“ og hafi því e.t.v. verið undanskildar frá rannsóknum á fantasíu í miðaldabókmenntum.<sup>88</sup> Arngrímur telur þar að auki að rannsóknir á samspili samfélags og sagna sé e.t.v. ábótavant.<sup>89</sup> Hann tekur samt sem áður ekki fram hvers vegna Íslendingasögurnar eru raunsæjari en fornaldarsögurnar. Sú staðhæfing birtist því endurtekið í rannsóknum á miðaldabókmenntum, án þess að vera nægilega útskýrð.

Miðaldamaðurinn hefur ekki sömu heimsmynd og nútímamaðurinn og þar af leiðandi er skilgreining hans á því sem er telst til fantasíu ekki sú sama og þekkist nú á dögum. Að öllum líkindum má þó gera ráð fyrir því að Íslendingar hafi ekki trúað á

<sup>87</sup> Viðar Hreinsson, 1999, bls. 103.

<sup>88</sup> Arngrímur er einn af mörgum fræðimönnum sem hafa sett fram þessa skilgreiningu án þess að taka það skýrt fram á hverju hún stendur. Raunsæi Íslendingasagna verður rætt hér að neðan, í kafla 2.4.

<sup>89</sup> Arngrímur Vídalín, 2012: bls. 10–11.

öll þau yfirnáttúrulegu fyrirbæri sem birtast í sögunum. Kathryn Hume (1980) hefur rannsakað meint hlutverk yfirnáttúrulegra skrímsla innan miðaldabókmennta. Hlutverk yfirnáttúrulegra vætta í miðaldatextum hefur m.a. verið tengt við heiðna trú og trúarathafnir, en einnig við þjóðsögur og munnmæli. Hume leggur áherslu á þá yfirnáttúrulegu þætti sem hún skilgreinir sem skáldlega (e. fictional) í sinni rannsókn t.d. dreka og risa.<sup>90</sup>

Medieval Icelanders would have known people who claimed second sight; some may even have known "witches" and "wizards." Saga use of easily rationalized magic —true dreams, rune spells, weather magic, and the like —and of uncanny folk therefore safely be distinguished from realism.<sup>91</sup>

Gera má ráð fyrir að galdrmenn sem slíkir hafi e.t.v. verið hluti af hversdaglegri reynslu miðaldamannsins en það útskýrir ekki hvers vegna annars konar, ótrúlegri yfirnáttúrulegir vættir hafa ratað í sögurnar. Ef gert er ráð fyrir því að hluti skrímslanna hafi verið hluti af heimsmýnd miðalda má ímynda sér að skáldlegu skrímslin þjóni öðrum tilgangi innan frásagnarinnar.

Ármann Jakobsson (2009) hefur bent á að mikilvægt er hafa í huga hver tíðarandinn var þegar saga var sett saman, ásamt því hvernig textinn hefur verið varðveittur og hvar hugsanleg bókmenntaleg áhrif er að finna.<sup>92</sup> Arngrímur gengur svo langt að halda því fram að fantasía í nútímaskilningi sé ekki til staðar í miðaldatextum. Hann segir enn fremur að hið yfirnáttúrulega sé alls ekki hægt að skilgreina sjálfkrafa sem fantasíu þó það sé e.t.v. hægt í nútímabókmenntum.

A dragon in a medieval text is, in other words, a dragon, and nothing within medieval Icelandic literature indicates that a dragon may be considered to be fantastic, whether within historical accounts or as a literary motif.<sup>93</sup>

Miðaldasamfélag og heiðin trú hafa mögulega ýtt undir að yfirnáttúrulegir atburðir hafi verið talin trúanleg, en þó að sögurnar hafi á einhverjum tímavörðum verið taldar raunsæjar, verða þær ekki sjálfkrafa að sagnfræði. Yfirnáttúrulegir atburðir og

---

<sup>90</sup> Í sinni rannsókn leggur Hume áherslu á þá yfirnáttúrulegu þætti sem hún skilgreinir sem skáldlega (e. fictional) þ.e.a.s. þær verur sem hafa aldrei verið til, t.d. drekar, risar o.þ.h. Kathryn Hume, 1980: bls. 2

<sup>91</sup> Kathryn Hume, 1980: bls. 2.

<sup>92</sup> Ármann Jakobsson, 2009: bls. 16.

<sup>93</sup> Arngrímur Vídalín, 2012: bls. 65–66.

ótrúlegar vættir hafa að öllum líkindum gegnt ákveðnu hlutverki innan textans, þó að þeim hafi ekki bókstaflega verið *trúað*. Hversdagsleg reynsla miðaldamannsins er því greinilega ekki eina uppspretta trúar og þar af leiðandi sköpunar og skáldskaps á miðöldum; ekki ólíkt því sem þekkist nú á dögum. Í grein Else Mundal (2006) kemur þó fram að það sem skrifað var í miðaldasögnum hafi í raun verið skilgreint sem sannleikur á þessum tíma. Mundal segir að samblanda af raunsæi og hinu yfirnáttúrulega í sögum hafa ítrekað flækst fyrir fræðimönnum. Ástæða þess er yfirleitt sú að þeir gleyma að taka mið af menningarlegum mismun miðalda og nútímans og ríkjandi heimsmynd hvors tíma fyrir sig.

Supernatural beings, objects and events were not regarded as unreal, but they were real in a way different to beings and objects belonging to the normal world which everybody could see and experience.<sup>94</sup>

Mundal segir hér að hið yfirnáttúrulega hafi verið hluti af heimsmynd miðalda, en þó ekki sem hluti af raunveruleikanum. Þess í stað er hún innan einhvers konar hliðarheims sem var raunverulegur á einhvern hátt, án þess að vera hluti af hinum náttúrulega heimi líkt og menn og dýr.

Hume (1980) hefur skilgreint Íslendingasögur sem svo:

*Íslendingasögur* are easy to differentiate from *fornaldar-*, *lygi-*, and *riddarasögur*. Their setting are local and detailed; they focus on society rather than on stereotyped freelance heroes; and above all, they are relatively realistic, while the others indulge lavishly in monsters and magic accessories.<sup>95</sup>

Hún segir einnig að nokkrar sögur séu augljós frávik frá þessari skilgreiningu. Hún nefnir m.a. að *Grettis saga* sé full af þjóðfræðilegum atriðum, en einnig *Bárðar saga Snæfellsáss*, *Eyrbyggja saga* ásamt fleirum. Hume segir samt sem áður að ef sögur á borð við *Egils sögu* og *Njálu* eru hafðar til fyrirmyndar sé þessi skilgreining nokkuð nákvæm. Samkvæmt henni hafa yfirnáttúrleg atriði í sögunum fengið nokkra athygli. Hume segir þó að helsta aðgreining á milli klassískra og rómantískra sagna sé tilvist

---

<sup>94</sup> Else Mundal, 2006: bls. 721.

<sup>95</sup> Kathryn Hume, 1980: bls. 1. Leturbreytingar mínar.

yfirnáttúrulegra atriða.<sup>96</sup> Hún segir þó einnig að hægt er að gera ráð fyrir því að söguhöfundar hafi ekki séð dreka, risa eða drauga að eigin raun. Þá vaknar sú spurning hvers vegna slíkar vættir finnast hinum raunsæju Íslendingasögum, en ekki aðeins í hinum fantastísku fornaldarsögnum.

Niðurstöður Hume eru m.a. þær að í sögum sem fjalla um ótrúlegar hetjur líkt og t.d. *Grettis saga*, þurfi nauðsynlega á ótrúlegum andstæðingum að halda. Hún segir hlutverk yfirnáttúrulegra vætta í slíkum sögum því að öllum líkindum eitt af fjórum:

- (1) The monster exists to test the protagonist and to affirm his status as professional hero.
- (2) The monster preys upon society, thus letting the hero to put his strength to the service of others.
- (3) The supernatural being serves as comic or ironic device for reducing exaggerated heroes to more human stature.
- (4) The monster forms a part of a deliberate comment on the nature of heroism.<sup>97</sup>

Hún nefnir einnig að í lang flestum tilfellum sé hlutverk yfirnáttúrulegu vættanna að vera hindrun í vegi hetjunnar. Hume segir að fyrsta hlutverk skrímslanna sé að vera lakari eða óæðri en hetjan sjálf.<sup>98</sup> Litið er á annað hlutverkið á samfélagslegan hátt; t.d. getur hetjan þurft að bjarga stúlku, en Hume tekur fram að sjaldnast sé gengið lengra með þessa ákveðnu tengingu við samfélagið. Þriðja hlutverk skrímsla snýst fyrst og fremst um að lækka rostann í hetjunni, en fjórða og síðasta hlutverkið er öðruvísi en öll hin:

The author introduces critical distance between the audience and the monster fight for the purpose of encouraging an intellectual, as well as emotional, response. In at least two sagas, the supernatural is used — consciously and deliberately — to make thematic points, and such usage suggests disbelief in the historical reality and even existence of such supernatural beings.<sup>99</sup>

Í sögum þar sem skrímslin gegn fjórða hlutverkinu er að finna ákveðna mótsögn þess að sögunar séu birtingarmynd af heiðinni fortíð; þ.e. fólk trúði sögunum og á þær

---

<sup>96</sup> Hér vísa þessar „rómantísku sögur“ til þeirra fornaldarsagna sem bera þess einkenni að vera undir áhrifum frá rómantísku riddarasögnum.

<sup>97</sup> Kathryn Hume, 1980: bls. 3.

<sup>98</sup> Hér nefnir hún sem dæmi bardaga Grettis og Kárs hins gamla. Kathryn Hume, 1980: bls. 4.

<sup>99</sup> Kathryn Hume, 1980: bls. 6.

vættir sem í þeim birtust. Sagnahöfundur virðist frekar hafa gert sér grein fyrir aðdráttarafli slíkra sagna, en þó haft það að leiðarljósi að heimurinn hafi aldrei verið svo svarthvítur.

Af þessu má sjá að hlutverk hinnar skáldlegu yfirnáttúru í sögunum hafi jafnvel að einhverju leyti verið raunsæislegt. Hún t.d. þjónaði þeim tilgangi að annaðhvort upphefja hetjuna, eða gera hana að einhverju leyti mannlegri. Hume nefnir þar að auki að sögunar geti ekki verið skilgreindar sem flóttabókmenntir að öllu leyti vegna þess að raunveruleikinn hafi ætíð verið til staðar. Íslensku rómönsurnar<sup>100</sup> sem komu í kjölfarið á ættarsögunum væru betur til þess fallnar.

At the same time, the family sagas' allegiance to the realm of the possible kept them from offering the usual benefits of nonrealism: escape, reassurance, and new patterns of order with which to interpret experience. The romance-patterned stories offer all three of these benefits of fantasy. Escape is obvious: their heroes are often royal, superhumanly successful against larger-than-life antagonists. They offer wish-fulfillment and gratify daydreams.<sup>101</sup>

Yfirnáttúrlegir atburðir voru mjög greinilega stór hluti af heimsmynd miðalda. Hlutverk þeirra er sérstaklega áberandi ef skoðaðar eru þær frásagnir sem söguhöfundar kusu að skrifa. Hið yfirnáttúrulega var til staðar í sögunum sama hversu raunsæjar þær áttu að teljast. Spurningin er samt sem áður hvort hlutverk hins yfirnáttúrulega hafi verið af fantastískum toga eður ei; er yfirnáttúrlegir atburðir jafngildi fantasíu í miðaldabókmenntum?

Skilgreiningarmunurinn á fantasíu og hinu yfirnáttúrulega hefur t.m.a. verið rannsóknarefni Else Mundal (2006). Í grein sinni heldur hún því m.a. fram að hvort tveggja sé að finna í öllum gerðum sagna, en hún fjallar um þetta tvennt sem andstæðu þess raunverulega. Hennar skilgreining á hugtökunum tveimur er:

The supernatural deals, according to the standard definitions in dictionaries, with beings and phenomena that are not subject to natural laws. The fantastic, on the other hand, deals with beings and phenomena

---

<sup>100</sup> Íslenskar frumsamdar riddarasögur og yngri fornaldarsögur eru oft flokkaðar sem íslenskar rómönsur. Torfi H. Tulinius, 2006: bls. 218.

<sup>101</sup> Kathryn Hume, 1980: bls. 24–25.

that do not belong to the real, experienced world, but rather to imagination and fantasy.<sup>102</sup>

Hér er gefið í skyn að yfírnáttúrlegir atburðir geti verið túlkaðir sem hluti af hversdagslegri reynslu miðaldamannsins, án þess að heyra undir lögmál náttúrunnar. Á meðan tekst fantasían á við atburði og fyrirbæri sem eru ekki af þessum heimi heldur tilheyra ímynduninni. Ýmsar vættir hafa því líklega verið hluti af heimsmynd miðalda. Vésteinn Ólason (2007) hefur sagt að almenn áhersla sé lögð á andstæðu fantasíu; hugaburður eða óraunveruleiki, og raunsæi; það sem á að líkja eftir raunveruleikanum. Samt sem áður sé fantasían í raun ekki allskostar óskyld raunsæinu.

Obviously, images created by fantasy bear some relation to reality, that is to say, to experience, but they exaggerate, reverse and transform experience to such degree that it may be hard to recognize for other people than their creator.<sup>103</sup>

Hann segir þar að auki að út frá þessu verði til hugmyndin um heimsmynd miðalda, sem inniheldur trú á fyrirbæri sem ekki er hægt að skynja á sama hátt og hversdagslega hluti. Má þar t.d. nefna trú á drauga eða afturgöngur, risa, töframenn, dverga og álfa, en Vésteinn tekur fram að fyrir nútímalesanda sé auðvelt að gera greinarmun á slíkum fyrirbærum og raunveruleika sem samræmist vísindalegri heimsmynd. Það var þó heldur flóknara á tímum þegar fólk trúði statt og stöðugt á slík fyrirbæri. Vésteinn heldur því samt sem áður fram að þó að yfírnáttúrulegum atburðum hafi verið tekið trúanlega á miðöldum sé samt sem áður hægt að sjá vísbendingar um að menn hafi ekki upplifað þessi fyrirbæri sem hluta af hinum raunverulega heimi. Maðurinn ætti að undrast um þau og forðast, jafnvel óttast þau.<sup>104</sup>

Mundal (2006) hefur samt sem áður sagt að hið yfírnáttúrulega og fantasían eigi það til að skarast á; það sem er fantasía er oftast en ekki yfírnáttúrulegt, en hið yfírnáttúrulega er hins vegar ekki alltaf fantasía. Margt af því sem Hume hafði flokkaði sem skáldlega yfírnáttúru, er e.t.v. það sem Mundal skilgreinir sem fantasíu. Mundal telur nauðsynlegt að hafa þetta tvennt aðskilið, einkum vegna þess að

---

<sup>102</sup> Else Mundal, 2006: bls. 718.

<sup>103</sup> Vésteinn Ólason, 2007: bls. 7.

<sup>104</sup> Vésteinn Ólason, 2007: bls. 7–8. Vésteinn tekur enn fremur fram að hér sé hann að skoða Íslendingasögurnar út frá víðustu skilgreiningu á hugtakinu fantasía..

sannleiksgildi þessara hugtaka er mismunandi. Skilgreiningin á því hvað sé sannleikur í sögunum er oft og tíðum óskýrt og byggir á nokkrum þáttum. Mundal tekur sem dæmi að erfitt sé að ákvarða hvort tröll og risar hafi verið skilgreindar sem yfirnáttúrlegar eða fantastískar verur í miðaldasamfélagi. Einnig að munur sé á því hvernig sagt er frá þessum vættum, þ.e. hvort lýsingin á þeim sé raunsæ eða meira í líkingu við það sem birtist í goðsögum og ævintýrum.

Trolls or giants belonging to, or derived from, the mythic world should perhaps be regarded as supernatural beings, while the fairy-tale type fits into the fantastic world.<sup>105</sup>

Hún segir einnig að það skipti máli í hvaða bókmenntaflokki sagan er skrifuð. Fornaldarsögur eru því líklegri til að vera skilgreindar sem fantasíur og sannleiksgildi þeirra minna en í annars konar sögum. Þá eru ótrúlegir atburðir frekar skilgreindir sem yfirnáttúrlegir í Íslendingasögum og sannleiksgildi þeirra meira. Mundal nefnir því til stuðnings að e.t.v. hafi verið auðveldara að trúa ótrúlegum hlutum, ef þeir komu fram í *Njáls sögu* heldur en í t.d. *Ketils sögu hængs*. Þar að auki bætir hún við að líklegra hafi verið auðveldara að samþykkja ótrúlega atburðarrás ef hún var fjarlæg í tíma og rúmi.

Annar þáttur í aðgreiningu Mundal á hinu yfirnáttúrlega og fantasíu er hver tilgangur sögunnar var. Saga sem var ætluð til skemmtunar, var líklegri til að innihalda ótrúlega atburðarrás.

The supernatural – and the fantastic – have no doubt a great potential for entertaining; and the supernatural, which is of most relevance for the sagas of Icelanders, brings a kind of mystery and excitement into the story.<sup>106</sup>

Mundal segir einnig að samspil raunsæis og yfirnáttúru væri rökrétt á miðöldum, en hins vegar væri blanda af raunsæi og hinu fantastíska mun óalgengari. Raunsæi í

---

<sup>105</sup> Else Mundal, 2006: bls. 718 E.t.v. er hægt að ímynda sér að annar flokkur trölla tilheyrir flokki svokallaðra skáldaðra skrímsla, líkt og Hume fjallaði um. Um tröll og þær fjölmörgu skilgreiningar sem fylgja því hugtaki verður fjallað nánar um í kafla 2.3.

<sup>106</sup> Else Mundal, 2006: bls. 720.



samfélagi þar sem hið yfirnáttúrulega var tekið trúanlega myndi auðsjáanlega innihalda yfirnáttúrulega atburði.<sup>107</sup>

Margaret Clunies Ross (2002) hefur einnig sagt að augljóslega sé menningarlegur mismunur á því hvað sé raunverulegt og hvað ekki, en það á sérstaklega við fyrirbæri sem ekki eru af hinum náttúrulega heimi. Svo virðist sem ekki hafi verið almenn trú meðal Íslendinga að fyrirbærin sem fjallað er um í mörgum miðaldatextum hafi verið talin fullkomlega raunveruleg. Clunies Ross tekur fram að ákveðinn mismunur sé á birtingarmynd þessara vætta; þ.e. hvort vættir, líkt og tröll, risar, berserkir, og jafnvel hetjurnar sjálfar, hafi þótt raunverulegar í miðaldasamfélögum. Álit manna á því hefur e.t.v. ekki verið allskostar ólíkt því sem þekktist í nútímasamfélagi. Clunies Ross nefnir einnig að hægt sé að færa rök fyrir að raunsæislegt efni í sögunum sé eins konar brennidepill sem skáldleg frásögn byggist síðan utaná; eins og t.d. rakning á ættum, landslag og staðarheiti. Þó þurfi ekki að afskrifa raunsæja atburði í skáldaðri frásögn til þess að skilja skáldskapinn í þeim. Allnokkrar fornsögur eru mjög líklega byggðar á persónum og atburðum sem áttu sér raunverulega stað og yfirnáttúrulegir atburðir í sögunum ættu ekki að draga úr sannleiksgildi þeirra. Clunies Ross tekur fram að Preben Meulengracht Sørensen hafi t.d. lagt til að bókmenntirnar séu ekki einungis afleiðing sögunnar, heldur einnig hluti af því sem mótar hana.<sup>108</sup> Stephen A. Mitchell (2009) hefur þar að auki nefnt að þó erfitt sé að ákvarða hvaða merkingu yfirnáttúrulegu hugtökin hafa, má gera ráð fyrir því að hugtökin hafi verið vel þekkt af miðaldalesendum. Yfirnáttúrulegar vættir finnast jafnvel í raunsæislegustu textunum. Mitchell bendir samt sem áður á að nútímatúlkun hinu yfirnáttúrulega sé og verði alltaf lituð af vísindalegrri heimsmynd. Því getur reynst erfitt að ákvarða hver upplifun miðaldamannsins hafi verið.<sup>109</sup> Ármann Jakobsson (2013) hefur sagt að eins konar óskrifaður samningur hafi e.t.v. verið milli sagnahöfunda og lesenda að ekki skuli taka bókstaflega því sem fjallað er um í sögunum. Þá má vel ímynda sér að þær vættir sem í þeim finnast séu ekki jafn ótrúlegar og vísindaleg heimsmynd gerir kröfu um. Heimsmynd miðalda geri að

---

<sup>107</sup> Mundal bætir hér við að einnig sé hægt að skilgreina Íslendingasögunar út frá svokölluðu „töfraraunsæi“. Else Mundal, 2006: bls. 721–722.

<sup>108</sup> Margaret Clunies Ross, 2002: bls. 444–445. Rannsókn Clunies Ross styður það sem Arngrímur síðar fjallaði um í sinni ritgerð, en ef áhersla er lögð á samfélag og aðstæður nútímalesanda sem viðtakanda á miðaldabókmenntum er augljóslega ekki hægt að gera sömu ráðstafanir. Nútímalesandi kemur úr samfélagi þar sem hið yfirnáttúrulega stenst ekki kröfur ríkjandi heimsmyndar og jafnvel er hægt að segja frásagnir sem innihalda slíkt líkari lygisögum, líkt og fornaldarsögunar sjálfar hafa verið kallaðar í rannsóknum síðustu aldar.

<sup>109</sup> Stephen A. Mitchell, 2009: bls. 282–283.

einhverju leyti ráð fyrir tilvist hins yfirnáttúrulega og því ekki nauðsynlegt að skilgreina sögurnar af yfirnáttúrulegu atburðunum sem fantasíur.<sup>110</sup>

Clunies Ross nefnir einnig að í miðaldatextum sé ekki alltaf skýr munur á því hvernig fjallað er það sem nútímalegur skilningur kallar yfirnáttúruleg fyrirbæri annars vegar og náttúruleg hins vegar.<sup>111</sup> Til eru sögur sem benda til þess að hinn yfirnáttúrulegi heimur hafi verið í hávegum hafður í íslensku samfélagi; til staðar hafi verið einhvers konar goggunaröð milli heima. Handanheimurinn er þá oft talinn sterkari og mikilvægari en hinn náttúrulegi heimur og getur oft haft áhrif á mennina og samfélag þeirra.<sup>112</sup> Handanheimurinn er því hluti af heimsmynd miðalda, jafn raunverulegur og hinn náttúrulegi og yfirnáttúrulegu atburðirnir geta gegnt ákveðnu hlutverki í frásögninni.

The fantastic mode in the sagas frequently occurs precisely where there is some uncertainty as to the nature of reality, or where the social norms of the culture are subverted, or where the present confronts the past and the author needs to produce an explanation of how and why things have happened or people have acted in certain ways.<sup>113</sup>

Mikilvægt er að hafa í huga að sagnaritarinn geti skrifað um yfirnáttúrulega og fantastíska atburði á raunsæislegan hátt. Líkt og Davíð Erlingsson (1996) hefur nefnt hefur hið yfirnáttúrulega ákveðinn tilgang fyrir frásögnina og engin ástæða til að gera lítið úr sögum sem innihalda fantasíu, þó að samfélagið hafi gjörbreyst.<sup>114</sup> Fantasíubókmenntir nútímans gegna e.t.v. svipuðu hlutverki í nútímasamfélagi.

Aðalheiður Guðmundsdóttir (2006) hefur sagt að í fornaldarsögum sé að finna tengingu við heiðna trú og þann goðfræðilega heim sem henni fylgir, sem er mögulega ein af stærstu ástæðunum afhverju þessar sögur hafi jafnan verið túlkaðar sem *ótrúlegar*. Hún nefnir einnig að rætur fornaldarsagna liggja í goðsögum og ævintýrum, þó með ákveðnum fyrirvara. Í fornaldarsögum sé að finna heimsmynd sem líkist þeirri sem sést í goðsögum og ævintýrum, en er samt sem áður mjög

<sup>110</sup> Ármann Jakobsson, 2013: bls. 134–136.

<sup>111</sup> Clunies Ross nefnir grein Ármanns Jakobssonar um *Bárðar sögu Snæfellsáss*, sem fjallar um þetta efni.

<sup>112</sup> Margaret Clunies Ross, 2002: bls. 449.

<sup>113</sup> Margaret Clunies Ross, 2002: bls. 449–450.

<sup>114</sup> Davíð Erlingsson, 1996: bls. 347–348.

ósammála um margt. Segir Aðalheiður þar einna helst mega nefna birtingarmynd handanheimsins (e. otherworld).<sup>115</sup>

Þó að fornaldarsögurnar hafi verið túlkaðar sem óraunsæjar skáldsögur, þjóna þær tvímælalaust tilgangi í miðaldasamfélagi, sem e.t.v. er best rökstutt með því hversu mikið af þeim hefur verið varðveitt. Davíð Erlingsson hefur nefnt að óraunsæi sagna þurfi ekki endilega að gera lítið úr hlutverki lygisagna og dæmisagna innan samfélagsins. Þó að þær séu „sögur sem ekki hafa tekið upp í sig neitt af því sem heitið gæti raunverulegt nema máské almenna landafræði heimsins og eitthvað af aukapersónum“<sup>116</sup> og sannleiksgildi þeirra því ábótavant. Sögurnar hafi ákveðið skemmtanagildi, ásamt því að í þeim finnst *sannleikur* í einhverri mynd. Margaret Clunies Ross (2009) hefur einnig sagt að með athugun á höfundarætlun þessara sagna sé hægt að komast nær tilgangi þeirra innan samfélagsins; þ.e. með því að skoða hvaða upplýsingar eða skilaboð höfundarnir hafi reynt að senda frá sér.

The question then arises of how these sagas both create and convey meaning. All recent investigations have suggested that, however unrealistic some of these sagas narratives are, in modern sense, they have their own logic, which was meaningful to Icelanders of the thirteenth and fourteenth centuries and which they would have interpreted in terms of their own contemporary society.<sup>117</sup>

Clunies Ross nefnir að gott sé að skilgreina fornaldarsögur sem fantasíur og rannsaka þær með fantasíuna að leiðarljósi. Sögurnar eru e.t.v. skrifaðar með það í huga að veita lesandanum stað og stund til að upplifa það sem er framandi í hans daglega lífi. Þannig má jafnvel sjá hvernig fornaldarsögurnar fjalli um atburði sem ekki er mögulegt að takast á við í raunsæjum bókmenntum. Jafnvel atburði og fyrirbæri sem þóttu hættuleg á Íslandi miðalda.<sup>118</sup>

Hvers vegna eru þá fornaldarsögur taldar vera ómerkilegri lygisögur en Íslendingasögur raunsæjari? Ef skoðaðir eru báðir flokkar er augljóst að yfirnáttúrlegir atburðir gegni ákveðnu hlutverki innan þeirra beggja. Yfirnáttúrleg atriði koma ekki sjaldnar fyrir í Íslendingasögnum, líkt og komið hefur fram, en tilgangur sagnanna innan samfélagsins er samt sem áður ólíkur. Clunies Ross (2009)

<sup>115</sup> Aðalheiður Guðmundsdóttir, 2006: bls. 33–34.

<sup>116</sup> Davíð Erlingsson, 1996: bls. 347.

<sup>117</sup> Margaret Clunies Ross, 2009: bls. 318–319.

<sup>118</sup> Margaret Clunies Ross, 2009: bls. 321.

hefur sagt að bókmenntafræðilegar rannsóknir á efni fornaldarsagna séu að mörgu leyti nauðsynlegar, einkum vegna þess að tilgangur þeirra hefur ekki alltaf verið skýr.

The reason why it's important to establish the modality of *fornaldarsögur* is because both their status as intellectual creations and their social purpose have been seen as ambiguous.<sup>119</sup>

Helsta ástæða þess er líklega sú að þessi flokkur sagna á það til að blanda saman raunsæi og fantasíu enn frekar en hinir flokkar miðaldabókmennta. Fantasían hefur e.t.v. stærra og þýðingarmeira hlutverk innan söguþráðarins í fornaldarsögum. Clunies Ross veltir fyrir sér hvaða tilgang slíkar bókmenntir gætu haft í miðaldasamfélagi og tekur fram að fræðimenn á borð við Torfa Tulinius og Stephen Mitchell, ásamt fleirum hafi velt vöngum um það hvort Íslendingar miðalda hafi nýtt sér sögurnar sem einhvers konar flóttabókmenntir.<sup>120</sup> Augljóst er þó að sögurnar hafa verið í hávegum hafðar í samfélagi miðaldamannsins.

All recent investigations have suggested that, however unrealistic some of these saga narratives are, in a modern sense, they have their own logic, which was meaningful to Icelanders in the thirteenth and fourteenth centuries and which they would have interpreted in terms of their own contemporary society.<sup>121</sup>

Hér kemur fram að vísindaleg heimsmýnd nútímalesanda muni ávallt skilgreina hið yfirnáttúrulega sem ótrúlegt og þar af leiðandi sögur sem innihalda yfirnáttúrulega atburði óraunsæjar. Hið sama verður ekki sagt ef tekið er mið af samfélagi þar sem miðaldaheimsmýnd er ríkjandi. Clunies Ross nefnir einnig að í þessum frásögnum hafi ákveðin sjónarhorn eða atburðir týnst í tímans rás og fantasían notuð til að „fylla upp í“ frásögnina á einhvern hátt:

To the extent that their ethnographic aspirations fell short, or evidence was sketchy or absent, myth and fantasy were able to fill the gap and

---

<sup>119</sup> Margaret Clunies Ross, 2009: bls. 317.

<sup>120</sup> Þessar sögur uppfylla þó fæstar þau skilyrði sem Kathryn Hume telur nauðsynleg til þess að frásögnin geti flokkast sem *flóttabókmenntir*.

<sup>121</sup> Margaret Clunies Ross, 2009: bls. 319.

combine with ethnography to produce a composite literary form and a plausible but fantastic literary world.<sup>122</sup>

Þessi skilgreining gæti einnig fallið vel að flokki Íslendingasagna. Þar finnast einnig yfirnáttúrleg atriði sem oft eiga að útskýra atriði innan sögunnar, sem annars væru erfið viðureignar. Hvar endar þá fantasían og raunsæið byrjar?

Samkvæmt Clunies Ross (2002) er hugtakið „raunsæi“ bókmenntafræðilegt hugtak sem er ekki jafn einfalt og það virðist við fyrstu sýn.

In literary usage, realism refers to the kind of writing that persuades the reader or audience that the writing is an accurate reflection of events as they have actually happened or of human relationships as they have actually been or of natural phenomena that have actually occurred. Realism, then, is a rhetorical trope and not a necessary guarantee that a text really is "true to life".<sup>123</sup>

Af þessu má sjá lúmska tilvísun í skilgreiningu Tolkien á sannleik og raunsæi, innan ramma frásagnarinnar; sagan þarf ekki að vera bein eftirlíking af raunveruleikanum til að teljast raunsæ.<sup>124</sup>

Í grein Davíðs Erlingssonar (1996), „Fótaleysi göngumannsins“ skrifar hann í upphafi um þann eiginlega *sannleik* sem finnst í miðaldabókmenntum. Hann nefnir m.a. að raunsæi nútímans sé ekki það sama og tíðkaðist á miðöldum.

Raunsæi, sem kallað er, í skáldskap síðustu aldar er eitthvað annað en hjá þeim mönnum sem voru að nota sannar skáldsagnir og skáldaðar sannsagnir um, yfirleitt, raunsögulegar persónur sem höfðu verið uppi á þá löngu liðnum og rómantískt séðum tíma, sem efni 13.aldar afkomendum þeirra að vinna sér úr sjálfsmynd og heimsmynd og þar með siðferði, og höfðu enga ástæðu til að hika við að túlka það sem varð til við endursögn þeirra sjálfra á sagnaefninu, með ífyllingum og viðbótum stundum — og því eiginlega með skáldskap við túlkun efnis og

---

<sup>122</sup> Margaret Clunies Ross, 2009: bls. 323.

<sup>123</sup> Margaret Clunies Ross, 2002: bls. 448.

<sup>124</sup> Enn fremur bendir Clunies Ross á að yfirnáttúrulegir atburðir sem uppfyllingarefni hafi e.t.v. haft raunsæislegan tilgang. Ef atburðir voru á einhvern hátt óljósir voru þeir útskýrðir á yfirnáttúrulegan hátt. „The fantastic mode in the sagas frequently occurs precisely where there is some uncertainty as to the nature of reality, or where the social norms of the culture are subverted, or where the present confronts the past and the author needs to produce an explanation of how and why things have happened or people have acted in certain ways.“ Margaret Clunies Ross, 2009: bls. 449–450

samsetningu sögumyndar — vera jafngildan sannleika og fornleifðu sagninnar, frumefnið.<sup>125</sup>

Hann segir einnig að það þyki ólíklegt að söguhöfundar miðalda hafi unnið staðfastlega að því að blekkja áheyrendur og lesendur. Sögurnar sjálfar voru heldur ekki að þykjast. „Þær voru aðeins að leyfa sannleikanum að verða til eins og sannleikur vill í lifandi sögu í heimi lifandi sögusagnar.“<sup>126</sup> Út frá þessu má ef til vill velta fyrir sér hvort að raunsæi miðaldabókmennta sé aðeins sannleikurinn innan sagnanna. Davíð nefnir samt sem áður ef saga er titluð sem lygisöga sé gefið ákveðið merki til áheyrenda að ekki þurfi að taka öllu innan hennar trúanlegu. Hins vegar er litið á Íslendingasögu sem „endurgerð[a] sannsögu“<sup>127</sup>, sem gerir í raun erfiðara að sjá muninn á milli fornaldarsagna og Íslendingasagna. Hvers vegna eru yfirnáttúrlegir atburðir í Íslendingasögum trúanlegri en í fornaldarsögum? Af hverju er fornaldarsagan augljós skáldskapur á meðan Íslendingasagan er nær sagnfræði?

Yfirnáttúrulega atburði er að finna í flestum flokkum. Erfitt er þó að ákvarða í sögunum hvort um er að ræða yfirnáttúrulegan heim, sem er jafn raunverulegur og býr samhliða hinum náttúrulega heimi, eða hreina fantasíu og ímyndun. Fræðimenn hafa bent á að oft sé munur á því hvernig sagt sé frá atburðunum í sögunum sjálfum, en einnig að hægt sé að skipta yfirnáttúrulegu atburðunum í tvennt; skáldlega og raunsæja. Hin vísindalega heimsmýnd nútímans útilokar flesta þá yfirnáttúrulegu atburði og fyrirbæri sem birtast í þessum sögum, en slíkt hið sama er ekki hægt að segja um miðaldarnar. Flestir fræðimenn sem fjallað hefur verið um eru sammála um að heimsmýnd miðaldamanna hafi augljós áhrif á greiningu sagnanna. Einnig hefur verið bent á að sagnahöfundur og samband hans við lesanda hafi einnig átt þátt í því hvernig skilgreina megi söguna. Hið yfirnáttúrulega í sögunni getur komið fram á raunsæjann hátt, hvort sem um er að ræða uppfyllingarefni, líkt og Clunies Ross benti á, eða aðeins sannleik innan sögunnar, sem Ármann Jakobsson og Davíð Erlingsson fjölluðu um.

Spurningin hvers vegna Íslendingasögurnar hafi verið raunsæjar á meðan fornaldarsögurnar voru frekar í ætt við skáldskap og lygisögur er þó ívið erfiðari viðureignar. Þar spilar e.t.v. inni hversu langt hafði liðið frá því að atburðir

<sup>125</sup> Davíð Erlingsson, 1996: bls. 344–345.

<sup>126</sup> Davíð Erlingsson, 1996: bls. 345.

<sup>127</sup> Davíð Erlingsson, 1996: bls. 347.

fornaldarsagna áttu sér stað, en mögulega er einnig að finna frásagnarfræðilegan mun á milli flokkanna tveggja. Það sem aðgreinir Íslendingasögurnar og fornaldarsögurnar er því mögulega ekki fjöldi yfirnáttúrulegra atburða eða persóna eða hlutverk þeirra innan sagnanna sjálfra heldur liggur munurinn annars staðar. Ef til vill mætti halda því fram að hann sé að finna í frásagnarfræðinni; þ.e. *hvernig* sagan er sögð, óháð því hvert *umfjöllunarefni* hennar er.

### 2.3. Miðaldabókmenntir og ævintýrið/þjóðsagan.

Líkt og Aðalheiður (2006) og fleiri hafa haldið fram eiga margar fornaldarsögur rætur að rekja til ævintýra og þjóðsagna. Rökhbyggjan sem birtist í fornaldarsögum svipar til þeirrar sem einkennir þjóðsögur og ævintýri. Íslendingasögur byggja hins vegar á annars konar rökhbyggju, sem á ekki jafn mikið sameiginlegt með þjóðsögum. Þjóðsögur og ævintýri eru sérstæðir frásagnaflokkar að mörgu leyti. Max Lüthi skrifaði bókina *The European Folktale: form and nature* (1982) þar sem hann fer ítarlega yfir frásagnarfræðileg einkenni þjóðsagna og ævintýra. Í upphafi nefnir Lüthi að í goðsögum og helgisögum sé ætíð að finna vísanir til einhverskonar handanheims. Sá heimur er samhliða okkar heimi og í raun tiltölulega nálægt honum. Í þeim heimi er að finna allskyns vættir sem geta hvenær sem er haft áhrif á daglegt líf og eiga jafnvel heima á meðal manna. Samt sem áður eru verur frá slíkum handanheim ætíð taldar annars kyns og vekja jafnvel ugg hjá mannum.

Contact with the otherworld awakens a peculiar shiver in man. It attracts him and at the same time repels him; it arouses both fear and longing. However alien he may find this world, he senses that he is bound to it by the ties of compelling necessity. *It is real, this strange dimension, and its claims are more important and irresistible than any claims of this world.*<sup>128</sup>

Lüthi segir að slíkar sögur sé að finna í hinum ýmsu flokkum þar sem handanheimurinn og hið yfirnáttúrulega gegna veigamiklu hlutverki. Jafnvel í goðsögum þar sem sagt er frá merkilegum persónum og atburðum úr sögunni. Hvort sem um ræðir ótrúlega góðar eða ótrúlega slæmar persónur teljast þær óútskýranlegar og eru þess vegna efniviðjur í fjölmörgum sögum.

The numinous, the supernatural — these are the preferred subjects of legends, and these features are associated with great men and women as

---

<sup>128</sup> Max Lüthi, 1982: bls. 4.

well, for according to legend, the special abilities of a great human being are often due to a pact with the devil or with another creature of the otherworld.<sup>129</sup>

Þjóðsögur innihalda einnig margskonar handanheims verur; nornir, álfa, tröll, risa, dverga, dreka o.fl. Þar að auki finnast í þjóðsögum verur sem virðast í fyrstu ósköp venjulegar en breyta skyndilega skilgreiningu sinni, t.d. dýr sem byrja að tala. Þjóðsögur fylgja oft ákveðinni formúlu og finnast sömu einkennin endurtekin í hverju ævintýri, með mismunandi blæbrigðum.

Joseph Campbell (1949) skrifaði ritið *A hero with a thousand faces*, þar sem hann heldur því fram að mögulegt sé að skilgreina þráð hetjusagna og ævintýra með eftirfarandi formúlu: hetjan leggur af stað, er tæld, borin burtu eða fer sjálfviljug að þröskuldi ævintýris. Þar hittir hetjan skuggaveru sem stendur vörð um leiðina. Hetjan sigrar hana eða tekur skuggann tókum og heldur því næst af stað inn í hina myrku skuggaveröld (eða er drepin af andstæðingum og heldur áfram dauð). Handan við þröskuldinn ferðast hetjan um ankannalegan heim, þar sem hún mætir andstæðingum sem ógna henni eða yfirnáttúrulegum verum sem aðstoða hana; hjálparmenn. Þegar hetjan er komin í innsta hring goðsögulega heimsins, þreytir hún úrslitaprekraun þar sem hún sigrar og fær verðlaun fyrir. Slík verðlaun geta verið í formi einhvers konar heilags brúðkaups, viðurkenningar eða friðþægingar frá föður, helgun hetjunnar sjálfar, eða jafnvel þjófnaður á blessuninni (e. boon) sem hún sóttist eftir. Allajafna er hér um að ræða einhvers konar útvíkkun á meðvitund hetjunnar og þar með hennar eigin tilveru. Síðasta þrekraun hetjunnar er endurkoman. Við hana verða yfirskilvitlegu öflin skilin eftir — hetjan rís upp frá skuggaveröldinni og blessunin sem fylgir henni frelsar veröldina frá illum öflum.<sup>130</sup>

Lüthi nefnir að í þjóðsögum geti aðalpersónan mætt undursamlegum og ótrúlegum atburðum og persónum án þess að það sé á nokkurn hátt erfitt fyrir hana. Hann segir að slíkt eigi ekki við um goðsögur, heldur sé líklegra í þeim að persónan geri athugasemd við hversu sérkennilegar aðstæðurnar eru. Í þjóðsögunum virðast yfirnáttúrulegur atburðirnir einnig merkingarlausir í sjálfum sér. Hið yfirnáttúrulega hefur hlutverki að gegna fyrir hetjuna og þá för sem ævintýrið leiðir hana í en stendur

---

<sup>129</sup> Max Lüthi, 1982: bls. 6.

<sup>130</sup> Joseph Campbell, 2004 [1949]: bls. 227–228.



ekki ein og sér. Einnig eru tilfinningar á borð við spennu eða forvitni ekki algengar í þjóðsögum og ævintýrum þegar handanheimurinn er annars vegar.

In folktales the numinous excites neither fear nor curiosity. If curiosity exists then it is of an everyday kind. It is directed toward events, not underlying essentials.<sup>131</sup>

Lüthi tekur fram að yfirnáttúrulegu atburðirnir í þjóðsögum þarfnist ekki frekari útskýringa. Hetjan hittir þó aldrei handanheimsverur í þorpinu sínu eða þar nálægt. Verurnar birtast aðeins á för hetjunnar um heiminn, langt frá heimili hennar.

In legends otherworld beings are physically near humans but spiritually far. In folktales they are far away geographically but near in spirit and in the realm of experience.<sup>132</sup>

Persónur þjóðsagna skynja ekki handanheiminn og verur þess sem framandi (e. alien dimension) og því má segja að heimur þjóðsagna sé á einhvern hátt einhliða (e. one-dimensionality).<sup>133</sup>

Þjóðsögur skortir ekki einungis ákveðna fjarlægð á milli venjulegs heims og handanheims, heldur er einnig ákveðin vöntun á dýpt í persónum þeirra.

It lacks the dimension of depth. Its characters are figures without substance, without inner life, without an environment; they lack any relation to past and future, to time altogether.<sup>134</sup>

Í goðsögum sem segja frá raunverulegum persónum og hlutum sem hafa mismunandi tengingar við daglegt líf, getur lesandinn hins vegar frá upphafi fundið tengingu við þá hluti sem lýst er í sögunni. Jafnvel í lýsingum á líkamsmeiðingum persóna er ekki sagt frá blóði eða sárum í þjóðsögum. Persóna getur misst útlím, án þess að lesandinn fái tilfinningu fyrir því í textanum að sárið sé raunverulegt. Persónur þjóðsagna sýna ætíð yfirvegum og engar öfgafullar tilfinningar koma í ljós, þó að tilfinningar á borð við ást,

---

<sup>131</sup> Max Lüthi, 1982: bls. 7.

<sup>132</sup> Max Lüthi, 1982: bls. 8–9.

<sup>133</sup> Max Lüthi, 1982: bls. 10.

<sup>134</sup> Max Lüthi, 1982: bls. 11.

þrá, reiði, afbrýðisemi o.s.frv. komi oft fram í sögunum. Bæði innra og ytra líf þeirra virkar því ætíð óraunverulegt í augum lesanda.<sup>135</sup>

Lüthi segir að tilgangur þjóðsögunnar sé ekki að útskýra eða styrkja eitthvað, heldur aðeins að *tákna* (e. represent).

Its characters do not know of the interrelationships of which they are part; they only let themselves be sustained by these interrelationships and thus they attain their goal. Otherworld beings do not function as parts of a harmonious whole that can be taken in at a glance.<sup>136</sup>

Vegna þess að aðeins er sagt frá því þegar persónurnar taka þátt í atburðarásinni, er aðeins fjallað um lítinn hluta þeirra sjálfra, en sá hluti fellur vel inn í samstæða heild frásagnarinnar. Af því má sjá að persónur þjóðsagna og ævintýra geta oft virkað flatar, því þær hafa aðeins einn tilgang innan sögunnar og þurfa ekki að vera til utan hennar. Í goðsögunum birtast persónurnar oft í stærra samhengi og virðast ekki aðeins vera til innan atburðarás frásagnarinnar.

Lüthi nefnir að goðsögur, helgisögur og þjóðsögur séu að mörgu leyti mikilvægari en annars konar frásagnir. Einkum vegna fjölbreytileika þeirra, hversu vel þær dreifðust og varðveittust en einnig vegna mikilvægi þeirra innan samfélagsins. Frásagnaflokkarnir þrír voru til samhliða hverjum öðrum, án þess að blandast saman. Frásagnarstíll þeirra er hver um sig einstakur, þó það komi fyrir að til verði út frá þeim einhvers konar samblöndur öðru hvoru. Stíllinn hefur samt sem áður haldist hreinn. Um goðsögur segir Lüthi:

The legend tells of significant events and persons. It has its origin in thrilling events, and originally embodies a belief in the reality of what is told. [...] It arises from the common people, and even today new legends come into currency. It draws on the individual persons and individual phenomena for its subject matter, and its style portrayal is individualizing and realistic. [...] It presents its subject without interpretation, or if it makes an attempt at interpretation it does so in a groping, empirical, changeable way. [...] Not understood, interpreted without assurance, the Wholly Other projects into our world. Although events are profoundly experienced, they are not comprehended intellectually.<sup>137</sup>

---

<sup>135</sup> Max Lüthi, 1982: bls. 11–23.

<sup>136</sup> Max Lüthi, 1982: bls. 59.

<sup>137</sup> Max Lüthi, 1982: bls. 83–84.

Helgisögur fela hins vegar merkingu í öllum hlutum frásagnarinnar og allt leiðir til sama endapunkts. Þar sem goðsagan ruglar í ríminu, skemmtir, hræðir og hvetur mannkynið vinnur helgisagan að því að útskýra og staðfesta. „The legend poses questions; the saint's legend gives answers.“<sup>138</sup> Þjóðsagan er síðan af enn öðrum toga.

The folktale is free of such fetters. It is bound neither to reality nor to a dogma. Nor does it cling to individual events or experiences, for these are no more than its raw materials. Not only does the folktale not need the support of the Church; it continues to exist even in the face of clerical opposition. And yet, in its own way, it does give an answer to the burning question of human existence, and this answer provides deep satisfaction.<sup>139</sup>

Lüthi tekur fram að þjóðsagan krefjist einskis. Hún túlkar ekki eða útskýrir heldur fylgist hún aðeins með og dregur upp mynd og veitir lesandanum nýjan veruleika þar sem hann er ekki beðinn um að sýna trúfestu. Þess í stað fær hann að líða áfram líkt og í draumi.<sup>140</sup>

Ef skoðaðar eru íslenskar miðaldabókmenntir með hliðsjón af skilgreiningum Lüthi á goðsögum má vel sjá hvernig þær passa í þann flokk frásagna. Þær berast t.d. manna á milli í munnlegri geymd og segja ítarlega frá persónum og atburðum, svo lesandinn á auðvelt með að lifa sig inn í söguna. Þar að auki má einnig sjá sameiginleg einkenni hjá miðaldabókmenntum og skilgreiningu Lüthi á þjóðsögum. Einkennin virðast sérstaklega áberandi ef litið til yngri, rómantísku fornaldarsagnanna.<sup>141</sup> Í sögum líkt og *Örvar-Odds sögu*, þar sem aðalpersónan er gædd yfirnáttúrulegum hæfileikum, lifir þar til hún verður 300 ára og berst við berserki og drauga, eða *Ketils sögu hængs* þar sem aðalsöguhetjan berst við dreka og drepur hann án þess að blása úr nös, má auðveldlega sjá blæbrigði þjóðsögunnar. Í Íslendingasögum koma einnig fram ótrúlegir bardagar við berserki og aðrar vættir og aðalsöguhetjur lifa stundum lengur en hinn venjulegur maður getur, t.d. Bárður í *Bárðar sögu Snæfellsáss*. Hetjur sagnanna hafa oftast en ekki yfirnáttúruleg einkenni, sem er e.t.v. ekki aðeins einkenni

---

<sup>138</sup> Max Lüthi, 1982: bls. 84.

<sup>139</sup> Max Lüthi, 1982: bls. 84.

<sup>140</sup> Max Lüthi, 1982: bls. 85.

<sup>141</sup> Hér er vísað í skilgreiningu Torfa Tulinius á því hvaða fornaldarsögur eru taldar vera þær gömlu; sjá ofar.

ævintýra og þjóðsagna, heldur í raun einkenni skáldskapar yfirhöfuð. Aðalpersóna sögu verður á einhvern hátt að fanga lesandann og mögulega er það ein af ástæðunum hvers vegna hetjurnar hafa svo ótrúlega birtingarmynd. Ekki verður þó af því tekið að sögur innan beggja flokka hafa fantasíueinkenni sem vel má tengja við þjóðsögur og ævintýri, en þó ekki í mismiklu mæli. Helst aðgreining þessara flokka er *hvernig* aðstæðunum er lýst, en sumstaðar má einnig finna mun milli frásagna innan sama flokksins.

Frásagnafræðilegan mun milli tveggja Íslendingasagna má t.d. sjá í *Ketils sögu hængs* og *Völsunga sögu*, en þar er yfirnáttúrulegum bardögum lýst á mjög ólíkan hátt. Í *Ketils sögu hængs* er bardaginn einkum óáhugaverður. Hann gerist í fyrsta kafla sögunnar og er sem svo:

Eitt kveld eftir dagsetr tók Ketill öxi sína í hönd sér ok gekk norðr á eyna. En er hann var kominn eigi allskammt í burt frá bænum, sér hann dreka einn fljúga at sér norðan ór björgunum. Hann hafði lykkju ok sporð sem ormr, en vængi sem dreki. Eldr þótti honum brenna ór augum hans ok gini. Eigi þóttist Ketill slíkan fisk sét hafa eða nokkura óvætti aðra, því at hann vildi heldr eiga að verjast fjölda manna. Dreki sjá sótti at honum, en Ketill varðist með öxinni vel ok karlmannliga. Svá gekk lengi, allt þar til at Ketill gat höggvit á lykkjuna ok þar í sundr drekann. Datt hann þá niðr dauðr.<sup>142</sup>

Hér berst Ketill við dreka og drepur hann eins og ekkert sé. Bardaganum er varla lýst; aðeins er sagt að þeir kumpánar hafi barist lengi, þar til Ketill nær að höggva drekann í tvennt og þannig drepa hann. Sömu sögu er ekki að segja af drekabardaganum sem er að finna í *Völsunga sögu*, en sú saga er samkvæmt Torfa Tulinius ein af gömlu fornaldarsögnum. Hún fellur því líklega ekki undir þá rómönsuhefð sem setur mark sitt á yngri sögurnar, en það eru einna helst rómantísku sögurnar sem minna á þjóðsögur og ævintýri. Í *Völsunga sögu* hefur drekinn Fáfnir stærra hlutverk. Hann hefur ekki aðeins nafn, heldur einnig rödd, baksögu og tilgang innan frásagnarinnar. Í *Völsunga sögu* stendur:

Ok er ormrinn skreið til vatns varð mikill landskjálfti svá at öll jörð skalf í nánd. Hann fnýsti eitri alla leið fyrir sik fram ok eigi hræddist Sigurðr né óttast við þann gny. Ok er ormrinn skreið yfir gröfina þá leggr Sigurðr

<sup>142</sup> *Ketils saga hængs*, 1959: bls. 153.

sverðinu undir bægslit vinstra svá at við hjöltum nam. Þá hleypr Sigurðr upp ór gröfnni ok kippir að sér sverðinu ok hefir allar hendr blóðgar upp til axlar. Ok er hinn mikli ormr kenndi síns banasárs þá laust hann höfðinu ok sporðinum, svá at allt brast í sundr er fyrir varð.<sup>143</sup>

Bardaginn sjálfur tekur e.t.v. ekki meira rými innan frásagnarinnar en í *Ketils sögu*, en það sem aðgreinir þessar tvær frásagnir er sagan í kringum bardagann. Í *Völsunga sögu* er sagt frá því hvernig Sigurður Fáfnisbani er gínttur til þess að drepa drekann sem eitt sinn var mennskur, fyrir Reginn, bróður hans. Reginn segir honum söguna af því hvernig Fáfnir varð að dreka — hamskipti, goð, dvergar og gull koma þar við sögu og að lokum smíðar Reginn handa honum sverð sem á sér ekkert líkt. Sigurður drepur drekann, en á meðan hann liggur banaleguna eiga þeir í samræðum. Fáfnir spyr hver hafi fengið hann til þess að vinna þetta voðaverk og getur sér þess til að Reginn hafi staðið þar á bakvið. Einnig varar hann Sigurð við að eiga í viðskiptum við Reginn og segir hann líklegan til að svíkja Sigurð, líkt og hann sveik bróður sinn. Að lokum gefur hann Sigurði einnig heilræði:

Fáfnir svarar: „Þat ræð eg þér, at þú takir hest þinn ok ríðir á brott sem skjótast, því at þat hendir oft at sá, er banasár fær, hefnir sín sjálf.“

Sigurðr svarar: „Þetta eru þín ráð en annat mun ek gera. Ek mun ríða til þíns bóls ok taka þar þat it mikla gull, er frændr þínir hafa átt.“

Fáfnir svarar: „Ríða muntu þar til, er þú finnur svá mikit gull at æri er um þína daga, og þat sama gull verðr þinn bani ok hvers annars er þat á.“

Sigurður stóð upp ok mælti: „Heim munda ek ríða, þótt ek missta þessa ins mikla fjár, ef ek vissa, at ek skylda aldri deyja, en hverr frækn maðr vill fé ráða allt til ins eina dags. En þú, Fáfnir, ligg í fjörbrotum þar er þik Hel hafi.“

Og þá deyr Fáfnir.<sup>144</sup>

Samkvæmt greiningu Hume (1980) sjáum við hér skrímsli sem hefur meiri tilgang innan sögunnar heldur en oft kemur fyrir. Hún nefnir að þessi dreki gefi margt í skyn, einungis í þessum stutta kafla, þar sem hann liggur og ræðir við Sigurð. Hann virðist sjá lengra en augað eygir og t.d. veit hvaðan Sigurður kemur og hver kom honum þangað.

Drekabardaga er einnig að finna í Íslendingasögum. Í 5. kafla *Bjarnar sögu Hitdælakappa* stendur:

<sup>143</sup> *Völsunga saga*, 1959: bls. 151.

<sup>144</sup> *Völsunga saga*, 1959: bls. 153–154.

Þar varð sá atburður er Björn fylgði konungi ok sigldi með liði sínu fyrir sunnan sjó, at fló yfir lið konungs flugdreki ok lagðisk at þeim ok vildi hremma mann einn, en Björn var nær staddr ok brá skildi yfir hann, en hremmði hann næsta í gegnum skjöldinn. Síðan grípr Björn í sporðinn drekans annarri hendi, en annarri hjó hann fyrir aptan vængina, ok gekk þar í sundr og fell drekinn niðr dauðr.<sup>145</sup>

Í þessum bardaga hefur hetjan ekki mikið fyrir því að drepa skrímslið, frekar en í *Ketils sögu hængs*, en það sem helst greinir á milli frásögninni hér að ofan og í bardaga Ketils er að því er lýst nánar hvernig Björn drepur drekann. Á meðan Ketill aðeins barðist lengi og hetjulega með öxinni sinni er í þessari sögu aðeins lýst hvernig Björn greip um sporðinn á skrímslinu og hjó drekann í sundur með annarri hendi. Bardagi Björns er þó heldur ekki af sama sniði og bardagi Sigurðar og Fáfnis, en líkt og Hume (1980) bendir á getur vel verið að *Völsunga saga* sé ákveðið einsdæmi.

Arngrímur Vídalín (2012) heldur því fram að lýsingarnar á þessum afrekum séu svo venjubundnar og litlausar einmitt vegna þess að þessi skrímsli hafi alls ekki verið talin yfirmáttúruleg. Hann tekur þó einnig fram að lýsingar á drekum séu jafnan á svipuðum nótum, hvort sem þær komi úr Íslendingasögu eða fornaldarsögu og að eini tilgangur dreka í sögunum sé að sanna virði hetjunnar í bardaga.<sup>146</sup> Hume heldur því einnig fram að í flestum tilvikum sé það einmitt tilgangur þeirra, en nefnir þó Fáfni sem undantekningu.<sup>147</sup>

The romance heroes kill most such monsters offhandedly, as if to do so were a routine and trivial chore. Few details of these fights are given, aside from the repeated insistence that the soft underbelly is the vulnerable spot. The dragons are usually voiceless, and the heroes are not significantly individualized by these contests.<sup>148</sup>

Samkvæmt Hume eru drekar eitt af þeim skrímslum sem hún telur hafa verið skáldleg í miðaldabókmenntum, ásamt t.d. tröllum og risum og hlutverk þeirra þess vegna oft fyrirsjáanlegt og jafnvel formúlukennt.

<sup>145</sup> *Bjarnar saga hítðalakappa*, 1972: bls. 124.

<sup>146</sup> Arngrímur Vídalín, 2012: bls. 73. Hann nefnir þetta sem mótrök gegn því að skrímslí í fornaldarsögu séu jafnan ómerkilegri, einmitt vegna þess að slíkar sögur séu „fantastískari“ en aðrar.

<sup>147</sup> Kathryn Hume, 1980: bls. 9.

<sup>148</sup> Kathryn Hume, 1980: bls. 8.

Lýsingar á tröllum og risum koma fyrir nokkuð oft í Íslendingasögum og fornaldarsögum. Af þeim fyrrnefndu má e.t.v. helst nefna *Bárðar sögu Snæfellsáss*. Þar stendur:

Hann var kominn af risakyni í föðurætt sína, ok er þat vænna fólk ok stærra en aðrir menn, en móðir hans var komin af tröllættum, ok brá því Dumbi í hvárutveggju ætt sína, því at hann var bæði sterkr ok vænn ok góðr viðskiptis ok kunni því at eiga allt sambland við mennska menn. En um þat brá honum í sitt móðurkyn, at hann var bæði sterkr ok stórvirkr ok umskiptasamr og illskiptinn, ef honum eigi líkaði nökkut; vildi hann einn ráða við þá, er norðr þar váru, enda gáfu þeir honum konungs nafn, því at þeim þótti mikil forstoð í honum vera fyrir risum ok tröllum ok óvættum; var ok hann inn mesti bjargvætttr öllum þeim, er til hans kölluðu.<sup>149</sup>

Ármann Jakobsson (2006) skrifar í grein sinni „The good, the bad and the ugly: Bárðar saga and its giants“ að eitt af því sem gerir lýsinguna sem birtist í sögunni einkum áhugaverða er skilgreiningarmunurinn á risa og trölli, en þessum tveim hugtökum hefur oft verið skotið saman.<sup>150</sup> Einnig er áhugavert að tekið sé fram að risar séu „vænna fólk og stærra en aðrir menn“, sem síðan er staðfest í sögunni af Bárði. Hann verður eins konar bjargvættur fólks í sveitinni og heitið er á hann. Í Íslendingaþættinum *Orms þætti Stórolfssonar* er einnig að finna risa, en í þeirri frásögn eru lýsingarnar af allt öðrum toga. Þar berst aðalsöguhetjan við jötuninn Brúsa<sup>151</sup> og „kettuna“. Sá bardagi, líkt og sá sem Sigurður og Fáfírnir háðu, er ekki stuttur og einfaldur, líkt og vill oft einkenna slíka atburði í sögunum. Í 9. kafla er skrifað:

Ormr sá þá, hvar bálkr stórr var um þveran hellinn. Hann gengr þá innar at, en er hann kemr þar, sér hann, at fleinn mikill kemr utar í gegnum bálkinn; hann var bæði digr ok langr. Ormr grípr þá í móti fleininum ok leggr af út. Brúsi kippir þá at sér fleininum, ok var hann fastr svo at hvergi gekk. Þat undraðist Brúsi ok gægðist upp yfir bálkinn; en er Ormr sér þat, þrífr hann í skeggit á Brúsa báðum höndum, en Brúsi bregzt við í öðrum stað; sviptast þeir þá fast um bálkinn. Ormr hafði vafit skegginu um hönd sér ok rykkir til svá fast, at hann rífr af Brúsa allan skeggstaðinn, hökuna, kjaptana báða, vangafillurnar upp allt at eyrum; gekk hér með holdit niðr

<sup>149</sup> *Bárðar saga snæfellsáss*, 1991: bls. 101–102.

<sup>150</sup> Ármann Jakobsson, 2006: bls. 59.

<sup>151</sup> Ármann nefnir þó að Brúsi sé í sögunni kallaður „tröll“, sem mögulega gæti útskýrt lætin í honum. Ármann Jakobsson, 2008: bls. 107.

at beini. Brúsi lét þá síga brýnnar ok grettist heldr greppliga. Ormr stökr þá innar yfir bálkinn; grípast þeir þá til ok glíma lengi; mæddi Brúsa þá fast blóðrás; Tekr hann þá heldr at ganga fyrir; gefr Ormr þá á ok rekur Brúsa at bálkinum og brýtr hann þar um á bak aptur.<sup>152</sup>

Sagan segir frá því hvernig Brúsi drap fósturbróður Orm, Ásbjörn, á hryllilegan og jafnvel niðurlægjandi hátt. Ormur er því kominn til að hefna hans og gjalda í sömu mynt.

Hann brá þá saxi og reist blóðörn á baki honum og skar öll rifin frá hryggnum og dró þar út lungun. Lét Brúsi svo líf sitt með litlum drengskap. Síðan bar Ormur eld að og brenndi upp til ösku bæði Brúsa og kettuna.<sup>153</sup>

Risabardagar í fornaldarsögum hafa ekki sama yfirbragð og birtist í Íslendingasögum. Í Íslendingasögum birtast risarnir sem fullbyggðar persónur, en ekki aðeins nafnlaus skrímsli sem hetjan þarf að útrýma til að sanna gildi sitt. Í 2. kafla *Ketils sögu hængs* er að finna tvo bardaga við jötna.<sup>154</sup> Í hinum fyrri kemur Ketill hængur að bóndabæ þar sem bóndi að nafni Surtur bjó. Hann tætir allt upp úr matargröf bóndans og bíður þar til jötunninn kemur heim. Þegar bóndinn sér hvað hafði gerst segir hann að þar hafi „eldhúsflíð“ Ketill hængur verið að verki.

Hann snýr heim til skálans, en Ketill undan ok nemr stað at hurðarbaki með reidda öxina. En er Surtr kemr at skálanum, verðr hann at lúta í dyrunum harðla mjök ok rekr fyrst inn höfuðit ok herðarnar. Ketill höggr þá á hálsinn með öxinni. Hún söng hátt við, er hún sneið af honum höfuðit. Fell jötunninn þá dauðr á skálagólfít.<sup>155</sup>

Síðar í kaflanum mætir Ketill öðrum jötun, sem fær enn ómerkilegri lýsingu.

Aðra nótt vakti Ketill. Þá sá hann jötun ganga í naustit, og batt sér byrði mikla. Ketill gekk at honum ok hjó til hans með öxinni á öxlina, ok fell byrðin ofan. Jötunninn brást við fast, er hann fékk sárit, svá at Katli varð laus öxin, ok stóð hún föst í sárinu. Jötunninn hét Kaldrani. Hann hljóp inn í fjarðarbotninn ok í helli sinn, en Ketill eftir. Þar sátu tröll við eld ok

<sup>152</sup> *Orms þáttur Stórólfssonar*, 1991: bls. 417.

<sup>153</sup> *Orms þáttur Stórólfssonar*: bls. 418.

<sup>154</sup> Jötnar og tröll eru oft sett undir sama hatt í miðaldabókmenntum. Sjá t.d. Ármann Jakobsson (2006).

<sup>155</sup> *Ketils saga hængs*, 1959: bls. 156.



hlógu mjök ok kváðu Kaldrana hafa fengit makliga skrift fyrir sinn tilverknað. Kaldrani kvað sárinu meiri þörf smyrsla en ávíta. Þá kom Ketill í hellinn ok kveðst vera læknir ok bað færa sér smyrsl ok kveðst vilja binda sár hans. Tröllin fóru innar í hellinn. En Ketill þreif öxina ór sárinu ok hjó jötuninn banahögg; fór heim síðan til skála síns ok hlóð ferju sína ok fór heim síðan, ok tók Hallbjörn vel við honum ok spurði, ef hann hefði við nokkut varr orðit. Ketill kvað þat fjarri farit hafa.<sup>156</sup>

Hume (1980) nefnir að höfundur *Ketils sögu hængs* hafi ekki unnið vel að þessari lýsingu; sem endurspeglast sérstaklega í því hvernig hann treður tveimur bardögum í sama kaflann.<sup>157</sup> Svo ómerkilegir eru þessir atburðir að lítið er gert til að draga að þeim athygli eða vinna að því að eitthvað sitji eftir hjá lesanda annað en það að Ketill sé klækjarefur sem plataði jötnana ærlega og varð meiri hetja fyrir vikið.

Samkvæmt Ármanni (2008) er skilgreiningin á tröllum ívið flóknari. Hugtakið tröll er notað á margs konar hátt í miðaldabókmenntum og ekki er alltaf hlaupið að því að skilja hvað fjallað sé um hverju sinni. Tröll getur þýtt stór og illgjörn vera, líkt og í dæmunum hér að ofan, en það er einnig notað í tengslum við galdur og fjölkynngi.<sup>158</sup>

Torfi Tulinius skilgreinir galdur sem svo:

Menn stunda galdra þegar þeir reyna að virkja kraft sem ekki er af þessum heimi, eða sem er a.m.k. hulinn og lýtur ekki sömu lögmálum og annað í heiminum. Þeir gera það til að koma fram vilja sínum gagnvart náttúruöflunum, hlutum, dýrum eða manneskjum. Galdrar eru því tilraun til að fá vilja sínum fullnægt, þrátt fyrir að aðstæður leyfi það ekki. Þeir eru yfirleitt framkvæmdir með særingum, þ.e. sérstökum þulum. Gjarnan eru myndir eða stafir ristir á tré, málum eða annan flöt og stundum stuðst við töfragripi af ýmsu tagi, t.d. steina eða jafnvel drykki.<sup>159</sup>

En hvað kemur galdur tröllum við? Ármann (2008) nefnir að eitt hugtakanna sem notuð eru yfir galdur sé *tröllskapur*, sem hægt er að tengja við norræna heitið yfir galdra; *trolldom*. Hann segir að algengt sé að nota hugtakið sem „samheiti yfir allar hugsanlegar tegundir af forynjum og óvættum“.<sup>160</sup> Einnig að í allra víðasta skilningi geti það staðið fyrir allt sem ekki er mennskt. Sú staðhæfing er þó varla rökrétt því

<sup>156</sup> *Ketils saga hængs*, 1959: bls. 157.

<sup>157</sup> Kathryn Hume, 1980: bls. 7–8.

<sup>158</sup> Ármann Jakobsson, 2008: bls. 101–103.

<sup>159</sup> Torfi Tulinius, 2008: bls. 10.

<sup>160</sup> Ármann Jakobsson, 2008: bls. 100–101.

fjölmargar mennskar verur stunda einhvers konar galdra og eru í kjölfarið kallaðar tröll í sögunum.<sup>161</sup> Tröll eru því að sumu leyti bæði mennsk og ómennsk.

Hetjudáðir eru meira og minna hafðar í forgrunni í þessum sögum og eru sögurnar því fullar af margs konar hetjum og andstæðingum. Líkt og komið hefur fram eru ævintýrahetjur og þjóðsagnahefjur oft gæddar yfirnáttúrulegum hæfileikum. Slíkar hetjur finnast einnig í miðaldabókmenntunum, hvort sem um ræðir augljós yfirnáttúruleg einkenni, líkt og sést í langlífi Odds í *Örvar-Odds sögu* eða í ættartré Bárðar í *Bárðar sögu Snæfellsáss* eða lúmskari yfirburði — hetju sem gnæfir yfir aðra hvað varðar líkamsburði og bardagagetu, líkt og Gretti sterka í *Grettis sögu* eða Egil Skallagrímsson í *Egils sögu*. Þó er að finna ákveðinn áherslumun á persónulýsingum og frásögnum af hetjunum sjálfum eftir því hvort sagan er Íslendingasaga eða fornaldarsaga. Í Íslendingasögum eru hetjurnar oft raunverulegri, enda líklegra að þær séu miðaðar við alvöru persónur úr sögunni. Í fornaldarsögum eru meiri líkur á að hetjurnar verði á einhvern hátt flatar og formúlukenndar. Þar virðist megináhersla vera lögð á sögurnar sjálfar og hetjudáðin, í stað þess að byggja á raunverulegu lífi manna.<sup>162</sup>

Vésteinn Ólason (2007) hefur bent á að yfirnáttúrulegir atburðir í tengslum við söguhetjur sé í mismiklu magni í Íslendingasögum og að samspil áhrifa frá rómantísku riddarasögnum og hinu hefðbundna formi Íslendingasagna sé stundum nokkuð ójafnt. Hann nefnir að í þeim sögum þar sem rómantísku áhrifin eru hvað mest áberandi<sup>163</sup> sé að finna ákveðin ævintýraleg minni;

The hero always wins every fight although the odds are against him, and characterization is highly exaggerated; the whole atmosphere is romantic while the style is a successful mixture of *Íslendingasaga* style and that of translated romances.<sup>164</sup>

Vésteinn nefnir einnig að hetjan Grettir sé einna mannlegust af þeim finnast í Íslendingasögum. Augljósasti rökstuðningur þess er t.d. að sú saga er harmræn —

---

<sup>161</sup> Ármann Jakobsson, 2008: bls. 105–110.

<sup>162</sup> Vert er að benda á að vegna fjarlægðar í tíma frá hetjunum og fornu hetjudáðum þeirra er óumflýjanlegt að atburðirnir hafi orðið ýktari, þar sem sögurnar gengu oftár en ekki manna á milli.

<sup>163</sup> Hér nefnir hann t.d. *Víglundar sögu*. Vésteinn Ólason, 2007: bls. 11–12.

<sup>164</sup> Vésteinn Ólason, 2007: bls. 12.

hetjan sigrar ekki.<sup>165</sup> Hvað sem því líður eru hetjur Íslendingasagna margar með ýmiss konar mannlega eiginleika og bresti. Í 19. kafla *Grettis sögu* er sagt frá því hvernig Grettir platar og drepur tólf víkinga, sem sagðir eru vera *berserkir*.<sup>166</sup>

Tvá drap Grettir í naustinu en fjórir kómusk út hjá honum. Fóru þá sinn veg hvárir tveir; hann elti þá sem nær honum váru. Gerði nú myrkt af nótt. Þeir hljópu í kornhloðu nokkura á þeim bæ sem fyrr var nefndr, er á Vindheimi hét. Þar áttusk þeir lengi við, en um síðir drap Grettir báða; *var þá ákaflega móðr og stirður, en mikit var af nótt*.<sup>167</sup>

Hér er tekið fram að Grettir hafi orðið móður og stirður, þ.e. að átökin hafi tekið sinn toll og gert hann þreyttan. Í þeim dæmum sem birtust hér fyrr í kaflanum er hins vegar að finna fornaldarsöguhetjur sem drepa forneskjur á borð við dreka án þess að hafa nokkuð fyrir því.<sup>168</sup> Hume hefur nefnt að hetjur fornaldarsagna séu oft gerðar mannlegri með því að setja þær í aðstæður sem eru erfiðar til þess að vinna á móti öllum skrímsladrápunum sem upphefja þær. Um hetjuna í *Örvar-Odds sögu* skrifar Hume:

In *Örvar-Odds saga*, the hero grows less human and less credible as his adventures unfold, because the author must fill three hundred years with heroic activity. Sensibly, he chose to interrupt the naturally inflationary trend by subjecting the hero to a winter with a child. To them, Oddr appears to be a tiny and puny child, although they recognize his wit. When he returns to the normal world, we can start off as if afresh, for the comic contrasts have deflated and humanized him.<sup>169</sup>

Augljóslega eru þetta ekki algild dæmi, því ætíð eru til undantekningar. Í *Göngu-Hrólfs sögu* er t.d. að finna lýsingu á hetju sem líkist fremur lýsingu úr Íslendingasögu en fornaldarsögu, en í 6. kafla er skrifað:

---

<sup>165</sup> Hann bætir við að sagan sé án efa fantasía í nútímaskilningi, sérstaklega ef litið er til skilgreininga Todorov sem farið var yfir í kafla 1.2. Sagan inniheldur, samkvæmt Vésteini, mikilvæga *augnablikið*, sem Todorov telur nauðsynlegt til þess að fantasían geti átt sér stað. Vésteinn Ólason, 2007: bls. 14

<sup>166</sup> *Berserkir* eru oft nefndir í miðaldabókmenntum og er skilgreiningin á þeim í mjög stuttu máli víkingar sem eru nær því að vera dýr en menn. Í 2. kafla *Grettis sögu* stendur: „Haraldur konungur lagði að skipi Þóris haklangt því að Þórir var hinn mesti berserkur og fullhugi. Var þar hin harðasta orusta af hvorumtveggjum. Þá hét konungur á berserki sína til framgöngu. Þeir voru kallaðir *úlfhéðnar en á þá bitu engi járn*.“ *Grettis saga*, 1964: bls. 5. Leturbreytingar mínar.

<sup>167</sup> *Grettis saga*, 1964: bls. 69. Leturbreytingar mínar.

<sup>168</sup> Sjá t.d. *Ketils sögu hængs* og *Bjarnar sögu hítðælakappa* ásamt fleirum.

<sup>169</sup> Kathryn Hume, 1980: bls. 5.

Kom Hrólfr nú engum orðum fyrir sik, en þeir sóttu at honum í ákafa bæði með höggum ok lögum. Hrólfr snerist við karlmannliga, gerði ýmist hann hjó eða lagði með spjótinu. Varð hann þeim stórhöggr, því at spjótit var it besta vápn, en fekk Hrólfr sár nokkur á höndum ok fótum. Þeir börðust lengi, ok lauk svá, at Hrólfr drap þá alla. *Var hann þá mjök móðr.*<sup>170</sup>

Almennt má þó e.t.v. halda fram að fornaldarsöguhetjur séu flatari og litlausari en Íslendingasöguhetjur.<sup>171</sup>

Tilfni er til þess að fjalla lítilliga um hvernig galdur birtist í miðaldabókmenntunum. Aðalheiður Guðmundsdóttir (2015) hefur fjallað um hlutverk galdra í fornaldarsögunum, þar sem hún nefnir að í flestum tilvikum sé galdur af hinu illa. Sá eða sú sem framkvæmir galdurinn gerir það til þess að vinna bug á hetjunni á einhvern hátt. Niðurstöður Aðalheiðar eru að galdur sé notaður til þess að:

- a) Provide the hero with an opposite number, an opponent in the plot.
- b) Bolster the hero's moral standing, e.g. by presenting magic in contrast to the heroic ideal.
- c) Present a picture of pre-Christian times.
- d) Spice the narrative, so enhancing its entertainment value.<sup>172</sup>

Hún nefnir einna vinsælasta form galdra í fornaldarsögunum séu álög, en þá virka þau einnig sem eins konar frásagnarrámmi í sögunum. Höfundur notar álögin til að fleyta frásögninni áfram. Nefna mætti t.d. álögin sem dvergurinn Andvari leggur á Fáfnisgull í *Völsunga sögu* — þau leiða til þess að allir sem komast í kynni við gullið láti líf sitt að launum. Aðalheiður segir einnig að álög og galdrar hafi svipaðan tilgang í þjóðsögum og ævintýrum, þar sem þau hafa oftast þann tilgang að vera eins konar hindrun eða áskorun sem hetjan þarf að takast á við. Oft eru álögin einnig notuð til þess að fjarlægja ábyrgðina frá söguhetjunni. Í *Völsunga sögu* má sjá hvernig álög Grímhildar á Sigurð Fáfnisbana gera að verkum að hann þarf ekki lengur að taka ábyrgð á því að hafa svikið Brynhildi þegar hann giftist Guðrúnu; hann gerði það undir álögum.

---

<sup>170</sup> *Göngu-Hrólfs saga*, 1950. Leturbreytingar mínar.

<sup>171</sup> Nánar um flatar og hringlaga sögupersónur má m.a. skoða í *Aspects of a novel* (1927) eftir E.M. Forster.

<sup>172</sup> Aðalheiður Guðmundsdóttir, 2015: bls. 52.

By making the hero the victim of a magic spell, the author absolves him from responsibility and the audience does not blame him for not behaving in a proper moral fashion; thus it can be said that *ffolkynngi* can be a device used by the author to keep the audience's sympathy where he wants it. In other words, he uses it to control the audience's reaction; the reader or hearer of the story can be relied upon not to think that Sigurðr has willingly betrayed Brynhildr even though he now loves another woman.<sup>173</sup>

Aðalheiður bendir enn fremur á að hetjur sem ná að halda heiðri þrátt fyrir álög og galdur séu einkum virðingaverðar. Einnig að höfundur fornaldarsagna sem notar galdur í sinni frásögn sé að búa til sögusvið þar sem allt sé mögulegt og lögmál náttúrunnar ekki algild. Birtingarmynd galdurs í Íslendingasögum er aðeins öðruvísi, samkvæmt Aðalheiði:

Although admittedly the *Íslendingasögur* also dealt, like the *fornaldarsögur*, with the past, it was much closer in time to the medieval audience, and the setting was of course familiar to them in a very real manner. This difference in the nature of the relationship between saga and reality can be seen from the fact that, while figures in the *Íslendingasögur* who have magic powers are individuals who live on particular farms in the inhabited areas of the country, those of the *fornaldarsögur* (including trolls, dwarves and other supernatural creatures) are generally encountered in wild places and therefore resemble folklore phenomena more than any part of the human community.<sup>174</sup>

Í *Eyrbyggja sögu* er að finna seiðkarlinn Þorgrím nef og tvær fjölkunnugar konur, Geirríði og Kötlu. Þeirra galdrar eru ekki alveg eins og galdur Grímhildar í *Völsunga sögu*. Grímhildur leggur ástarálög á Sigurð Fáfnisbana svo hann gleymi Brynhildi og giftist dóttur sinni, en í *Eyrbyggja sögu* eru Katla og Geirríður keppast um sama manninn, en að lokum Katla sem „ríður“ honum og reynir síðan að koma sökinni á Geirríði.<sup>175</sup> Því var það ekki maðurinn sjálfur sem var aðalatriðið, heldur samkeppnin milli kvennanna tveggja. Aðalheiður segir einnig að galdrar Kötlu og Geirríðar séu

---

<sup>173</sup> Aðalheiður Guðmundsdóttir, 2015: bls. 48.

<sup>174</sup> Aðalheiður Guðmundsdóttir, 2015: bls. 43. Hún segir einnig: „Of course the distinction is not quite so clear-cut: there are all sorts of practitioners of magic in the *fornaldarsögur*, including prophetesses, isolated recluses who practise *ffolkynngi* in secret, chieftains who perform sacrifices to the pagan gods (*blót*), counsellors who accompany heroes and help them in battle and shape-shifters who fight, in human or animal form, or sink into the ground and appear elsewhere.“

<sup>175</sup> Sjá t.d. Ármann Jakobsson (2009). Yfirnáttúrulegar ríðingar: Tilberinn, maran og vitsugan. *Tímarit máls og menningar*, 111–121.

framkvæmdir á sveitabæjum og hafa því e.t.v. minni alheimsáhrif en álög Grímhildar, sem höfðu á afdrifarík áhrif á afkomu Gjúkungaættar.

Til eru ógrynnin öll af svipuðum lýsingum af yfirnáttúrulegum atburðum úr miðaldabókmenntum sem væri nær ógerlegt að rannsaka til hlítar. Þessi dæmi sýna hins vegar að ákveðinn frásagnafræðilegur munur er á lýsingum á vættum, bardögum og hetjunum sjálfum eftir því hvort um fornaldarsögu eða Íslendingasögu er að ræða. Fornaldarsögurnar eru nátengdar ævintýrum. Skilgreining Lüthi á þjóðsögum virðist styrkja þá skilgreiningu t.d. vegna þess að handanheimurinn og verur þaðan gegna lykilhlutverki innan þjóðsagna annars vegar og fornaldarsagna hins vegar, en slíkt hið sama mætti e.t.v. að einhverju leyti segja um Íslendingasögurnar. Þó er nokkuð ljóst að í fornaldarsögnum birtast vættirnar aðeins sem hindranir í vegi hetjunnar. Þær hafa þann eina tilgang að sýna fram á hversu merkileg aðalsöguhetjan er, sem einnig líkist því sem þekktist úr þjóðsögnum. Í Íslendingasögnum er hlutverk vættanna aðeins stærra. Þar eru vættirnar ekki einungis skrímsli, heldur einnig persónur. Að sjálfsgöðu er að finna undantekningar, líkt og Fáfni í *Völsunga sögu*, en þegar öllu er á botninn hvolft má halda því fram að fornaldarsögurnar séu nær ævintýrunum. Í fornaldarsögnum og ævintýrum eru vættirnar litlausar, bardagarnir venjubundnir og persónurnar oftast en ekki flatar og jafnvel fyrirsjáanlegar. Yfirnáttúrulegu atburðirnir koma engum á óvart í fornaldarsögnum, handanheimurinn virðist vera innan seilingar og oft er erfitt að sjá hvort *augnablikið* sem Todorov fjallaði um hafi verið mögulegt hjá miðaldamanninum. Svo virðist sem gert hafi verið ráð fyrir því að hetjan myndi mæta ótrúlegum andstæðingum. Því er e.t.v. hægt að taka undir með Arngrími Vídalín sem sagði að vættirnar hafi margar hverjar ekki verið fantastískar í augum miðaldamannsins.<sup>176</sup>

#### **2.4. Fantasía miðalda í nútímaskilningi.**

Ef þessir miðaldatextar eru skilgreindar með hliðsjón af rannsóknum þeirra fræðimanna sem fjallað var um í fyrsta kafla er líklega nauðsynlegt að ræða fyrst yfirnáttúrulegu atburði sagnanna. Yfirnáttúrlæg atriði í Íslendingasögnum má mögulega skoða með skilgreiningu Jackson í huga.<sup>177</sup> Hún hélt því m.a. fram að sögur gætu verið annaðhvort *hreint-ótrúlegar* eða *fantastískt-ótrúlegar*. Íslendingasögurnar myndu þá e.t.v. vera túlkaðar sem *fantastískt-ótrúlegar*; þar sem ótrúlegu atburðunum er gefin yfirnáttúruleg skýring. Hins vegar myndu fornaldarsögurnar frekar vera *hreint-*

<sup>176</sup> Sjá kafla 1.4.

<sup>177</sup> Sjá kafla 1.3.

*ótrúlegar* vegna þess að í þeim er útskýring ekki nauðsynleg. Í augum miðaldamannsins voru fornaldarsögurnar skáldskapur og þess vegna gert ráð fyrir að þær væru ótrúlegar. Íslendingasögurnar voru skrifaðar í raunsæjari stíl og þess vegna yfirnáttúrulegu atburðirnir oftast notaðir til þess að útskýra hið óútskýranlega. Fyrir nútímalesanda eru þessar sögur flestar *háfantasía*, líkt og Jackson fjallaði um. Heimurinn sem í þeim birtist á lítið sameiginlegt með nútímaheimi, mögulega að mannlegum brestum undanskildum.

Skilgreining Kathryn Hume (1984) er öllu flóknari, en hún vildi fremur víkka skilgreininguna á fantasíuhugtakinu en að negla hana betur niður. Íslendingasögur eru, samkvæmt hennar skilgreiningu, fæstar til þess fallnar að vera flokkaðar sem flóttabókmenntir vegna þess að þær uppfylla ekki sömu skilyrðin og óraunsæjari bókmenntir, t.d. rómantísku fornaldarsögurnar. Hume nefnir einnig hetjusögur sem hluta af flokk *bókmennta sýnarinnar*, sem hún skilgreinir sem bókmenntaheim sem byggir á því að minnka (e. subtractive literature). Heimur þeirra er einfaldur og svarthvítur og augljóst hvað er rétt og hvað er rangt. Lesandinn þarf ekki að ákveða sjálfur hvern hann styður í sögunni. Yngri og rómantísku fornaldarsögurnar myndu þá vera flokkaðar með *bókmenntum blekkingarinnar*, þar sem fantastískur flótti getur átt sér stað. Tenging miðaldabókmennta við ævintýri og þjóðsögur styrkir enn þá tillögu um að þær geti stuðlað að flótta fyrir lesanda, en líkt og Ármann, Arngrímur, Mundal og fleiri hafa bent á þá skiptir höfuðmáli að líta til þess samfélags sem sagan er sprottin úr. Þó svo að flóttinn sé mögulegur hjá nútímalesanda þarf það ekki að þýða að hann hafi einnig átt sér stað í hjá miðaldamanninum.

### **3. Nútímafantasíur**

Nútímahöfundar hafa ekki aðeins aðgang að þessum miðaldaarfi og fantasíunni sem í honum birtist, heldur hafa þeir einnig aðgang að bókmenntalegri hefð til margra ára fyrir ýmiss konar yfirnáttúrulegum frásögnum. Höfundar 20. og 21. aldar búa að fjölmörgum fantasíubókum, sem nú á dögum þykja klassísk verk; t.d. *Dracula* eftir Bram Stoker og að sjálfsgöðu *Hringadróttins saga* Tolkien. Hægt er að gera ráð fyrir að þessar klassísku skáldsögur séu einnig undir miðaldaáhrifum. Þær skáldsögur sem hér verða ræddar eru allar eftir íslenska höfunda, skrifaðar fyrir ungt fólk eða fullorðna og gefnar út árið 2013. Tvær af þeim eru skrifaðar á íslensku og gefnar út hér á landi, en sú þriðja er skrifuð á ensku og upphaflega gefin út í Bandaríkjunum.

Sögurnar voru mestmegnis valdar af handahófi og sameiginlega útgáfuárið í raun aðeins tilviljun.

Sögurnar þrjár eru í grundvallaratriðum ólíkar, en eiga það þó sameiginlegt að búa að einhvers konar tengingu við miðaldabókmenntir. Nútímalesandi sem les miðaldabókmenntir gerir það komandi úr samfélagi þar sem vísindaleg heimsmynd er ríkjandi og því er samfélagið sem birtist í sögunum honum framandi. Þar sem þessar bókmenntir fá e.t.v. lánuð fantasíueinkenni úr miðaldabókmenntum, má mögulega skoða þessar nútímafantasíur á svipaðan hátt og Íslendingasögum og fornaldarsögur. Þó að miðaldaheimsmynd sé ekki ríkjandi í því samfélagi sem nútímafantasíurnar koma úr eru höfundarnir að skrifa um hluti og sem voru að öllum líkindum ráðandi í miðaldaheimsmynd.

Fyrsta skáldagan, *Kallið*, eftir Elí Freysson, gerist í skálduðu forsögulegu samfélagi, þar sem galdrar og óvættir eru á hverju strái. *Úlfshjarta* eftir Stefán Mána gerist í nútímasamfélagi en byggir að miklu leyti sinn söguþráð á vættum sem voru algengar í Íslendingasögum og fornaldarsögum. Síðustu skáldsögunni, *Swords of Good Men* eftir Snorra Kristjánsson, er líklega best lýst sem sögulegri skáldsögu. Hún fjallar um víkingasamfélag, sem líkist mjög því samfélagi sem oft er að finna í miðaldabókmenntum, en einnig er að finna í henni persónur sem voru til í raun og veru, samkvæmt íslenskum miðaldabókmenntum.

### **3.1. Kallið (2013)**

*Kallið* fjallar um unglingsstúlkuna Kötju, sem býr í skálduðum, forsögulegum heimi. Líf hennar umturnast þegar hún heyrir rödd kalla á sig í draumi sem segir henni að ganga uppá fjall um miðja nótt. Þar hittir hún konu sem situr við varðeld. Nokkrum dögum áður hafði undarleg vera ráðist á þorpið hennar og drepið þrjá þorpsbúa, þar á meðal frænku hennar. Katja var sú eina sem barðist gegn skrímslinu og drap það. Konan á fjallinu, sem ber nafnið Serdra segir Kötju að röddin sem hún heyrði hafi verið „Kallið“. Kallið er eitthvað sem aðeins fólk eins og þær: Rauðkuflar, fá að heyra. Rauðkuflar eru hálf-ofurmannlegar manneskjur sem berjast gegn illum öflum sem leynast útum allan heiminn. Þær eldast mikið hægar en venjulegar manneskjur, sár þeirra gróa ætíð að fullu á ótrúlega skömmum tíma en þær eru þó ekki ódrepanði. Þeirra hlutverk er að berjast gegn illum galdramönnum og yfirnáttúrlegum skuggaverum og vernda fólk í því sem kallað hefur verið „þögla stríðið“. Serdra tekur Kötju undir sinn væng og þjálfar hana til þess að verða að Rauðkufli.



Katja, aðalpersóna sögunnar, er 16 ára unglíngur. Persóna hennar er nokkuð vel kynnt, þó að henni fylgi ekki mikil forsaga. Aðeins birtast nokkur afturlit til æsku hennar, en þau birtast yfirleitt sem hugsanir hennar sjálfar og þeim lýst út frá hennar eigin sjónarhorni. Fram kemur að hún hafi ætíð upplifað sig sem öðruvísi — hún þráði spennu og naut sín best þegar hún var í einhvers konar slagsmálum. Serdra útskýrir fyrir henni að sú tilfinning að líða best í bardaga, hafi einnig verið „Kallið“. Þó nokkuð mörg samtöl eru í bókinni, en flestar upplýsingar um aðalpersónuna birtast þó í hugsunum hennar. Hún virkar samt sem áður sem nokkuð steriótýpískur nútímaunglíngur, hún er oft með „unglíngastæla“ og er mjög óþolinmóð í fasi, en hún gefur einnig í skyn þá tilhneigingu að upplifa sig sem ódauðlega og ósigrandi, sem einna helst fyrirfinnst hjá ungu fólki.

Í fyrstu köflum bókarinnar koma fram tveir bardagar við yfirnáttúrlegar verur. Þegar Serdra og Katja hittast fyrst berjast þær við hóp af litlum djöflum, en þann bardaga segir Serdra vera einhvers konar inntökupróf fyrir Kötju.

Fyrsti óvætturinn réðist aftur á hana með galopið gin, og beygluðu handleggina og klærnar sem þeir enduðu í fyrir framan sig. Katja stakk beint undir kjálkann og hæfði. Oddurinn smaug vel inn í þetta sinn og eitthvað vall útúr sárinu.<sup>178</sup>

Þessir fyrstu andstæðingar vinkvennanna eru nafnlausir og frekar aumir. Þeim er aðeins lýst útlítslega á meðan bardaginn stendur yfir, en þar að auki er því lýst nokkuð ítarlega hvernig þær slátra þeim. Verurnar er því algjörar aukapersónur og aðeins til staðar í sögunni til að sanna virði hetjunnar. Það er eitt af því sem bókin á sameiginlegt með fornaldarsögunum, en ofurmannlegir kraftar Kötju eru þá mögulega annað sameiginlegt einkenni.

Í sögunni kemur fram að ásamt því að vera með aukinn styrk, hraða og nákvæmni séu Rauðkuflar einnig færir um að sjá, eða finna fyrir, bæði fortíð og framtíð. Í tilfelli Kötju virðist sem hún hafi meðfæddan hæfileika til að sjá fortíðina; skynja það sem gerst hefur á hverjum stað fyrir sig, sem hún nær nokkuð fljótlega tökum á. Að skynja framtíðina er henni þó erfiðara.

---

<sup>178</sup> Elí Freysson, 2013: bls. 19.

„Hlustaðu á mig: Það eru ákveðnar reglur varðandi það að skynja liðna atburði,“ sagði hún með kennslu-rödd sinni og augnaráðið hélt Kötju fanginni. „Það fer alltaf eftir næmni þess sem er að horfa, en yfirleitt er erfiðara að skynja atburði eftir því sem lengra er liðið.“

„Yfirleitt?“

„Það hefur áhrif hversu *sterkur* atburðurinn er. Ofbeldi, morð, sorg, fæðingar, sjálfsvíg, stórslys og sérstaklega svartagaldrar. Slíkt skilur eftir sig...“ Serdra hikaði. „Við skulum kalla það *för*. Því ofsafengnari og áhrifameiri sem atburðurinn var, því lengur lifir hann fyrir þá sem geta séð slíkt.<sup>179</sup>

Þar að auki geta Rauðkuflar búið til svokallaðan varðloga, sem er sérstök tegund af rún sem getur framkallað galdraeld sem ver þær gegn skuggaverum. Þær eru því ekki aðeins með ofurmannlegan styrk og forspá, heldur geta þær einnig galdrað á sinn hátt. Max Lüthi benti á að oft í ævintýrum sé hetjan gædd yfirnáttúrulegum hæfileikum, eða fái einhvers konar töfrum gæddar gjafir frá hinum ýmsu persónum í gegnum frásögnina. Sem sýnir ákveðin tengsl milli sögunnar og þjóðsagna.

Í skilgreiningu Joseph Campbell á ævintýrinu er tekið fram að hetjan hitti ætíð einhvers konar hjálparmann á för sinni. Hægt er að sjá hvernig Serdra, eldri og reyndari Rauðkuflinn getur verið túlkaður sem slíkur.<sup>180</sup> Serdra er að mörgu leyti yfirnáttúruleg vera sem aðstoðar Kötju við að finna tilgang sinn. Ef litið er á persónuna sem slíka er enn auðveldara að koma augum á hvernig sagan tengist ævintýrinu. Katja hittir einnig skuggaverur, líkt og Campbell fjallaði um. Í sögunni er auk þess að finna annars konar hjálparmenn, sem kallaðir eru skuggar. Þeir eru mannlegir og hafa það hlutverk að fylgjast með samfélaginu, geyma þær upplýsingar fyrir Rauðkuflana og aðstoða þá ef til bardaga kemur við hina stóru ógn, sem eru galdramenn Bræðralagsins.

Bræðralagið er hópur af galdramönnum sem í gegnum aldirnar hefur unnið staðfastlega að heimsyfirráðum, augljóslega með misjöfnum árangri.<sup>181</sup> Sá sem verður síðar aðalandstæðingur Kötju og Serdru er Tovar Savaren; galdramaður sem hefur náð umtalsverðum völdum á Baldursströnd, heimasvæði Kötju. Lesandinn fær smám saman að lesa um hans fyrirætlanir í gegnum söguna, sem sagt er frá í fyrstu persónu.

---

<sup>179</sup> Elí Freysson, 2013: bls. 64.

<sup>180</sup> E.t.v. er einnig hægt að sjá hvernig samband þeirra er á margan hátt eins og milli Harry Potter og Prófessor Dumbledore, eða jafnvel Fróða Bagga og Gandálfs; samband kennara og nemanda.

<sup>181</sup> Hér mætti einnig sjá tengingu við vinsælar fantasíubækur, líkt og Hringadróttinssögu og Harry Potter. Bræðralagið er aðalandstæðingurinn— hin stóra ógn sem aðalpersónan verður að vernda heiminn fyrir.

Tovar Savaren er andstæðingur sem lesandinn á auðvelt með að líka illa við; hann er hrokafullur og ýjað er að því að hann sé illur alveg inn að beini.

„Áætlunin *mun* virka,“ sagði hann kuldalega. „Ég leyfi ekki annað. Hún virkar ef við förum gætilega og útrýmum þessum boðflennum, og ef þú stendur við heit þín um að tala við flokkinn þinn fyrir mína hönd.“

„Og leyfiru ekki neitt annað í því heldur?“

Storkunin í rödd útlendingsins var sennilega fyrir ósvífnissakir eins og svo margt annað í fari mannsins. Sennilega. En Tovar var nóg boðið. Hann gat ekki látið slíkt viðgangast.

Hann steig þrjú skref afturábak, utan við það færi sem maðurinn hafði til að gera skyndiárásir, ef marka mátti æfingaslaginn sem Tovar hafði fylgst með fyrir nokkru.

„Já, Vajan, ég leyfi ekki neitt annað,“ hvíslaði hann fullur reiði sem hann hafði ekki leyft sér að sýna lengi. „Þú stendur við þínar skuldbindingar nema þú ætlir að velta mér úr sessi. Getur sverð þitt skorið galdra?“<sup>182</sup>

Katja og Serdra heyja lokabaráttu við Tovar Savaren við lok sögunnar, en samt sem áður er endirinn nokkuð opinn. Gert er ráð fyrir því að sagan haldi áfram og verði að framhaldssögu.<sup>183</sup>

Stíll sögunnar virðist vera nokkurs konar blanda af gömlu og nýju. Sögusviðið hefur á sér forsögulegan blæ, en þó gerist sagan í eins konar tímaleysi. Samfélagið er þó ekki rafvætt eða tæknivætt á neinn hátt. Hestar og hafnir eru mikilvægar samgönguleiðir, sem verður til þess að samfélagið líkist mjög því sem þekktist e.t.v. á miðöldum.<sup>184</sup> Talandinn hjá persónum sögunnar, þá sérstaklega Kötju, er það sem einna helst dregur lesandann aftur til nútíðarinnar. Jafnvel væri hægt að ímynda sér að ef Katja yrði flutt úr þessi forsögulega samfélagi yfir í nútímasamfélag myndi hún vel passa þar inn. Samtöl eru algeng í sögunni, sem er eitt af því sem einkennir t.d. Íslendingasögurnar, en þau eru augljóslega ekki notuð á sama hátt. Í *Kallinu* eru samtölin notuð til þess að miðla upplýsingum um það hvað „Kallið“ er og um sögu frásagnarheimsins. Í Íslendingasögunum eru samtölin notuð til þess að fleyta sögunni áfram, en sjaldan til þess að koma fram upplýsingum. Einnig er oftast ekki talið

<sup>182</sup> Hér ræðir Tovar Savaren við Vajan, útlenskan málaliða sem hann er í samráði við. Elí Freysson, 2013: bls. 193.

<sup>183</sup> Fleiri bækur í þessari bókaröð hafa þegar komið út, *Kistan* (2014) og *Eldmáni* (2015).

<sup>184</sup> Í sögunni er samt sem áður að finna borgir og bæi, sem þekktist ekki hér á landi á miðöldum, en slíkt kemur þó fyrir í miðaldabókmenntum, þar sem fjallað er um Norðurlöndin og Bretlandseyjar.

nauðsynlegt í Íslendingasögum að útskýra nánar hvers konar yfirnáttúrulegar vættir voru á ferð.<sup>185</sup> Skuggaverurnar í sögunni af Kötju eru nafnlausar og hefur hver og ein e.t.v. ekki stórt hlutverk, en þó eru útskýrð einkenni og uppruni vættanna að einhverju leyti .

„*Lohjan* er í meginatriðum afbökun á gamalli athöfn sem átti þátt í stofnum Bræðralagsins. Í henni er mörgum illum öndum hleypt inn í huga og líkama sjálfboðaliða. Hvorki hugur né líkami þolir slíkt til lengdar, en viðkomandi öðlast mátt ef hann hefur nægan viljastyrk til að hafa einhvern hemil á öndunum. Ef ekki verður viðkomandi að sturluðum hryllingi sem deyr fljótlega.“<sup>186</sup>

Í þessu tilfelli er um að ræða galdramann, sem býður illum öndum inn í líkamann sinn. Áhugavert er að bera þessar vættir saman við afturgöngur á borð við Þórólf bægifót úr *Eyrbyggja sögu*. Tekið er fram í *Eyrbyggja sögu* að Þórólfur hafi verið illskeyttur maður á meðan hann lifði, sem e.t.v. gerði það að verkum að hann varð sérstaklega erfið afturganga. Þórólfur drap bæði menn og búfenað þar til haugur hans var færður og girtur veglega af.<sup>187</sup> *Lohjan* vættirnar eru þó ekki dauðar í upphafi, heldur eru það illu andarnir sem draga hýsilinn til dauða að lokum. Þrátt fyrir það má e.t.v. sjá hvernig Þórólfur getur verið túlkaður sem illur andi sjálfur. Í báðum tilvikum eru mennirnir illir til að byrja með og þau persónueinkenni stigmagnast við „breytinguna“. Dauði kemur einnig við sögu hjá báðum persónum; Þórólfur deyr sjálfur, en galdramaðurinn sem verður að *lohjan* býður dauðanum einhvern veginn inn í sig. Skuggaverurnar koma úr öðrum heimi og fylla líkama hans. Þó að hann sé í rauninni ekki dáinn fyrr en hann hefur þjónað tilgangi sínum, fær hann samt einhvers konar „auka líf“ við það að fremja galdurinn. Hann liggur á dánarbeðinu, þangað til að verurnar koma, þá er hann aftur fær um að ganga og berjast, þar til hann deyr. Afturgöngu Þórólfs má mögulega túlka á svipaðan hátt. Hann gengur aftur og fær þannig einnig „auka líf“ þar til haugur hans er færður.

Líkt og komið hefur fram eru það þó ekki aðeins yfirnáttúrulegir atburðir innan frásagnar sem gera sögu að fantasíu. *Kallið* væri líklegast túlkað sem

---

<sup>185</sup> Hugtakið „tröll“ var notað yfir margs konar vættir og erfitt er að áætla hver upprunaleg merking hugtakanna var, m.a. vegna þess að þau voru einmitt ekki útskýrð til hlítar í sögunum.

<sup>186</sup> Elí Freysson, 2013: bls. 184.

<sup>187</sup> Þórólfur bægifótur var maður sem dó og gekk aftur á bænum Hvammi. *Eyrbyggja saga*, 1985: bls. 90–95.

*háfantasía*, eftir skilgreiningu Jackson. Heimurinn sem í henni birtist er augljóslega skáldaður og auðvelt er fyrir lesandann að aðskilja hann frá sínum raunverulega heimi. Einnig, ef sagan er skoðuð nánar út frá rannsóknum Jackson má sjá hvernig túlka má söguna sem *hreint-ótrúlega*, líkt og fornaldarsögunar (og ævintýrin). Yfirnáttúruleg atriði koma lesandanum ekki á óvart, heldur er frekar gert ráð fyrir þeim. Jackson staðsetur fantasíuna mitt á milli hins ótrúlega og hins mímetíska, þar sem hið fyrnefnda eru einhvers konar formúlubókmenntir. Atburðir eru fyrirfram ákveðnir og jafnvel fyrirsjáanlegir. Hið mímetíska reynir hins vegar á ímyndunarafli lesandans, þar sem hann veltir ítrekað fyrir sér hvort atburðir í sögunni geti verið raunverulegir eður ei. Hann er þannig teygður milli þess ótrúlega og þess raunverulega. Slíkt á sér ekki stað við lestur á *Kallinu*. Erfitt er þess vegna að sjá hvernig *augnablik* Todorov getur átt sér stað. Hvorki lesandinn, né söguhetjan upplifir slíkt *augnablik* andspænis ótrúlegum atburðum. Lesandinn er vel upplýstur um að slíkir atburðir munu eiga sér stað og sögupersónur virðast einnig eiga von á þeim, einkum vegna þess að þær eru yfirnáttúrulegar sjálfar. Sagan er því sem næst ævintýrinu, sem leiðir af sér að það fellur líklega vel í flokk flóttabókmennta Hume, þá sérstaklega sem hetjubókmenntir.<sup>188</sup> Lesandinn hefur þann möguleika að upplifa fantastískan flóttu, þar sem hann þarf ekki að velta fyrir sér daglegu amstri og getur varpað sér inn í ævintýraheim þar sem hann er algjörlega aftengdur raunveruleikanum um stund.

### 3.2. Úlfshjarta (2013)

*Úlfshjarta* fjallar um ungan mann, Alexander, sem uppgötvar eftir afdrifaríkt drykkjukvöld að hann er ekki eins og fólk er flest, heldur er hann varúlfur. Sagan gerist í Reykjavík árið 2012, þar sem Alexander býr einn. Hann kynnist ungri stúlku sem heitir Védís og er litla systir féлага hans. Þau kynnast á svipuðum tíma og hann uppgötvar sína yfirnáttúrulegu hlið. Alexander er undir áhrifum áfengis þegar hann „breytist“ í fyrsta skiptið. Hann er í uppnámi, drekkur of mikið og það næsta sem hann man er að hann vaknar í ókunnugu herbergi, mjög vankaður og aumur, með eitthvað óbragð í munninum. Inn í herbergið mæta síðan frakkaklæddir karlmenn, flestir með sítt hár og skegg, sem tilkynna honum að hann sé varúlfur. Einnig að hann

---

<sup>188</sup> Hume nefnir þó að hetjuævintýri sé að finna í flokki þar sem aðferð til að minnka bókmenntaheiminn var beitt; *bókmenntir sýnarinnar*. Þar virðist allt vera svart–hvítt, rétt–rangt. Hægt væri einnig að færa rök fyrir því að slíkar skilgreiningar ættu vel við *Kallið*.

hafi „breyst“ kvöldið áður og ráðist á þrjá vini sína áður en þeir náðu að yfirbuga hann og sprautu hann niður. Breytingunni er lýst sem svo:

Hitatilfinning, kuldahrollur.

Hann sleppir takinu og hrapar ofan í tómið — *finna, elta, veiða og... drepa?*

Nóttin iðar af lífi — rafmögnuð og köld. Hann skokkar með fram girðingunni, þírir augun, beygir sig niður og rennur á lyktina. [...]

Nóttin er tími hans. Hann er vakandi, kraftmikill, sterkur. Tómur og kaldur að innan. Hann klæjar í gómana, verkjar í beinin og sviður í vöðvana en það skiptir ekki máli því að blóðið ólgar, hjartað slær þægilegan trommutakt og eitthvað yfirnáttúrulega sterkt togar hann áfram.<sup>189</sup>

Ármann Jakobsson fer m.a. yfir hamskipti og berserki í grein sinni „Beast and Man: Realism and the Occult in *Egils saga*“ (2013) þar sem hann tekur fram að erfitt sé að gera sér algjörlega grein fyrir því hvernig hamskipti hafi átt sér stað. Einnig að nákvæm skilgreining á því hvað berserkir voru sé ekki til staðar, frekar en á öðrum vættum. Ekki er hægt að útiloka að sumir lesendur miðaldatextanna hafi litið á þá sem mennska menn, sem *trylltust*<sup>190</sup> í bardaga, á meðan aðrir hafi trúað því að eiginleg hamskipti hafi átt sér stað.

Samkvæmt Aðalheiði Guðmundsdóttur eru algengustu hamskiptin sem fjallað hefur verið um á Norðurlöndum hæfileikinn til þess að breyta sér í úlf eða björn. Svokallað varúlfaminni er að finna í fjórtán íslenskum miðaldafrásögnum, en bjarnarhamskiptin eru ekki jafn algeng.<sup>191</sup> Aðalheiðir nefnir að hugtökin sem jafnan eru tengd við varúlfaminnið séu *vargstakkur*, *úlphamr*, *úlphéðinn* og *berserkur*, en bætir við að þrátt fyrir það virðist sem úlfhéðnar og berserkir séu tvær tegundir dýrslegra bardagamanna. Hún tekur fram að fræðimenn hafi áður gert aðgreiningu milli þessara vætta; úlfhéðnar voru tengdir úlfum á meðan berserkir voru tengdir við birni. Þá er hugtakið skilgreint sem *ber-serkir*, þ.e. bjarnar sekkur— bjarnarhamur. Lýsing á vættunum er einnig nefnd í einu kvæði, en Aðalheiður tekur fram að lýsingin í því gefi til kynna að berserkir hafi mögulega verið flokkaðir í einn ákveðinn flokk, á

<sup>189</sup> Stefán Máni, 2013: bls. 67–68

<sup>190</sup> Ármann nefnir að *tryllask* sé augljóslega skylt hugtakinu *troll* og bendir til þess að tröll sé hreyfanlegt fyrirbæri.

<sup>191</sup> Þær frásagnir sem innihalda varúlfaminni eru: *Gylfaginning*, *Hrafnagaldur Óðins*, *Völsunga saga*, *Helgukviða Hundingsbana I (Völundarkviða)*, *Gibbons saga*, *Sigrarðs saga frækna*, *Sigrarðs saha ok Valbrands*, *Skjöldunga saga Arngrims lærða*, *Ála flekks saga*, *Úlfhams saga*, *Tíódels saga*, *Jóns saga leikara*, *Sagan af Þorsteini glott* og *Hvað þýðir „sár“*. Sjá Aðalheiður Guðmundsdóttir, 2007: bls. 278.

meðan úlfhéðnar hafi verið undirflokkur, sem einna helst var tengdur við bardaga. Enn fremur tekur hún fram að alla jafna sé talið að vopn bíti ekki á þá og að svokallaður berserksgangur hafi verið nátengdur hamskiptum.

[...] for in both cases men acquire the attributes of animals. The main difference resides, perhaps, in the fact that with shapeshifting it is assumed that either the soul transported to another body, that is, into an animal's body (and thus people are described as *eigi einhamir*, [...]), or that the body undergoes a transformation, whereas in the berserk frenzy men acquire attributes of wild animals; one could thus say that the berserk is a wild animal in the shape of a man. The condition is therefore psychological in the case of the berserk, but physical in the case of werewolves and other shape-shifters.<sup>192</sup>

Munur á sálrænum og líkamlegum hamskiptum er ekki alltaf skýr, en Aðalheiður nefnir að í sumum heimildum sé sagt frá því hvernig persónan skipti bókstaflega um ham, t.d. í *Hrólfs-sögu kraka*.<sup>193</sup> Aðalheiður nefnir einnig að í fornorrænum heimildum sé varúlfurinn oftast álitinn illur. Það sama má einnig segja um seinni tíma heimildir, en þar skipta menn um ham í sögunum ásamt því að persónueinkenni þeirra breytast; þeir verða grimmari að eðlisfari. Í sumum tilvikum skipta þeir einungis um ham til þess að fara í orrustu, þar sem grimmd er allajafna nauðsynleg.

Í einum kafla *Úlfshjarta* er að finna afturlit til ársins 1226 í Noregi, en þar er sögð saga af bænum Þrándheimi þar sem menn sitja að sumbli, þegar ókunnugur, erlendur maður gengur inn. Sá maður, Zoltán, er austan úr heimi. Hann heillar unga stúlku og dregur hana á talar í hlöðu skammt frá. Það fer mjög svo fyrir brjóstið á Íslending, sem einnig er á svæðinu; Þórólfi Egilssyni. Hann, ásamt manni að nafni Sigvarður, ganga að hlöðunni en Þórólfur fer einn inn og segir Sigvarði að gæta að hinni útgönguleiðinni. Skömmu síðar stendur hlaðan í björtu báli. Sigvarður fer inn og sér að unga stúlkan liggur látin á jörðinni.

Á gólfinu er blóð og þar liggur Edvarda, nakin og hauslaus. Kolsvört skepna stendur yfir henni og öskrar í kapp við eldinn, kafloðin og tryllt af heift — upprétt með eldrauð augu, stórar tennur og svartar klær.

Sigvarður lamast af ótta. Ó, guð!

<sup>192</sup> Aðalheiður Guðmundsdóttir, 2007: bls. 282.

<sup>193</sup> Aðalheiður bætir við að birtingarmynd minnisins í þeirri sögu sé upprunalega form þess; þar sem sálin yfirgefur mannlegan líkama Bøðvarrs bjarka og færist yfir í líkama bjarnar. Hún nefnir að fræðimenn hafi í upphafi talið hamskiptin vera einhvers konar meðfæddan hæfileika, og að hamskipti sem afleiðing af álögum eða fjölkynngi hafi komið síðar. Aðalheiður Guðmundsdóttir, 2007: bls. 283.

Skepnan lyftir alblóðugum og afmynduðum karlmannslíkama upp yfir höfuð, hristir hann eins og dúkku og dreifir blóði og innyflum í allar áttir.<sup>194</sup>

Þessi lýsing á varúlfi virðist e.t.v. fyrst og fremst miða við seinni tíma lýsingu af hamskiptum líkt og þær birtast í nútímasögum af varúlfulum; maður í úlfslíki sem stendur á afturfótunum, svartur og loðinn með rauð augu. Aðalheiður (2001) nefnir hins vegar að breytt litarhaft og útlitseinkenni sem svipa til þessara sé einnig þekkt hjá berserkjum.

Meðal þess sem talið er einkenna berserki er breyting á litarhafti þeirra, þ.e.a.s. andlitslit, og verða þeir (dökk)rauðir við það að æðið rennur á þá. Þessa litabreytingu má t.d. sjá með myndrænum hætti í Hálfðánar sögu Brönufóstra, þar sem berserkurinn Sóti er sagður vera „háflitr, er hann öðrumegin blár, en öðrumegin rauð“. Hugsanlega mætti segja um litabreytingar þessar í samhengi við sögur sem geta um „bláa berserki“.<sup>195</sup>

Sigvarður gerir um leið ráð fyrir því að sá útlenski sé varúlfurinn, en þegar hann hefur verið eltur uppi og drepinn kemur í ljós að það var Íslendingurinn, Þórólfur.

Frakkaklæddu mennirnir segja Alexander að þeir séu hluti af *samtökum nafnlausra úlfa* sem eru samtök fyrir varúlfa sem styðja hvern annan og hjálpast að við að sporna gegn því að úlfurinn taki yfir manninn. Hver og einn fær sérstakan trúnaðarúlf, sem segir honum sögu varúlfanna, en í tilfalli Alexanders er það eldri maður að nafni Sæmundur. Hann útskýrir að varúlfar hafi ætíð verið hluti af íslensku samfélagi, en þeir hafi ekki alltaf þekkst sem varúlfar heldur undir öðru nafni.

Sæmundur brosir út í annað. „Við eigum okkur langa og merkilega sögu. Óðinn alfaðir átti ekki aðeins tvo úlfa, Gera og Freka, heldur tilheyrði honum einnig hópur úrvalsbardagamanna sem kölluðust Úlfhédnar. Bein skýring á orðinu úlfhédinn er *maður í úlfsgæru*. Úlfhédnar Óðins æddu til bardaga án herklæðna, óðir sem hundar eða úlfar, bitu í skjaldarrendur og bjuggu yfir afli skógarbjarna og brytjuðu niður andstæðinga miskunnarlaust. Hvorki eldur né bitjárn gátu grandað þessum brjálæðingum og æðið sem einkenndi þá var kallað berserksgangur.“<sup>196</sup>

---

<sup>194</sup> Stefán Máni, 2013: bls. 81.

<sup>195</sup> Hún bætir við að hinir bláu berserkir geti einnig verið vísun í þeldökka berserki; þ.e. *blámenn*. Aðalheiður Guðmundsdóttir, 2001: bls. 328.

<sup>196</sup> Stefán Máni, 2013: bls. 129.



Stefán Máni er hér að vitna nokkuð beint í lýsingu á *berserkjum*, eins og hún birtist í Íslendingasögum. Í miðaldertextum eru Úlfhéðnar og berserkir eru oft settir undir sama hatt. Í öðrum kafla *Grettis sögu* stendur:

Haraldr konungr lagði at skipi Þóris haklangs því at Þórir var inn mesti berserkr ok fullhugi; var þar in harðasta orrosta af hvárumtveggjum. Þá hét konungr á berserki sína til framgöngu; þeir váru kallaðir úlfhéðnar, en á þá bitu engi járn; en er þeir geystusk fram, þá helzk ekki við.<sup>197</sup>

Í Egils sögu, kafla níu stendur:

Þá er kannat var lið Haralds konungs, var mart fallit, ok margir váru mjök sárir. Þórólfr var sárr mjök, en Bárðr meir, ok engi var ósárr á konungsskipinu fyrir framan siglu, nema þeir, er eigi bitu járn, en þat váru berserkir.<sup>198</sup>

Þó að Stefán vísi í fyrirbæri sem birtast í fornbókmenntum miðalda, þá kemur hann með nútímalega útskýringu á tilvist varúlfa. Í sögunni er sagt frá því að þeir sem fæðast varúlfa hafi svokallað *varúlfagen*. Sæmundur lýsir þessu geni fyrir Alexander:

„Það er erfðavísirinn MAO-A. Monoamine Oxidase A. Þekktur sem The Warrior Gene. Við köllum hann sínu rétta nafni. Varúlfagenið.“ [...] Varúlfa eru áætlaðir 0.00004% af mannkyni eða fjörutíu af hverjum milljón. Af þessum fjörutíu eru kannski þrettán í áhættuhópi. Gott uppeldi, menntun og meira að segja góð næring getur haldið eðlinu í skefjum — úlfinum bundnum. Virkir varúlfa eru mjög frumstæðir, líkari villidýrum en vitibornum eða menntuðum manni.<sup>199</sup>

Einnig tekur Sæmundur fram að „breytingin“ feli í sér svo gríðarlegt álag á líkamann að hver varúlfur lifir hana oftast ekki af nema um þrisvar sinnum yfir ævina. Þeir eru því ekki ódauðlegir þó á þá bíti ekki járn, heldur eru þeir gerðir jafnvel veikari en hinn venjulegi maður. Hér er því komið með vísindalega skýringu á hingað til yfirmáttúrulegu fyrirbæri. Þess vegna er e.t.v. hægt að túlka þessa frásögn sem *fantasískt-ótrúlega*, líkt og Todorov fjallaði um. Þar er hið yfirmáttúrulega viðurkennt sem hluti af hinum raunverulega heimi, en hann telur slíkar frásagnir vera næst því að

---

<sup>197</sup> *Grettis saga*, 1936: bls. 5.

<sup>198</sup> *Egils saga*, 1933: bls. 23.

<sup>199</sup> Stefán Máni, 2013: bls. 132.

teljast fantasíur. Í þeim gilda ekki sömu lög um raunveruleika; yfirnáttúrlegu atburðirnir er ekki aðeins mögulegir, heldur er gert ráð fyrir þeim og þeir verður fullkomlega rökréttir.

Stíll sögunnar er bæði nútímalegur og raunsær. Sagan gerist í nútímasamfélagi, innan hennar er að finna ástarsögu og fyrir utan þá staðreynd að aðalpersóna bókarinnar er varúlfur, á hún lítið skylt við fantasíuheiminn sem birtist t.d. í *Kallinu*. Sagan er tveggja heima fantasía þar sem sagnaheimurinn er okkar raunverulegi heimur, en innan hans er að finna annan yfirnáttúrulegan heim.<sup>200</sup> Vandamálin sem aðalsöguhetjan glímur við eru raunveruleg og hið illa í sögunni er þar að auki ekki af yfirnáttúrlegum toga, heldur eru andhetjurnar ógæfumenn Reykjavíkurborgar.

Alexander fær það verkefni að fylgja öðrum varúlfi, Rúnari K. þegar hann er nýkominn úr fangelsi og reyna að fá hann til að koma aftur í samtök nafnlausra úlfa. Rúnar er hrotti sem hefur lifað sem stór karl í undirheimum Reykjavíkur og virðist ætla sér að lifa hratt og deyja ungur. Hann þvertækur fyrir það að fara aftur í samtökin og kallar þá varúlfa sem í þeim eru öllum illum nöfnum. Undir lok sögunnar, þegar söguhetjan og hin eiginlega andhetja sögunnar, Rúnar K. eru orðnir góðir vinir, svíkur Rúnar vin sinn og færir hann á fund annars hrotta, Edda feita. Sá síðarnefndi svíkur hins vegar faðir hans var drepinn af varúlfi — Sæmundi. Rúnar er drepinn, Sæmundur breytist, líklega í þriðja og síðasta sinn og í ljós kemur að ástarviðfang Alexanders, Védís er ekki aðeins dóttir Sæmundar heldur er hún einnig varúlfur sjálf. Á síðustu síðum sögunnar hefur samt sem áður ástin sigrað og allir svo gott sem hamingjusamir.

Aðalþráður sögunnar virðist því í fyrstu ekki vera af mjög fantasíulegur. Sagan er nokkuð raunsæ en þó með yfirnáttúrlegum atriðum. Einnig leikur höfundurinn sér með *samtök nafnlausra úlfa* á þann hátt að margt sem sagt er um þau er næstum bein tilvitnun í AA samtök óvirkra alkóhólista.<sup>201</sup> Því mætti e.t.v. líta svo á að sagan falli vel að því sem Jackson flokkaði sem aðalhlutverk fantasíunnar, en hún benti á að fantasíubækur hafi það verkefni að fjalla um það sem annars væri óséð eða ósagt í samfélaginu. Nútímaskilgreining á fantasíunni á rætur sínar að rekja til einkenna sem finnast m.a. í goðsögum og ævintýrum, líkt og komið hefur fram, en

---

<sup>200</sup> Aðrar tveggja heima fantasíur eru t.d. *Í gegnum spegilinn* eftir Lewis Caroll og *Harry Potter* eftir J.K. Rowling.

<sup>201</sup> Sjá *AA bókin: sagan af því hvernig þúsundir karla og kvenna hafa læknast af alkóhólisma*. (2008) Reykjavík: AA-útgáfan. Þetta getur verið gott dæmi um það hvernig yfirnáttúrlegar vættir eru notaðar sem myndhverfingar fyrir eitthvað nær hversdagsleikanum.

Þessi saga á mögulega minnst sameiginlegt með slíkum frásögnum af þeim þremur sem hér er fjallað um. Stefán Máni hins vegar leikur sér með yfirnáttúrlega lýsingu á berserkjunum, eins og hún birtist í miðaldafrásögnum og tengir það við raunveruleika lesandans, með því að lýsa þeim eins og alkóhólistum nútímans. Samlíkingin á e.t.v. mjög vel við, alkóhólistarnir og berserkirnir geta hvortveggja verið túlkaðir sem ógæfumenn samfélagsins. Aðalheiður (2007) hefur nefnt að samsömun manna við úlfa í fornum heimildum sé líklega samsömun við mannleg einkenni, einna helst hungur og græðgi. Það eru frumstæð einkenni hjá mönnum sem einnig mætti tengja við virka alkóhólista sem stjórnast einna helst af svipuðum brestum.<sup>202</sup> Samkvæmt rannsóknum Jackson yrði sagan því staðsett nær *hinu mímetíska*. Í skilgreiningu Hume myndi sagan vera túlkuð sem *bókmenntir sýnarinnar*. Hennar hlutverk er að gefa lesandanum nýja sýn á þann raunveruleika sem hann lifir í. Þá hefur aðferðin að auka í (e. additive) verið beitt til þess að fjalla um umræðuefni sem e.t.v. er talið vera tabú í samfélaginu á beinskeyttan hátt.

### 3.3. Swords of Good Men (2013)

Síðasta nútímaskáldsagan sem verður til umfjöllunar er sagan *Swords of Good Men* eftir Snorra Kristjánsson, en það er fyrsta sagan í bókaröð sem hann kallar *The Valhalla Saga*. Sagan gerist á Norðurlöndum rétt fyrir árið 1000 og innan hennar eru nokkrir sagnaþræðir sem smám saman eru fléttaðir saman. Kaflarnir skiptast á milli þessara þræða, sem liggja hverjir í sínum hluta sögunnar, en að lokum enda allir hlutarnir í víkingabænum Stenvik. Aðalsöguhetjan, sú persóna sem hefur einna mest að segja um söguþráðinn er Ulfar. Hann ferðast í upphafi frásagnarinnar til Stenvik, ásamt frænda sínum Geira. Í þeim sagnahluta eru einnig aðrar persónur áberandi, t.d. Harald; risavaxinn víkingur með slæmt skap, en nokkrir kaflar eru einnig sagðir frá hans sjónarhorni. Þar að auki er seiðkarlinn Valgard, en hann virðist leggja á ráðin um að steypa höfðingja bæjarins, Sigurd Aegisyni, af stóli og koma Haraldi í hans stað. Ástæður þess eru ekki alveg ljósar, en svo virðist sem Valgard ætli sér að ná yfirráðum yfir bænum, með því að stjórna í gegnum Harald. Fleiri persónur með minna hlutverk eru einnig í þessum sagnahluta, sem oftast ber heitið „Stenvik“.

Annar sagnahluti gerist að mestu leyti úti á hafí, en einnig á eyju fyrir utan bæinn. Þar er sagt frá víkingahöfðingjanum Skargrim, sem skipuleggur árás á Stenvik. Sá hluti fjallar mest megnis um það hvernig hann safnar saman ólíkum víkingahópum

<sup>202</sup> Samkvæmt AA bókinni, eru helstu brestir alkóhólista eigingirni og sjálfhverfa; þeir stjórnast því af brestum sem ýta undir einhvers konar sjálfsbjargarviðleitni, þegar kemur að því að fullnægja fíkn sinni.

undir því yfirskini að ráðast á bæinn. Kaflarnir eru flestir sagðir út frá Skargrim sjálfum, en þó einnig nokkurra manna í hans flokki. Þar á meðal er bróðir hans, sem laumar sér inn í Stenvik til þess að njósna og eitra vatnið svo auðveldara sé fyrir Skargrim að ráðast á bæinn. Einnig er með Skargrim í för ung kona, sem kallar sig Skuld. Hún er norn sem segist vera að vinna verk gömlu guðanna. Á þessum tíma ríður ungur konungur með her sinn um löndin til að boða hina réttu trú; hinn rétta Guð. Skuld er því komin til þess að sporna gegn þessum siðaskiptum. Í sögunni er komu hennar lýst sem svo:

She said that the old gods had visited her in a dream. She said they were not pleased, and that she would lead everybody in this room to victory over the young king and the new god because the old gods had shown her what she needed to do. She said she was Skuld, one of the Three.[...] He [Ormar, víkingahöfðingi] looked her straight in the eye and started saying something about she was just a deranged bitch and how she would only be good for one thing and one thing only. He started saying he'd do her right there on the table. And then he stopped, mid-sentence, and watched his own hand in surprise as it slowly reached for his dagger. Then he stabbed himself. Hard and fast. Stomach, chest, thighs, chest, throat, face.<sup>203</sup>

Nornin Skuld, sem er ein af þremur getur augljóslega verið vísun í örlaganornirnar þrjár; Urði, Verðandi og Skuld. Fjallað er um þær í tveimur heimildum, annars vegar í eddukvæðinu *Völuspá*, en hins vegar í *Gylfaginningu*. Í *Völuspá* stendur:

Þaðan koma meyjar  
margs vitandi  
þrjár úr þeim sæ  
er und þolli stendur,  
Urð hétu eina,  
aðra Verðandi  
- skáru á skíði-  
Skuld ina þriðju.  
Þær lög lögðu,  
þær líf kuru  
alda þorum,  
ørlog seggja.<sup>204</sup>

<sup>203</sup> Snorri Kristjánsson, 2013: bls. 51.

<sup>204</sup> *Eddukvæði*, 2014: bls. 295–296.

Í *Gylfaginningu* stendur:

Þar stendr salr einn fagr undir askinum við brunninn, ok ór þeim sal koma þrjár meyar þær er svá heita: Urður, Verðandi, Skuld. Þesar meyar skapa mönnum aldr. Þær kōllum vér nornir.<sup>205</sup>

Skuld er yngsta nornin af þeim þremur, líkt og kemur fram í *Gylfaginningu*. Skuld var ein af örlaganorðum í heiðinni trú. Urður stóð þá fyrir „það sem var“ og er þá tengd við fortíðina, Verðandi fyrir „það sem er“, eða nútíðina og Skuld stendur fyrir „það sem koma skal“ og sé því táknmynd framtíðarinnar.<sup>206</sup> Skuld er sögð vera yngri en nútíð og fortíð, sem gæti bent til að hún sé nær þeirri framtíð sem hún á að standa fyrir.<sup>207</sup> Af þessu má sjá að þær heimildir sem segja frá norninni Skuld lýsa ekki kvenvætti sem á margt skylt með þeirri norn sem birtist í *Swords of Good Men*. Miðalda-Skuld er helst tengd við örlög og að vökva tré lífsins, Yggdrasil. Nútíma-Skuld virðist hins vegar vera bæði göldrótt og undirföru. Ein af þeim persónum sem hún virðist algjörlega vefja fingur sér, er Oraekja; ófrýnilegur maður sem læddist inn í Stenvik með bróður Skargrim og stakk hann í bakið.

He sensed Skuld's presence behind him like the sun on his back. Inhaling slowly, he felt something of his old self return. He savoured the moment. He, Oraekja, had returned a conqueror after a successful and daring mission behind enemy lines. He had followed orders, survived on his cunning and guile, and would now reap the rewards.

Turning around, he took one look at her and slumped to the deck, unconscious.<sup>208</sup>

Galdrakraftar Skuldar fá alls ekki mikla umfjöllun í textanum, en þó er nokkuð skýrt að hún hefur einhvers konar yfirnáttúrulega hæfileika; þá sérstaklega yfir karlmönnum. Hún fær víkingahöfðingjann Ormar til að taka sitt eigið líf á gróteskan og hrottafenginn hátt, hún fær Oraekju til þess að hætta lífi og limum til þess eins að fá „verðlaunin“, sem hann gefur í skyn að séu af líkamlegum toga. Þar að auki virðist

<sup>205</sup> *Gylfaginning*, 2005: bls. 18.

<sup>206</sup> Sjá t.d. John Lindow. (2001) *Norse Mythology: A Guide to the Gods, Heroes, Rituals and Beliefs*. Oxford University Press: bls. 40.

<sup>207</sup> Karen Bek-Pedersen (2011) tekur fram að í seinni köflum *Gylfaginningu* sé hún sögð taka beinan þátt í bardaga, sem er eitthvað sem hvorki Urður né Verðandi gera. Þetta að sumu leyti aðskilur hana frá hinum tveimur, ásamt því að hún er sú eina sem er að einhverju leyti aldursgreind. Sjá t.d. Karen Bek-Pedersen (2011) *The Norns in Old Norse Mythology*. Scotland: Dunedin academic press.

<sup>208</sup> Snorri Kristjánsson, 2013: bls. 240–241.

hún einnig stjórna Skargrim líkt og strengjabrúðu. Ef hún leggur til að hann bíði með árás, þá bíður hann, o.s.frv. Samt sem áður virðist sem ástæður hennar séu ekki þær sem hún hafði upprunlega gefið í skyn.

Í *Gylfaginningu*, kafla 36 og *Völuspá*, 30. erindi, er nefnd valkyrja að nafni Skuld, en í síðarnefnda ritinu er henni lýst sem einhvers konar samblöndu af norn og valkyrju. Þar er hún nefnd í annarri þrennu, ásamt valkyrjunum Gunnni og Rotu. Hlutverk valkyrja í fornum heimildum var m.a. að sækja einherja Óðins á vígvöllinn og leiða þá í Valhöll; þ.e. að sækja sálir látinna bardagamanna og flytja þá til Valhallar til þess að berjast í her Óðins.<sup>209</sup> Það hlutverk passar e.t.v. betur við þá Skuld sem birtist í *Swords of Good Men*. Í síðari hluta sögunnar birtist stuttur kafli þar sem stendur:

Skuld's lips moved continuously, forming words, that had not been heard in the world for a long time. Occasionally her hands would pass in intricate patterns over Oraekja's sleeping form as the ship rocked gently on the sea, waves lapping at the side.

On the battlefield an almost invisible, silvery grey tendril of mist snaked and weaved away from every man in death's embrace, towards the *Njordur's Mercy*.<sup>210</sup>

Hér má auðveldlega ímynda sér að Skuld sé að safna saman sálum, líkt og valkyrja. Einnig er tekið fram undir lok sögunnar:

In the end the god didn't really care who won. They didn't want the head of the King. This was all the Old Gods wanted. Blood, chaos and fury. Souls to Valhalla.<sup>211</sup>

Hlutverk nútíma-Skuldar er því ekki án vangaveltna, en þó er á hreinu að það er af yfirnáttúrulegum toga. Í upphafi bókarinnar er síðan sagt frá öðrum hóp sem mögulega gæti flokkast sem yfirnáttúrulegur. Hópur manna ræðst á kirkju á eyju nálægt Stenvik.

'They came at dusk. Howled like wolves, they did. Creatures out of the very pit of Hell, abominations on our Lord's earth.' He made a sign of the

<sup>209</sup> Sjá t.d. Karen Bek-Pedersen (2011).

<sup>210</sup> Snorri Kristjánsson, 2013: bls. 252.

<sup>211</sup> Snorri Kristjánsson, 2013: bls. 335.

cross. 'All with the claws of evil one on their necks. Axes and swords and the green fire of the devil himself—'<sup>212</sup>

Hér mætti auðveldlega ímynda sér að verið sé að fjalla um fyrrnefnda berserki. Aðalheiður (2001) hefur nefnt að oft hafi berserkir verið tengdir við víkinga, sérstaklega í ritum frá 14. og 15. öld;

Hugtökin *víkingur* og *berserkur* hafa þó allar götur verið náskyld, enda algengt að berserkir séu víkingar og víkingar þ.a.l. stundum berserkir. Berserkir eru því víða jafnframt (eða jafnvel eingöngu) kallaðir víkingar.<sup>213</sup>

Snorri Kristjánsson er því augljóslega að leika sér með fleiri vætti en valkyrjulegu nornina Skuld.

Síðasti frásagnarhluti sögunnar er líklega minnst tengdur hinu yfirnáttúrulega. Hann fjallar um unga konunginn, sem tók að sér það verkefni að kristna alla heiðna menn, með góðu eða illu. Sá konungur er sagður vera Olav, sem er augljós tilvísun í Ólaf Tryggvason. Olav er lýst bæði sem ógnvænlegum foringja sem bæri að óttast, en einnig að einhverju leyti sem sanngjörnum konungi.

'No.' King Olav did not take his eyes off the girl, who stared back at him, transfixed. 'These are the old ways. We follow the word of the White Christ. You do unto others as you would have them do unto you.'

Jorn looked incredulously at the King. 'Do unto others...?'

King Olav turned to him. 'You are not allowed to do anything you wouldn't want them to do to you. No taking of Women, no stealing, no unnecessary killing.'<sup>214</sup>

Olav konungur leggur einnig leið sína til Stenvik, en nær þó ekki leiðarenda fyrr en í blálokin, þar sem hann tekur þátt í því að heyja lokaorrustu. Út frá þessu má sjá hvernig sagan er líklega best flokkuð sem söguleg skáldsaga, sem vekur upp spurninguna hvernig söguleg skáldsaga getur verið fantasía. Snorri Kristjánsson vinnur vel og ítarlega með heimsmynd miðalda. Samfélagið sem fjallað er um er

<sup>212</sup> Snorri Kristjánsson, 2013: bls. 33.

<sup>213</sup> Aðalheiður Guðmundsdóttir, 2001: bls. 325. Hún nefnir að t.d. í *Sögu Hrólfs Gaukrekssonar*, 15. kafla, sé að finna berserk sem sé eingöngu kallaður víkingur.

<sup>214</sup> Snorri Kristjánsson, 2013: bls. 46.

keimlíkt víkingasamfélagi miðalda, bærinn er trúverðugur og vel er hægt að ímynda sér að hann hafi raunverulega verið til á þessum tíma. Hann gengur þó skrefinu lengra og skrifar um gjörðir Skuldar frá sjónarhorni sem gerir það að verkum að auðveldara er fyrir lesandann að trúá á hana. Galdrarnir sem hún framkvæmir verða á einhvern hátt raunverulegir og í kjölfarið persónan einnig. Nútímalesandi mun því að öllum líkindum lesa söguna sem fantasíu fremur en hreina sögulega skáldsögu, mögulega á svipaðan hátt og Íslendingasögurnar eru lesnar af nútímalesanda. Væri sagan lesin af miðaldamanni, út frá ríkjandi heimsmynd miðalda, er einnig hægt að ímynda sér að henni yrði tekið á svipaðan hátt og Íslendingasögu, þar sem raunsæi og fantasía er fléttað saman.

Persónur sögunnar eru margar og eru einnig trúverðugar sem raunverulegir víkingar. Þeir eru grimmir og sterkir og borin er virðing fyrir höfðingjunum, sem einnig eru virðingarverðir. Lesandinn kynnist hlið vikinganna. Sagan er sögð frá þeirra sjónarhorni og því virðist ekki eins mikið mál að þetta séu menn sem sigla um höfin og ráðast á bæi, þar sem þeir ræna og drepa og ganga almennan berserksgang. Aðalpersónu bókarinnar, Ulf er lýst eins og mörgum hetjum úr Íslendingasögnum. Hann er hávaxinn, dökkhærður, myndarlegur og á auðvelt með að heilla konur. Hann er einnig góður bardagamaður og heiðvirður. Í gegnum söguna lendir hann í ýmsum vandræðum, en í lokabardaganum stendur hann og berst eins og sannri söguhetju sæmir. Frásagnarstíll sögunnar er mestmegnis í fyrstu persónu, þó að hann flakki töluvert milli persóna.

Líkt og komið hefur fram eru augljós sameiginleg einkenni hjá miðaldabókmenntum og þjóðsögum og ævintýrum, þá sérstaklega í fornaldarsögum. Saga Snorra Kristjánssonar býr einnig að slíkri tengingu að einhverju leyti, en er samt sem áður líkari raunsæum Íslendingasögum. Ein af stílbrögðum Íslendingasagna eru að sögumaður er oft meðvitaður um einhvers konar áheyranda og gefur ekki upp alla söguna í einu. Persónurnar í *Swords of good man* eru þar að auki trúverðugar og auðvelt er fyrir lesanda að samsama sig með söguhetju og hafa andúð á andhetjum. Sagan er þó þannig upp sett að í stað þess að klára eina sögu áður er farið er í næstu, líkt og e.t.v. gerist í Íslendingasögum, er sagan sögð í mörgum smáum hlutum þar sem aðeins eru gefnar upp litlar upplýsingar í einu. Allir þræðir sögunnar eiga að gerast á sama tíma og lesandinn stendur að mestu leyti fyrir utan og horfir inn.

Ef sagan er síðan skoðuð með hliðsjón af rannsóknum á fantasíuhugtakinu má enn og aftur flokka hana sem bókmenntir blekkingarinnar. Líkt og *Kallið* er



auðveldlega hægt að sjá hana sem *háfantasíu*, þar sem heimurinn er algjörlega óháður þeim raunveruleika sem lesandinn býr í. Hins vegar má einnig sjá hvernig sagan gæti verið túlkuð sem söguleg skáldsaga, einkum vegna hlutverks Olavs konungs í henni. Einnig eru samfélagsaðstæður að mörgu leyti svipaðar þeim sem ríktu á Norðurlöndunum í kringum aldamótin 1000. Samfélagið er smám saman að verða kristið og heiðnin á útleið ásamt gömlum siðum sem henni fylgdu. Sagan gæti jafnvel flokkast sem ein af þeim frásögnum sem eru ekki skilgreindar sem fantasíubókmenntir samkvæmt Hume — þær bókmenntir sem segja frá skálduðum atburðum sem gætu hafa gerst. Þar sem nútímalesandi býr ekki í miðaldasamfélagi er vel hægt að halda því fram að fantastískur flótti sé mögulegur við lestur bókarinnar. Ulfur er þar að auki einhvers konar fulltrúi lesandans; að sumu leyti stendur Ulfur einnig fyrir utan söguþráðinn, en lesandi fléttast síðan smám saman inn í söguna, samhliða Ulfari. Líkt og Ármann (2013) hefur bent á verður sagan sönn í sjálfri sér, óháð þeirri heimsmynd sem lesandinn býr í og þess vegna býður sagan uppá fantastískan flóttu; lesandinn kastar frá sér viðjum vísindalegrar heimsmyndar og tekur þátt í miðaldasamfélagi, þar sem valkyrjur, víkingar og berserkir eru hluti af raunveruleikanum.

## Niðurstöður

Fantasían verður ekki útskýrð auðveldlega. Samkvæmt nýjustu rannsóknum á hún hlutdeild í flestum, jafnvel öllum bókmenntagreinum sem til eru. Í upphafi var aðeins fjallað um fantasíu sem þær frásagnir sem véku á einhvern hátt frá því sem gat flokkast sem raunverulegt. Raunveruleikinn var þá talinn nokkuð svart–hvítur, en það er skilgreining sem einnig hefur tekið breytingum í gegnum tíðina. Þegar allt kemur til alls mætti halda því fram að nær allur skáldskapur sé fantasía; allar bókmenntagreinar vinna á einhvern hátt með ímyndunaraflíð, en þaðan er einmitt fantasían sprottin. Raunveruleikinn sem birtist innan sögunnar getur aftur á móti verið ótrúlegur á margvíslegan hátt ásamt því sð vera sannur innan þeirrar frásagnar þar sem hann birtist. Því er augljóst að hugtökin „fantasía“ og „hið yfirnátúrulega“ er ekki eins klippt og skorið og áður hefur verið áætlað.

Þeir fræðimenn sem fjallað var um í fyrsta kafla hafa allir unnið með hugtakið fantasía, en gert það á mismunandi hátt. Tolkien skrifaði grein sem er einkum lýsandi fyrir þær fantasíubækur sem hann síðar gaf út. Hann hélt því fram að skáldskapur væri list og að ímyndunin væri þungamiðja þess listforms. Fantasíusögur, sem hann kallaði *fairy-stories*, kallar hann sérstaka tegund bókmennta sem hjálpuðu lesandanum að flýja sinn dapra raunveruleika og fleygja sér inn í annars konar heim sem birtist honum ljóslifandi fyrir sjónum svo hann varð alveg jafn raunverulegur veruleikanum. Todorov áleit að fantasían væri tilfinning sem kæmi fram annars vegar hjá lesandanum og hins vegar hjá söguhetjunni sjálfri, þegar hann stóð gagnvart fyrirbærum eða atburðum sem ekki væru útskýranlegir á röklegan hátt í raunveruleikanum. Jackson gekk síðan lengra og lagði til að fantasían væri bókmenntaform fremur en bókmenntagrein og slíkar bókmenntir væru alls ekki jafn formúlukenndar og áður hafði verið haldið fram. Tenging fantasíunnar við ævintýri var langt frá því að vera eina skilgreiningin á henni og hlutverk hennar einna helst að vekja upp þrár og gefa lesandanum útrás fyrir það sem ekki var óséð og ósagt í samfélaginu. Hume gekk síðan enn lengra en Jackson. Hún hélt því fram að fantasían ætti fullt erindi innan allra bókmenntagreina. Hún leitaðist ekki við að skilgreina fantasíuna á sama hátt og áður hafði verið gert; áleit það vera óþarfa að reyna að negla niður einhvers konar niðurnjörvaða útskýringu heldur væri betra að reyna að víkka hana út. Flóttabókmenntir, sem áður hafði verið litið niður á fengu meiri og betri tilgang í rannsóknum Hume. Þar á meðal var að veita útrás fyrir tilfinningar, e.t.v. líkt og Jackson hafði áður lagt til. Fantasíuhugtakið víkkaði smám saman í gegnum

rannsóknir þessara fræðimanna og lokaniðurstaðan mögulega sú að ekki sé nauðsynlegt að útskýra til hlítar hver afmörkuð skilgreining þess er.

Fantasía miðalda er álíka flókin og erfið viðureignar. Fræðimenn hafa skoðað hvernig hún birtist í miðaldabókmenntum og flestir hafa tengt hana við fornaldarsögurnar fremur en Íslendingasögurnar. Báðir flokkarnir eru samt sem áður gegnsýrðir af yfirnáttúrulegum atburðum og fyrirbærum, en þó eru Íslendingasögurnar jafnan titlaðar sem hinar raunsæju miðaldabókmenntir. Í grein Hume (1980), sem fjallaði um hlutverk yfirnáttúrulegra vætta innan sagnanna benti hún á að í fornaldarsögum sé hlutverk skrímslanna oft minna og ómerkilegra; þó með einhverjum undantekningum. Einnig eru það einkenni sem nota má til að tengja fornaldarsögurnar við ævintýri. Í Íslendingasögnum eru persónurnar oft trúverðugari og auðveldara fyrir lesandann að tengjast þeim vegna þess að þær virka raunverulegri. Hægt er einnig að túlka stíl Íslendingasagna sem raunsæjan. Hetjurnar finna fyrir tilfinningum, þær mæðast og særast og reyna að finna sér stöðu innan samfélagsins. Hetjur fornaldasagna geta hins vegar virkað fremur í ætt við formúlukenndu ævintýrahetjurnar. Oft eru skrímslin aðeins til staðar í frásögninni til þess að sanna gildi hetjunnar, sem á ótrúlega auðvelt með að útrýma þeim.

Rætur fornaldarsagna hafa jafnan verið raktar til goðsagna og ævintýra, en ef litið er yfir rannsókn Max Lüthi er auðvelt að sjá þá tengingu. Í þjóðsögum og ævintýrum er aðeins sagt frá því þegar persóna tekur þátt í atburðum og hið sama má segja um fornaldarsögurnar. Fornaldarsagan fjallar aðeins um viðburðina, á meðan Íslendingasögurnar fjalla fremur um persónuna sjálfa. Áherslan færir frá atburðunum yfir á persónuna í seinni flokknum og því er e.t.v. auðveldara fyrir lesandann að samsama sig með söguhetju Íslendingasagna, sem gerir það að verkum að þær virka raunsæjari. Hið yfirnáttúrulega í sögunum skiptir því e.t.v. ekki höfuðmáli. Hún kemur við sögu í Íslendingasögum og fornaldarsögum, í nánast jafnmiklu magni, en það sem skiptir mestu máli er hvernig yfirnáttúrulegu atburðunum og vættunum er lýst. Samfélagið sem sögurnar eru sprotnar úr spila lykilhlutverk í þessum frásögnum og því augljóst að yfirnáttúruleg atriði sé að finna í þeim, því átrúnaður á slíkt var í hávegum hafður á þessum tíma. Því má ímynda sér að fyrir miðaldamanninn hafi drekinn ekki endilega verið fantastiskur, því líkt og bent hefur verið á var hið yfirnáttúrulega ekki aðeins viðurkennt, heldur var jafnvel gert ráð fyrir að slíkt myndi birtast. Fantasían birtist e.t.v. í því hvernig hetjan greip í halann á drekanum, með annarri hendi og sveiflaði honum í hring yfir höfði sér (og smjattað nánast á

sviðakjamma á meðan) áður en hún drap hann með einu höggi, ásamt því að vera orðin 300 ára.

Íslenskar nútímafantasiur eru orðnar allnokkrar og fjölbreyttar. Þær sögur sem hér var farið yfir eiga e.t.v. fátt sameiginlegt við fyrstu sýn, en þó virðast þær allar sækja einhvern innblástur úr miðaldabókmenntum. Í *Kallinu* sjáum við t.d. hvernig forsögulegt samfélag miðalda hefur að einhverju leyti verið notað sem fyrirmynd. Þar að auki má sjá hvernig hetjan og hlutverk skrímslanna sem hún er að kljást við eru keimlík þeim sem birtust í fornaldarsögum. Einnig er ævintýrabragur yfir sögunni; Katja fær hjálparmann með yfirnáttúrulega krafta sem leiðir hana í gegnum söguna. *Úlfshjarta* er annars konar fantasía. Hún er sett upp á raunsæjari hátt og andstæðingarnir og vandamálin geta vel átt heima í raunveruleikanum. Það sem tengir söguna við miðaldabókmenntirnar er einna helst lýsingin á varúlfunum, sem er nánast bein tilvitnun í berserki miðalda. Sú lýsing er þó einnig nútímavædd því Stefán Máni útskýrir vættina á vísindalegan hátt og skilgreinir þær þannig að einhverju leyti úr frá vísindalegri heimsmynd. Varúlfarnir eru útskýrðir sem nútímafyrirbæri, sem síðan er staðfest enn fremur með því að tengja þá við alkóhólista. Síðustu nútímafantasiuna má síðan e.t.v. túlka sem nútímaútgáfu af miðaldatexta. Hægt er að ímynda sér að persónurnar hafi í raun verið til í miðaldasamfélagi, ásamt því að nefndur er konungur sem skrifað hefur verið um í miðaldasögum.

Arfur íslenskra fornþókmennta er því enn að setja sitt mark á þókmenntaheiminn. Nútímahöfundar sækja greinilega einhvern innblástur úr þessum sögum, hvort sem það sé að gerast meðvitað eða ómeðvitað. Þessi innblástur blandast síðan saman við önnur áhrif úr menningunni. Þókmenntir á borð við *Dracula* og *Frankenstein*, ásamt öllum seinni tíma fantasíuþókmenntum, sjónvarpsefni og bíómyndum. Sagnaheimur miðalda er mjög heillandi og persónur sem í honum birtast eru eftirminnilegar. Fantasían er einmitt það form sem helst leikur sér með huga lesandans. Þókmenntir væru eflaust ekki til án fantasíunnar, því án ímyndunarafli væri augljóslega enginn skáldskapur. Sagnahöfundar miðalda léku sér með það, líkt og nútímahöfundar gera nú á dögum og maðurinn heillast áfram af því sem sagt er frá, burtséð frá því í hvaða samfélagi hann lifir í og hverju hann trúir. Hinn fantastíski veruleiki mun halda áfram að draga að sér lesendur.

## Heimildaskrá

- (2008). *AA-bókin: sagan af því hvernig þúsundir karla og kvenna hafa læknast af alkóhólisma*. Reykjavík: AA- útgáfan.
- Aðalheiður Guðmundsdóttir (2001). Um berserki, berserksgang og *amanita muscaria*. *Skírnir*, 317-353.
- Aðalheiður Guðmundsdóttir (2006). On Supernatural Motifs in the Fornaldarsögur. Í *The Fantastic in Old Norse/Icelandic Literature: Sagas and the British Isles. The 13th International Saga Conference, Durham and York, 6th -12th August, 2006*. (bls. 33-41). Durham: The Centre for Medieval and Renaissance Studies.
- Aðalheiður Guðmundsdóttir (2007). The Werewolf in Medieval Icelandic Literature. *Journal of English and Germanic Philology*, 277-303.
- Aðalheiður Guðmundsdóttir (2015). The Narrative Role of Magic in the Fornaldarsögur. Í *ARV: Nordic Yearbook of Folktale*. (bls. 39-56) Uppsala: Swedish Science Press.
- Arngrímur Vídalín (2012). *The Supernatural in Íslendingasögur: a theoretical approach to definition and analysis*. Reykjavík; Kaupmannahöfn: Tower Press.
- Ármann Jakobsson (2006). The Good, The Bad and the Ugly: Bárðar saga and Its Giants. Í *The Fantastic in Old Norse/Icelandic Literature: Sagas and the British Isles. The 13th International Saga Conference, Durham and York, 6th - 12th August, 2006*. (bls. 54-62). Durham: The Centre for Medieval and Renaissance Studies.
- Ármann Jakobsson (2008). Hvað er Tröll?: Galdrar, Tröll og Samfélagsóvinir. Í *Galdramenn: Galdur og Samfélag á Miðöldum* (bls. 95-119). Reykjavík: Hugvísindastofnun Háskóla Íslands.

- Ármann Jakobsson (2009). *Illa Fenginn Mjöður: lesið í miðaldatexta*. Reykjavík: Háskólaútgáfan.
- Ármann Jakobsson (2013). Beast and Man: Realism and the Occult in *Egils saga*. Í *Nine Saga Studies: The Critical Interpretation of the Icelandic Sagas*. (bls 139-154). Reykjavík: Háskólaútgáfan.
- Bek-Pedersen, Karen. (2011). *The Norns in Old Norse Mythology*. Scotland: Dunedin academic press.
- Bjarnar saga Hítðlakappa. (1972) *Íslenzk fornrit III*. Reykjavík: Hið íslenska fornritafélag.
- Campbell, Joseph (2004 [1949]). *The hero With a Thousand Faces*. New Jersey: Princeton University Press.
- Clunies Ross, Margaret (2002). Realism and the Fantastic in the old Icelandic Sagas. *Scandinavian Studies*, 443-454.
- Clunies Ross, Margaret (2009). Fornaldarsögur as Fantastic Ethnographies. Í *Fornaldarsagaerne: Myter og Virkelighed* (bls. 317-330). Kaupmannahöfn: Museum Tusculanums Forlag.
- Davíð Erlingsson (1996). Fótaleysi Göngumanns: atlaga til ráðningar á frumþáttum tákna í sögu af Hrólfi Sturlaugssyni, ásamt formála. *Skírnir* , 340-356.
- Eddukvæði. (2014). *Íslenzk fornrit*. Reykjavík: Hið íslenska fornritafélag.
- Egils saga. (1979). *Íslenzk fornrit II*. Reykjavík: Hið íslenska fornritafélag.
- Elí Freysson. (2013) *Kallið*. Reykjavík: Elí Freysson.
- Eyrbyggja saga. (1985). *Íslenzk fornrit XIII*. Reykjavík: Hið Íslenska fornritafélag.

- Grettis saga. (1964). *Íslensk fornrit VII*. Reykjavík: Hið íslenska fornritafélag.
- Gylfaginning. (2005). Í *Edda*. (bls 7-55). Viking society for northern reasearch: University college London.
- Göngu-Hrólf's saga. (1950) *Fornaldarsögur Norðurlanda*. Reykjavík: Íslendingasagnaútgáfan.
- Hume, Kathryn (1980). From Saga to Romance: The Use of Monsters in Old Norse Literature. *Studies in Philology* , 1-25.
- Hume, Kathryn (1984). *Fantasy and Mimesis: Responces to Reality in Wstern Literature*. New York: Methuen & Co.
- Jackson, Rosemary (1986 [1981]). *Fantasy: The Literature of Subversion*. New York: Methuen & Co.
- Ketils saga hængs. (1959) *Fornaldarsögur Norðurlanda II*. Reykjavík: Íslendingasagnaútgáfan.
- Lindow, Jackson. (2001). *Norse Mythology: A Guide to the Gods, Heroes, Rituals and Beliefs*. Oxford University Press.
- Lüthi, Max (1982). *The European Folktale: Form and Nature*. Bloomington: Indiana University Press.
- Mitchell, Stephen A. (2009). The Supernatural and the fornaldarsögur: The case of Ketils saga hængs. Í *Fornaldarsagaerne: Myter og Virkelighed* (bls. 281-289). Kaupmannahöfn: Museum Tusculanums Forlag.

- Mundal, Else (2006). The Treatment of the Supernatural and the Fantastic in Different saga Genres. Í *The Fantastic in Old Norse/Icelandic Literature: Sagas and the British Isles. The 13th International Saga Conference, Durham and York, 6th - 12th August, 2006.* (bls. 718-726). Durham: The Centre of Medieval and Renaissance Studies.
- Orms þáttur Stórolfssonar. (1991) Íslensk fornrit XIII. Reykjavík: Hið íslenska fornritafélag.
- Snorri Hergill Kristjánsson. (2013). *The Sword of Good Men.* London: Jo Fletcher Books.
- Stefán Máni. (2013) *Úlfshjarta.* Reykjavík: JPV útgáfa.
- Todorov, Tzvetan (1987 [1970]). *The Fantastic: A Structural Approach to a Literary Genre.* Ithica: Cornell Paperbacks.
- Tolkien, J.R.R. (2006 [1939]). On Fairy-Stories. Í *The Monsters and the Critics and other essays* (bls. 109-160).
- Torfi H. Tulinius (2006). Kynjasögur úr fortíð og framandi löndum. Í *Íslensk bókmenntasaga II* (bls. 167-247). Reykjavík: Mál og Menning.
- Torfi H. Tulinius (2008). Galdrar og samfélag í aldanna rás. Í *Galdramenn : Galdrar og samfélag á miðöldum.* (bls. 9-20) Reykjavík: Hugvísindastofnun Háskóla Íslands.
- Vésteinn Ólason (1998). *Samræður við söguöld.* Reykjavík: Heimskringla: Háskólaforlag Máls og menningar.
- Vésteinn Ólason (2006). Íslendingasögur og þættir. Í *Íslensk bókmenntasaga II* (bls. 25-165). Reykjavík: Mál og Menning.



Vésteinn Ólason (2006). Eddukvæði. Í *Íslensk bókmenntasaga I* (bls. 75-189).  
Reykjavík: Mál og Menning.

Vésteinn Ólason (2007). The Fantastic Element in Fourteenth Century  
Íslendingasögur a Survey. *Gripla*, 7-22.

Viðar Hreinsson (1999). Ofbeldi klám og kóngafólk: goðsagnir í Völsungasögu. Í  
*Heiðin minni* (bls. 103-124). Reykjavík: Heimskringla: Háskólaforlag Máls og  
menningar.

Völsungasaga. (1959). *Fornaldarsögur Norðurlanda I*. Reykjavík:  
Íslendingasagnaútgáfan.

Örvar Odds saga. (1959). *Fornaldarsögur Norðurlanda II*. Reykjavík:  
Íslendingasagnaútgáfan.