

Tartu universitet  
Humanistiska och konstlärliga fakulteten  
Institutionen för främmande språk och kulturer  
Avdelningen för skandinavistik  
(Svenska språket och litteraturen)

**Människa blir monster:  
Asociala hjältar som lämnar samhället i islänningasagorna**

MA-uppsats

Anastasiia Tishunina

Handledare: prof. Daniel Sävborg

Tartu 2020

## Innehållsförteckning

1. Inledning och bakgrund	3
1.1. Ämne och syfte	3
1.2. Frågeställningar	4
1.3. Teoretiska begrepp	6
1.4. Översikt av historien av monstrositet	8
1.5. Översikt av tidigare forskningar	10
2. Ett urval av typer	15
2.1. Bärsärkarna	15
2.2. Fredlösa människor: Grettir och Hörður	16
2.3. Övernaturliga varelser: Bárður och troll	17
3. Undersökning	18
3.1. Karaktärernas bakgrund och barndom	18
3.2. Hur karaktärer får sin monstrositet genom kontakt med andra karaktärer	22
3.3. Frivilligt val i monstrositet	28
3.4. Dehumanisering och omvandling av de förvisade till troll. Fredlösa människor som monster i ögonen på andra saga karaktärer	39
3.5. Útilegumannasögur som vidareutveckling av de fredlösas dehumanisering	49
4. Slutsatser	52
Abstracts	53
Litteraturlistan	55

# 1. Inledning och bakgrund

## 1.1. Ämne och syfte

Denna uppsats fokuserar på bilden av de karaktärerna i isländska sagor som har en dubbel natur, korsar gränsen mellan mänskliga och icke-mänskliga varelser som jättar och troll och lämnar samhället.

Uppsatsens syfte är att förstå varför gör de det, hur och under vilka omständigheter förvandlas de till monster. Först och främst är uppmärksamheten inriktad på tre karaktärer, varje av dem är huvudkaraktären i sin saga: det är Grettir den starke i Grettis saga Ásmundarsonar; Hörður i Harðar saga ok Hólmverja; Bárður i Bárðar saga Snæfellsáss. I denna kombination studeras karaktärerna tillsammans för första gången. För att kasta ljus över islänningasagornas skildring av människor som lämnar samhället och blir monstruösa, kommer uppsatsen att analysera i detalj deras biografier för att identifiera mönster och processer som leder karaktärerna till konfrontationen med isländska samhället och utvisningen från det. Dessa karaktärer som bryter samhällets normer kan kallas för asociala personer. Ett exempel på ett rent socialt monster är Hallgerd Hoskuldsdotter i Njáls saga, som med sitt beteende helt medvetet driver andra människor till blodiga konflikter och som orsakar döden för alla hennes män. Det finns bärsärkar, som är inte riktigt människor, men har en dubbel natur och står mellan människor och djur, och på grund av detta blir de alla förbjudna. Det finns de "ljusa" hjältarna Gísli Súrsson i Gísla saga Súrssonar och Gunnar Hámundarson i Njáls saga, som är modiga och försöker alltid vara rättvisa. Det finns karaktärer som Grettir den starke och Hörður i Harðar saga ok Hólmverja, som tvekar inte att begå brott, döda människor och stjäla från dem samtidigt som de begår också goda gärningar, och med sin status som utvisade från samhället förvandlas de till sociala monster. Det finns också de mystiska halvmän, halvtroll eller halvjättar som i dalar, långt ifrån samhället. Den mest känd av dem är Bárður Snæfellsáss, men sådana karaktärer påträffas också i Grettis saga - det är Hallmundr och Þórir från Þórisdal. Alla dessa karaktärer tillhör kategorin "de andra". Och de flesta av dem är monstruösa till en viss del. Trots alla förutsättningar, fortsätter många av dessa karaktärer att leva i samhället, till exempel Egill Skallagrímsson, Gunnar Hámundarson och Þórólf bægifótar, medan några andra blir fredlösa för deras brott.

I kronologisk ordning i separata kapitel kommer att studeras Grettirs, Bárðrs och Hörðrs ursprung för att spåra monstrositeten arv från förfäder; deras beteendet i barndomen att se tecken på ett socialt monster i början av karaktärernas liv; deras kontakter med andra sagornas karaktärer som är bärare av olika former av monstrositet; karaktärernas omvandling till monster och hur visas deras duhumanisering i sagornas text. Dessutom erbjuder denna forskning en ny originalidé: att Grettir, Hörður och Bárður blir monster och exil till stor del på grund av sitt eget

val. Deras frivilligt val i monstrositeten ska studeras i en separat kapitel och är en av de viktigaste forskningsfrågorna. Som en ytterligare ny idé, ska det föreslås i den sista delen av forskningen att dessa karaktärer och berättelser om dem blev prototyperna för en sådan senare genre av isländsk litteratur som útilegumannasögur.

## 1.2. Frågeställningar

Denna uppsats fokuserar på undersökning av tre gestalter: Grettir, Hörðr och Bárðr, som kan representera fenomenet av brottslingars monstrositeten i islänningasagorna. Dessa tre gestalter som lämnar samhället och monstrieras som skildras utförligast, och analysen ska byggas mest på deras biografier.

Denna uppsats har följande primära frågeställning:

- Varför blir karaktärerna monstruösa, hur får de sin monstrositet?
- Vilka tecken finns på monstrositet hos en person redan före själva monsterblivandet?
- Vad händer med den mänskliga sidan hos karaktärerna?

Den första frågan kommer att utredas genom att undersöka tre huvudfaktorer som jag vill lansera för denna uppsats: 1) arv, 2) smitta genom kontakt med ett annat monster, 3) karaktärernas frivilligt val. Dessa kriterier har inte använts av andra forskare. Karaktärer visar några tecken på monstrositet redan i barndomen. De fick en del av monstrositeten från sina förfäder i form av gener eller i synen av olyckliga förutsägelser. I alla tre sagor finns liknande berättelser när karaktärerna smittas av monstrositet genom kontakt med ett annat monster. Slutligen, jag påstår också att till en stor grad kan karaktärernas monstrositet vara resultat av deras eget frivilligt val. Det är en ny idé av denna uppsats att Grettir, Hörðr och Bárðr är dessa karaktärer som begår ett frivilligt val, det vill säga de kan kontrollera sin monstrositet medvetet.

För att besvara den andra frågan kommer personernas beteende i barndomen att studeras.

När karaktärer befinner sig i exil, misstar legitima medlemmar av samhället dem ofta för troll och jättar, och detta fenomen kommer att studeras i ett separat kapitel för att svara den tredje frågan. Det kommer att betraktas som en process av dehumaniseringen av sociala monster.

Utöver de tre huvudpersonerna kommer dock bilder av många andra saga karaktärer att studeras. Tillsammans med Grettir, Hörðr och Bárðr, som lämnar samhället, ska bärsärkar också studeras. Deras inkludering i den här uppsatsen är motiverad av att deras beteende liknar brottslingens beteende och att alla bärsärkar som ett fenomen förbjöds. Om detta sägs i Grettis saga i kapitel XIX:

"En áðr Eiríkr jarl fór ór landi, stefndi hann til sín lendum mönnum ok ríkum bóndum; töluðu þeir margt um lög ok landsskipan, því at Eiríkr jarl var stjórnsamr; þótti mönnum þat mikill úsiðr

í landinu, at úthlaupsmenn eðr berserkir skorðu á hólm göfga menn til fjár eðr kvenna; skyldu hvárir úgildir falla, sem fèllu fyrir öðrum; fengu margir af þessu smán ok fjármissu, en sumir líftjón með öllu, ok því tók Eiríkr jarl af allar hólmgöngur í Noregi; hann gerði ok útlaga alla ránsmenn ok berserki, þá sem með úspektir fóru".<sup>1</sup>

"Innan han lämnade Norge kallade Erik jarl ländermännen och storbönderna till ett möte. De talade mycket om lagfrågor och landets styrelse, ty Erik var en duglig härskare. Männen på mötet tyckte att det var en skam för landet att rövare och bärsärkar tilläts att utmana män i hög ställning på holmgång för att komma åt deras pengar och kvinnor, utan att böter betalades för dem som dräpts. Många hade lidit vanära och förlorat sina egendomar, och många hade fått sätta livet till, så Erik jarl förbjöd alla holmgångar i Norge. Han förklarade också alla rövare och bärsärkar fredlösa, om de ställde till bråk"<sup>2</sup>

Det är särskilt intressant att de blev alla förbjudna på grund av totalt antal brott som begåtts, alla tillsammans som en helhet, medan när det gäller människor, används exil alltid individuellt. Dessutom, bärsärkarna som ett fenomen tillhör inte riktigt Island. "Berserkerism seems to be a kind of genetic disorder that Icelanders mostly encounter in Norway or Sweden. It occurs only rarely in Icelanders themselves, and its spread among the Icelandic population has to be prevented at all costs"<sup>3</sup>, skriver Rebecca Merkelbach i sin artikel ""The Monster in Me: Social Corruption and the Perception of Monstrosity in the Sagas of Icelanders". Sagans text understryker speciellt, att bärsärkarna Þorir Þömb och Ögmund den onde kommer från Norge, och bröderna Halli och Leiknir - från Sverige.

Bilder av flera andra karaktärer ska också studeras i uppsatsen. Det är karaktärer som smittar de huvudkaraktärerna med sin monstrositet. Till exempel, Bárðr får monstrositet från sin far, som var halv jätte och halv troll, men han kunde också smittas av monstrositet efter sin kamp mot Svalr och Þúfa - de två karaktärerna av Bárðar saga Snæfellsáss, som flyttade med Bárðr till Island från Norge, där de både blev bokstavligen troll. Bárðr blir tvungen att kämpa mot dem, varefter händer det några specifika förändringar i hans beteende. Samma typen av kontakt händer med Grettir, som får sin monstrositet när han kämpar mot *draugr* Glámr och blir smittats genom Glámrs förbannelse. Det är också möjligt att påstå att Hörðr får en stor del av sin monstrositet från monstret Sóti när han besegrar honom. Bara ursprungen av bärsärkarnas natur är lite osäker.

---

<sup>1</sup> Här och vidare citeras texten av Grettis saga enligt källan: [https://heimskringla.no/wiki/Grettis\\_saga](https://heimskringla.no/wiki/Grettis_saga)

<sup>2</sup> Islänningasagorna: Samtliga släktsagor och fyrtionio tåtar. - Reykjavik, Saga forlag, 2014, band 2, s. 78. övers. Kristjan Hallberg. Här är viktigt att påpeka att det finns fel i den svenska översättningen. "hann gerði ok útlaga alla ránsmenn ok berserki, þá sem með úspektir fóru" betyder faktiskt att bärsärkar förbjöds alla på grund av sin natur, inte bara "om de ställer till bråk".

<sup>3</sup> Merkelbach, Rebecca ""The Monster in Me: Social Corruption and the Perception of Monstrosity in the Sagas of Icelanders", s. 27

I sista delen ska uppsatsen också fokusera på motivet av ett frivilligt val av sagornas karaktärer mellan deras mänskliga eller monströsa identitet tillsammans med deras förlust av statusen som legitima medlemmar i samhället. Alla karaktärer som studeras har dubbel natur. De har både positiva egenskaper och samtidigt begår brått: Grettir har en enorm fysisk styrka, vilket var en tveklöst fördel i dessa tider, han hjälper människor att kämpa mot olika monster, men samtidigt stjälar han och dödar människor och blir ofta misstas ofta för ett monster själv. Hörðr beskrivs som en värdig och modig man, som kämpar mot Sóti, och efter hans död beskriver prästen Styrmir honom som "...og höfðu honum flestir tímar til heiðurs og metnaðar gengið utan þeir þrír vetur er hann var í útleigð"<sup>4</sup>, "...och den mesta tiden hade han heder och ära av, utom de tre år när han var fredlös."<sup>5</sup> Men samtidigt kan Hörðr också stjäla och bränna levande män och kvinnor i deras hus. Bärsärkar, som tvärtom beskrivs som blodtörstiga halvdjur, halva människor, och begår brott hela tiden, kan även använda sitt specifikt fysiskt tillstånd *berserkgangr* till förmån för samhället, och detta händer med bröderna Halli och Leiknir i Eyrbyggja saga. Denna episod ska hjälpa att förstå hur fungerar motivet av ett frivilligt val tillsammans med monster status. Bárðr Snæfellsáss också hjälper människor att kämpa mot olika onda varelser, och islänningar som bor nära honom dyrkar honom nästan som en gud, men samtidigt kan han döda oskyldiga barn och även sin egen son på grund av att sonen konverterade till kristendomen. Formellt förvisar samhället inte honom utan han bestämmer sig för att gå i frivillig förvisning.

### **1.3. Teoretiska begrepp: den andra, ett monster, ett socialt monster, dehumaniseringen, útilegumaðr**

"Otherness" eller "Annanhet" kan studeras ur mycket olika perspektiv beroende på studiens utgångspunkt. Det är möjligt att undersöka "annanhet" bara på en abstrakt nivå och som en filosofisk fråga, eller ta reda på vad det betyder konkret. "The Other", eller "Den andra" (någon som är "annorlunda", "främmande") är en av de centrala filosofiska och sociokulturella kategorierna som definierar den andra som en "icke-jag".<sup>6</sup> Med hjälp av begreppet "Den andra" kan man bestämma en annan människa och helheten av dess skillnaden från bilden av sig själv, som en bekräftelse av sin egen existens.

---

<sup>4</sup> Här och vidare citeras texten av Harðar Saga Og Hólmverja enligt källan: [https://heimskringla.no/wiki/Har%C3%B0ar\\_saga\\_ok\\_H%C3%B3lmverja](https://heimskringla.no/wiki/Har%C3%B0ar_saga_ok_H%C3%B3lmverja)

<sup>5</sup> Islänningasagorna: Samtliga släktsagor och fyrtonio tåtar. - Reykjavik, Saga forlag, 2014, band 2, s. 246. övers. Kristjan Hallberg

<sup>6</sup> Dubrovskih, Aleksander "Problema Drugogo v sovremennoi filosofii" — Tambov, 2015. — s. 48-50

Monstrositet är en kvalitet med en smalare betydelse som ingår i det större begreppet "Annanhet". I vissa fall kan "den andra" framställas som ett monster, till exempel på grund av deras ras eller nationalitet. Som flera olika forskare påstår, racismen är inte påhittad i en ny tid, men existerade redan i medeltiden.<sup>7</sup> En av de viktigaste forskningarna om monstrositeten är J.J. Cohens "Monster Culture: Seven Theses", och även om Cohen skriver om teorin om monster snarare i modern kultur, men hans teser ger emellertid en mycket fullständig bild av alla motiv som hjälper människor att utse andra som monster: "Monsters are symbolic representations of a specific cultural moment – when people or institutions act in a way that puts them outside their cultural comfort zone. Monsters are created by society to fit moments of upheaval – an upward displacement – and exist within that society until they are obsolete; until that which created them no longer exists."<sup>8</sup>

Enligt Rebecca Merkelbach, "...monstrosity is never stable and fixed, but always fluid. For not all the monsters disrupt society to the same extent" (Merkelbach, 2014)<sup>9</sup>. Sociala monster är, till exempel, olika brottslingar som bryter mot samhällets normer. I isländska sagor är monstrositeten och särskilt den sociala monstrositeten relaterat till en mängd olika karaktärer relaterade till "andra". Både övernaturliga varelser och ganska antropomorfa människor kan avbildas som sociala monster. Isländska sagor innehåller ganska många olika karaktärer som kan beskrivas som främlingar. Det är till exempel övernaturliga varelser som jättar och troll. Men oftast är främlingar människor. Ibland är det människor av annan etnicitet som är helt oberoende av det isländska samhället, till exempel finnar i Heimskringla eller skrälningar i Erik den rödes saga och Grönlänningasagan. Det finns sådana karaktärer som bryter samhällets normer hela tiden, men får ändå stanna en legitim medlem av samhället, till exempel Egill Skallagrímsson. Det finns också draugar - människor vars kroppar får möjlighet att gå igen och begå brott efter döden. Under sitt liv brukar de ha onda personligheter, men efter döden blir de ännu värre. De bästa exemplen här är Glámr i Grettis saga och Þórólf bægifótar i Eyrbyggja saga, som dödar människor och förstör deras hus.

Så monstrositet ledde ofta på ett eller annat sätt ut ur samhället. Exil eller landsflykt var den mest allvarliga straffen för brott i det medeltida Island. Det var faktiskt inte möjligt att överleva i ensamhet, så att exil kan betraktas som ett straff som motsvarar döden. I fokuset av denna uppsats står karaktärerna som demonstrerar ett mycket komplext beteende när de befinner sig utvisade från samhället.

---

<sup>7</sup> Jonassen, Christen T. 'Some Historical and Theoretical Bases of Racism in Northwestern Europe'. - 1951, s.155–61; Cole, Richard "Racial Thinking In Old Norse Literature: The Case Of The BLÁMAÐR". - Saga Book, s.21-40

<sup>8</sup> Cohen, Jeffrey Jerome "Monster Culture (Seven Theses)" - New York, Palgrave Macmillan, 2012, s. 4

<sup>9</sup> Merkelbach, Rebecca "Monster Theory and the Study of Monstrosity in the Íslendingasögur", *Quaestio Insularis* 15 (2014), s. 22–37

En dehumanisering är åtgärder som syftar till att utesluta någon, beröva att tillhöra den mänskliga arten. Sagornas karaktärer Grettir, Hörðr, Bárðr och några andra genomgår en dehumanisering fullständigt eller delvis. I denna uppsats ska begreppet "dehumanisering" användas för att beskriva processen, när dessa karaktärer börjar associeras med jättar och troll i ögonen på legitima medlemmar i samhället. Deras ovanliga status väckte nyfikenhet och beundran bland sagoberättarna och, förmodligen, bland deras samtida, som förblev de legitima medlemmarna i samhället. Å andra sidan orsakade deras exil-status av "sociala monster" en önskan att spåra dem och testa sin styrka genom att döda dem, bli en hjälte som besegrade monster. Dessa karaktärer är intressanta eftersom i deras bild är svårt ibland att dra en tydlig gräns mellan människors och monströsa kvaliteter.

Karaktärer som befinner sig utanför samhället efter att ha begått brott och utsatts för dehumanisering kan kallas för Útilegumaðr. Det betyder på isländska bokstavligen: "Människor som befinner sig ute". Man inte översätta begreppet Útilegumaðr till svenska eller engelska med 100% noggrannhet på andra språk blir betydelsefullt smalare, som till exempel i de svenska orden "fredlösa människor" eller "brottslingar", samma som "outlaws" i engelska. På svenska skulle det vara mer precis att kalla dem "asociala människor". Útilegumaðr kan bli ett självständigt begrepp för den här uppsatsen, tycker jag. Kategorin av Útilegumaðr inkluderar ganska många karaktärer: de brottslingarna som är dömda för utvisning från samhället, monster som heter jättar och troll som faktiskt är mycket antropomorfa, och bärsärkarna, och det finns ofta mycket mer likheter mellan dessa figurer än det verkar vid första anblicken. Att bo utanför samhället är ofta, men inte alltid lika som att begå något brott.

Senare ska en ny genre av berättelser dyka upp i isländsk litteratur - Útilegumannasögur, som handlar om mystiska folk som bor någonstans i centrala del av Island, stjälar människor och får. De är korta historier som tillhör anonym folkstradition vars huvudkaraktärer påminner sagornas brottslingar och troll ganska mycket. De var nedskrivna på 1800-talet, men historier själva går tillbaka till 1700-talet eller även lite tidigare.

#### **1.4. Översikt av historien av monstrositet**

Monstrositeten av sagornas karaktärer började studeras relativt nyligen, men teorin om existensen av monster är inte ny. Monsters avbildning är en mycket gammal tradition. Människor uppfann dem sedan de först började tänka på sin plats i världen. Tanken om "the other", även om den formulerades relativt nyligen i en sådan form, har alltid följt mänskligheten. Idén om en "the other" uppträdde omedelbart efter förverkligandet av ens egen "jag" eller "vi", därför att om det inte finns "någon annan", så kan man inte verkligen inse sig själv. På medeltiden identifierade



man sig med hjälp av sin grupp. De hade mening i ett samhälle endast som medlemmar i någon grupp: familj eller by. Och människor som bodde utanför eller i utkanten av samhället var utdrivna dit (som brottslingar) eller uppskattas som någon konstig i andra människors ögon.

Det specifika sätt att utveckla en bild av sig själv eller sin nation och skilja sig från alla andra beror på historisk och geografisk kunskap av en eller annan författare, men det finns alltid en viss "ideologisk" komponent i grunden. Det blir ofta vissa länder och/eller nationer som förklaras som centrum för den civiliserade världen, medan alla andra betraktas som vilda och obildade eller inte alls betraktas (barbarer, hedningar, osv.). Etnicitet var en av de möjliga grunderna för att bygga sin identitet. Det andra alternativet var religion. För en europeisk kontext blir självklart den kristna världen en sådan grund, och Jerusalem som födelseort av kristendomen står ofta i centrum av medeltida kartor. I antiken spelar Antikens Grekland och Romerska riket roller av sådana grund.

Redan i antiken föreställde människor representanter av andra etniska grupper ofta som fruktansvärda monster. Antika kartor innehåller bilder av monster på gränserna av världen som kartorförfattare kände. Här, till exempel, beskrivs en av sådana kartor, den kända Hereford Mappa Mundi:

"This provides an introduction to the chain of deformed and/or culturally alien peoples on the southern side of the Nile extension: the Ganges of Ethiopia of whom it is said 'there is no friendship with them' (i.e. they cannot be befriended; two of them are shown embracing each other, so the enmity is evidently toward outsiders), followed by single prototypes of the Marmini with four eyes, Epiphagi (just called 'those' on the map) with mouths and eyes on their shoulders, Blemyae with faces on their chests, Philili (i.e. Psilili) women whose chastity is tested by having their children exposed to serpents, Himantopodes who walk on all fours, Hermaphrodites ('people of both sexes'), Straw-Drinkers and Scinopods who are confluences of Monoculi (one-eyed people) and Monocoli (one-footed people)".<sup>10</sup>

På samma kartan träffar vi de *Cynocephali* - människor med hundhuvuden - som bor i Karelen, och de *Anthrophagi* som är kannibaler. Deras land beskrivs så:

"Omnia horribilia plus quam credi potest frigus intollerabile omni tempore uentus acerimus a montibus quem incole bizo vocant Hic sont [sunt] homines truculenti nimis humanis carnibus vescentes cruorem potantes filii caim maledicti.

Everything is horrible, more than can be believed; there is intolerable cold; the whole time there is the fiercest wind from the mountains, which the inhabitants call Bizo. Here there are very savage men feeding on human flesh, drinking blood, the sons of the accursed Cain".<sup>11</sup>

---

<sup>10</sup> Kline, Maps of Medieval Thought, s.151

<sup>11</sup> Latin och översättning är både från Kline, Maps of Medieval Thought, s.152

En forngrekisk historiker Strabon beskrev *terra incognita* som fattiga och kalla länder, och andra nationer som vilda, blodtorstiga, grymma och ovänliga. Plinius den äldre påminner om samma troglodytes och pygmier som Hereford Mappa Mundi. Han skriver i sin "Naturalis Historia" om mystiska folk *arimaspar* som har ett öga i mitten av pannan eller, till exempel, om en stam av *tibier*, som har en dubbel pupill i det ena ögat och bilden av en häst i det andra, och dessa folk kan inte simma.

I insländska sagor återspeglas också denna tradition: till exempel, i Sturlaugs saga starfsama reser Sturlaugr och hans kamrater till Hundingjaland - ett land av grymma hundfolk. I Hálfðanar saga Eysteinsonar möts Vikingar i strid med finländarnas ledare, Fiðr och Flóki, som var som var trollkarlar (Þeir váru galdramenn). En av de finska ledarna kunde växa en avskuren arm igen, och den andra ledaren förvandlades till en valross och dödade människor i denna form. Hárekr Bjarmakonungr kunde förvandlas till en drake: "Þá varð Hárekr at flugdreka...".

### 1.5. Översikt av tidigare forskning

Det finns verk som studerar monster mycket generellt. Här är det viktigt att nämna artikeln "Monster Culture (Seven Theses)" av Jeffrey Jerome Cohen. I 7 punkter avslöjade han gemensamma drag som är vanliga för de flesta monster i historia, folklöre och konstverk. Kortfattat ska jag beskriva hans idéer:

- 1) Monstret är ett kulturellt fenomen: det förenar i sig en tid, en känsla och ett ställe;
- 2) Monstret springer alltid iväg, gömmer sig, eller försvinner - det har ett tecken av rörelse;
- 3) Monstret förebådar alltid någon kris;
- 4) Monster förkroppsligar skillnaderna mellan människor;
- 5) Monstret når gränserna: geografiska och mentala.
- 6) Monstret fungerar som föremål för några förbjudna önskningar, och förutom lusten, gör monstret människor avundsjuk eftersom det har en större grad av frihet och större potential;
- 7) Det är själva människor som skapar monster. Tack vare deras existens kan man omtänka sig igen.<sup>12</sup>

Denna studie syftar också till att hitta nya, mer specifika kriterier och komplettera Cohens lista i relation till asociala sagornas karaktärer. Eftersom hans artikel täcker monsterproblemet för brett, vänder vi oss till något som står närmare till fornnordiska studier. Ett perfekt exempel här är artikeln "Are the Trolls Supernatural?" (Sävborg, 2016). I ljuset av rekonstruerad tro av medeltida islänningar, föreslår forskaren att många övernaturliga varelser (t.ex. troll eller drake) är sådana på grund av två viktiga aspekter:

---

<sup>12</sup> Cohen J.J. *Monster Culture (Seven Theses)*, New York. Palgrave Macmillan, 2012, s. 15-18

"1) They live far away in the periphery of the world, where beings strange for us were completely natural. This seems to be the fact with the dragons in India in the learned literature such as *Konungs Skuggsjá*. This might also be the fact with the trolls in *Gunnars saga Keldugnúpsfífls* and *Jökulls þattr Búasonar*, living in the periphery in Greenland, or the Far West.

2) They belong to a Märchen world, a folk tale world, where the question of true or untrue is irrelevant, and the described events have not been taken seriously. In folktales impossible things and beings are common without any need of explanation, and where one can meet trolls and giants on the bright day. In such a story world magic is not necessary to explain strange beings, as little as other explanations".<sup>13</sup>

Det finns de som överväger monster i det isländska samhället som ett fenomen. Ämnet om av brottslingars likheter med monster i sagorna kommer inte att övervägas för första gången. Ett antal forskare har redan berört detta ämne, till exempel, Rebecca Merkelbach i sina artiklar "Monster Theory and the Study of Monstrosity in the *Íslendingasögur*" och "The Monster in Me: Social Corruption and the Perception of Monstrosity in the Sagas of Icelanders"<sup>14</sup>. Bilder av brottslingar som sociala monster betraktas i dessa artiklar. I allmänhet kommer hennes val av karaktärer att sammanfalla med valet i denna uppgift. "The three outlaw-heroes Grettir, Gísli and Hörðr are probably the most complex cases of potential human monstrosity, depicted in *Íslendingasögur*, and therefore the discussion here will be limited to the most ambiguously monstrous example among them, Grettir Asmundarson, although I will occasionally draw on Hörðr for comparative purposes. Gísli Súrsson is quite different from the other two outlaws. On the one hand, he rather contributes to society through his craftsmanship than taking away from it by stealing. On the other hand, and more importantly, his saga is entirely focused on the family and the relations and problems inside it. Social opinion rarely plays a role, except to mock Gísli's enemies. The saga therefore seems to portray its outlaw in a different way and use him for different purposes than we can find in other outlaw sagas, and I will therefore not discuss Gísli's case in detail".<sup>15</sup> Men det finns också andra karaktärer som kan stå i samma rad med dem. Det är till exempel Bárðr, Egill, bársärkarna, och några andra. För denna uppsats är jag intresserad av de där karaktärerna vars monstrositet förverkligas fullt ut: både externt och internt. Därför hör inte Gísli och Egil Skallagrímsson till här, de både är motsatser, och de både har bara en sida insett. Gísli blir för det första ett offer för omständigheterna, den här karaktären begår inte

---

<sup>13</sup> Sävborg, Daniel "Are the Trolls Supernatural?" / "Studi Tedeschi, *Filologia Germanica*", s.127

<sup>14</sup> Merkelbach, Rebecca. "The Monster in Me: Social Corruption and the Perception of Monstrosity in the Sagas of Icelanders". - *Quaestio Insularis*, 15, s. 22-37.

<sup>15</sup> Merkelbach, Rebecca. "The Monster in Me: Social Corruption and the Perception of Monstrosity in the Sagas of Icelanders". - *Quaestio Insularis*, 15, s. 22-37.

frivillig tillbakadragande från samhället och visar ingen frivillig önska att komma i konflikt mot samhället. Enligt Cohen kan man inte precis kalla honom för ett monster, därför att Gisli når faktiskt aldrig de mentala gränserna på riktigt. Även efter att befinna sig utanför samhället, förändras han inte - han är fortfarande en ädel person, som inte begår låga gärningar. Egil Skallagrímsson visar tvärtom variationen i hans beteende, valfriheten när han begår sina ganska olika gärningar, men han utvisas aldrig ur samhället, även om vissa karaktärer försökte göra det. De båda karaktärerna Gisli och Egil har bara partiella tecken på monstrositet.

Arngrímur Vídalín i sin artikel "From the Inside Out: Chronicles, Genealogies, Monsters, and the Makings of an Icelandic World View" ger en översikt över medeltida isländska källor och undersöker hur en dualistisk kristen förståelse av världen framställdes på de gamla kartorna, i Hauksbók, Íslendingabók, osv., och i sagors texter. Men författaren tar upp också ett bredare ämne för uppfattning om sig själv och den andra, ett av kapitlen i hans artikel heter "Self and Other", där han studerar hur islänningarna adopterade historien om Trojanska kriget (känd som *Trójumanna saga*) för att bygga sin identitet.

Det finns många undersökningar som studerar bilden av något monster mycket noggrant, de tar upp en specifik karaktär eller två karaktärer och studerar dem i jämförelsen med varandra, eller studerar bara en specifik funktion av någon karaktär. Ett intressant försök att analysera Grettirs identitet finns i artikeln "Myth, Psychology, and Society in Grettis saga" av Russell Poole<sup>16</sup>. Författaren finner ett antal intressanta paralleller i skildringen av karaktärerna i sagan och några gudar från nordisk mytologi; han drar paralleller till exempel mellan Auðunn' och Óðinn på grund av guden Óðinn är associerad med kvävning (hängande) och offer, och det finns en kvävning episode i kapiteln XV, dessutom påminner Skeggi om detta i kapitlet XVI. Men förutom detta och andra intressanta paralleller använder författaren också tekniker och fall från modern psykologisk praxis för att förstå bilden av Grettir, till exempel hans rädsla för mörkret, osv. Jag vågar inte vara oense med valet av sådana verktyg och kommer inte att använda dem i detta arbete. I det här fallet skulle jag hellre hålla med historikern Aron Gurevich, som skrev i sin bok "Srednevekovyi mir: kultura besmolstvujushego bolshinstva": "Первое, с чем историк встречается в своих источниках, - это запечатленное в них человеческое сознание. Поэтому историк неизбежно должен быть историком культуры, человеческой ментальности, знать умственные установки людей той эпохи, их понятийный "инструментарий", их способы мировосприятия. Не принимая в расчет духовной структуры людей, оставивших памятники, он не в состоянии правильно понять содержание последних и адекватно их истолковать".<sup>17</sup> Enligt min åsikt är det viktigare att se så nära som möjligt in i sagans text och särdragen i sin berättelse, för att se hur Grettir

---

<sup>16</sup> Poole, Russell "Myth, Psychology, and Society in Grettis Saga". - Alvíssmál, issue 11, s. 3–16.

uppfattades av samtida islänningar, hur i deras ögon kunde en människa bli ett monster. Vidare kommer jag att föreslå att med hjälp av hans bild i sagan undersökte islänningar de gränserna för acceptabelt beteende i sitt samhälle.

Marteinn Helgi Sigursðsons artikel "Grettir the Strong and Guðmundr the Good" betraktar Grettir från en helt annan vinkel: som en kämpe mot monster och onda varelser och därmed nästan en religiös kristen krigare.<sup>18</sup> Hans bild jämförs med prästen Guðmundr från Guðmundar saga biskups. Författaren drar paralleller mellan dessa två karaktärer, sedan de både reser runt landet och dödar monster och spöken. Han påstår också att biskopen och brottslingen kunde ha påverkat varandra på många sätt. Därmed ska denna uppgift inte fokusera mycket på den här aspekten av Grettir som en kämpe mot de onda varelser. I denna uppsats kommer uppmärksamhet att ägnas åt denna aspekt endast som en av två sidor i hans personlighet, som motsatsen till den tjuvens och mördarens sida.

Annette Lassen i sin artikel "The Old Norse Contextuality of Bárðar Saga Snæfellsáss: A Synoptic Reading with Óláfs saga Tryggvasonar en mesta" påstår att sagans allmänna ideologi är kristen och studerar sagans text i samband med sagan om den helige kungen Óláfr. "The Icelandic landscape of the saga is inhabited by trolls or supernatural beings to an extent not seen in other family sagas. The ideology of the saga is, at the same time, overtly Christian. Indeed, a major character of the saga is the missionary king, Óláfr Tryggvason, who converts Bárðr's son Gestr to Christianity, whereupon Bárðr kills him." (Lassen, 2014)<sup>19</sup> Så löser forskaren huvudfrågan om den religiösa komponenten i texten och om motiven för den huvudsakliga plotten i slutet av sagan, vilket gör det lättare att förstå vad som hände mellan Bárðr och hans sonю

I motsats till den artikeln, studerar Eldar Heide i sin artikel "Bárðar saga as a source for Reconstruction of Pre-Christian Religion?" sagan som en källa för en rekonstruktion av förkristen religion och bekräftar att Bárðr blev rätt valt och kan studeras i samband med andra troll-liknande karaktärer. Enligt forskaren, är det lite problematiskt att kalla Bárðr en riktig gud, som påstår: "Troll-like beings living in mountains do not normally function as gods. On the contrary, they are dangerous <...>; people try to stay away from them, as is also the case with

<sup>17</sup> Min översättning "Det första som historikern finner i sina källor är det mänskliga medvetandet skrivet in i dem. Därför måste historikern oundvikligen vara en historiker av kultur, av en mänsklig mentalitet, att kunna känna de mentala inställningarna hos människor i den tiden, deras begreppsmässiga "verktygslåda", deras sätt att uppfatta världen. Utan att ta hänsyn till den andliga strukturen hos människor som lämnade monument, kan han inte förstå innehållet i den senare och tolka dem tillräckligt". Арон Гуревич, Средневековый мир: культура безмолвствующего большинства, 1990.

<sup>18</sup> Sigursðson, Marteinn Helgi "Grettir the Strong and Guðmundr the Good" / Supernatural Encounters in Old Norse Literature and Tradition. - Turnholt, Brepols Publishers, s.123-142.

<sup>19</sup>Lassen, Annette "The Old Norse Contextuality of Bárðar Saga Snæfellsáss: A Synoptic Reading with Óláfs saga Tryggvasonar en mesta" / Folklore in Old Norse / Old Norse in Folklore, 2014, s. 103

other trolls in the saga, especially in the latter part. To be sure, Bárðr is half human, genetically, but he was raised by a troll, and ends up living like a troll, so when he becomes the Snæfellsáss, he seems to be perceived more as a troll than as a human." (Heide, 2014)<sup>20</sup>

Camilla Asplund Ingemark "The Trolls in Bárðar Saga - Playing with the Conventions of Oral Texts?" I artikeln analyseras sagan ur ett folkloristperspektiv i ljuset av muntliga traditioner från 1800 och tidiga 1900-talet. Forskarens perspektiv gör det möjligt att dela upp sagaens text i separata folkloristiska element och utvärdera karaktärerna på ett nytt sätt. Denna strategi gjorde det möjligt för mig att dra paralleller med andra karaktärer och intrig från isländsk litteratur, och något liknande gjordes också i denna uppsats, när jag jämför sagornas historier med útilegumannasögur.

## **2. Ett urval av typer**

### **2.1. Bärsärkarna**

---

<sup>20</sup> Heide, Eldar "Bárðar saga as a source for Reconstruction of Pre-Christian Religion?" / Folklore in Old Norse/Old Norse in Folklore, 2014, s. 171

Bärsärkarna tillhör de mest kända varelserna i fornisländska litteraturen, de är hårda och modiga krigare. Det sägs att de var orädda i strider, deras styrka överstiger i de flesta fall mänskliga förmågor. De är kända för sin specifika kondition *berserksgangr*, en kondition där dessa krigare liknar mer djur än människor, de ylar, dånar och biter sina sköldar. Bärsärkarnas klassiska beskrivningen finns i Snorri Sturlusons "Ynglinga saga", var Snorri berättar om Óðinns krigare:

"Hans män gick utan brynjor och var galna som hundar eller vargar och bet i sina sköldar och var starka som björnar eller tjurar. De dödade människor och varken eld eller järn verkade på dem. Det kallas bärsärkagång."<sup>21</sup>

Bärsärkars ursprung och sociala ställning är dubbla. Under krigstid gick många av dem till tjänsten för jarlar och konungar, de blev krigare eller även livvakter, fick en rik lön för detta, och de nämns alltid separat från andra krigare, vilket indikerar deras elitism. Å andra sidan, i fredstid förblev de ofta utan arbete och blev utskjutna eller även olagliga.

Från deras inre natur är bärsärkarna människor, men samtidigt är de på något magiskt sätt nära förbundna med djur - främst med vargar och björnar. De avbildas nästan alltid som monster, och människor är försiktiga med dem, men det är inte känt exakt varifrån får de sin monstrositet och vad som fungerar som dess källa. De har också någon form av magi som gör att de kan slåss utan rustning och förbli okränkbara. Även i sagor spelar de alltid en sekundär roll. Deras bilder är nästan aldrig komplexa. Bärsärkar är stängda i sina roller som brottslingar och monster och de agerar inom denna ram.

Deras typiskt beteende beskrivs i många sagor på ganska liknande sätt. Till exempel, vidare i Grettis saga sägs det: "hèt annarr Þórir þömb, en annarr Ögmundr illi; þeir váru háleygskir at ætt, meiri ok sterkari enn aðrir menn; þeir gengu berserksgang, ok eirðu engu, þegar þeir reiddust; þeir tóku á burt konur manna, ok höfðu við hönd sèr viku eðr hálfan mánuð, ok fœrðu síðan aptr þeim, sera átta; þeir ræntu, hvar sem þeir kómu, eðr gjörðu aðrar úspektir."

"Det sägs att de värsta orosstiftarna var två bröder som kallades Þórir Þömb och Ögmund den onde. De kom från Hålogaland och var större och starkare än andra män. De gick bärsärkagång och skonade ingen när vreden kom över dem. De rövade bort mäns fruar och döttrar och höll dem fångna i en vecka eller två för att sedan lämna tillbaka dem. Vart de är kom så plundrade de eller ställde till bråk".<sup>22</sup>

Såhär beskrivs en annan bärsärk i *Víga-Glúms saga*:

---

<sup>21</sup> Sturluson, Snorre. Nordiska Kungasagor: från Ynglingasagan till Olav Tryggvasons saga. Stockholm, Fabel Bokförlag, 1996, s. 29

<sup>22</sup> Islänningasagorna: Samtliga släktsagor och fyrtionio tåtar. - Reykjavik, Saga forlag, 2014, band 2, s. 78, övers. Kristján Hallberg.

"Og er menn voru komnir undir borð þá var sagt að sá maður var kominn að bænum með tólfta mann er Björn hét og kallaður járnhaus. Hann var berserkur mikill og var því vanur að koma til mannboða fjölmennra og leitaði þar orða við menn ef nokkur vildi það mæla er hann mætti á þiggja og skoraði á menn til hólmgöngu."<sup>23</sup>

"Och när folk hade bankat sig berättades det att det kommit tolv män till gården, och en av dem var Björn, kallad Járnhaus. Han var en stor bäsärk som brukade komma till gästabud med mycket folk. Där försökte han få folk att säga emot honom, så att han kunde utmana dem på holmgång."<sup>24</sup>

Sagornas texter understryker ganska ofta att bäsärkar kommer från andra länder (oftast från Norge och Sverige) och inte tillhör isländskt samhället.

## 2.2. Fredlösa människor: Grettir och Hörðr

Grettir den starke, huvudkaraktären av kapitlar 14-85 av Grettis saga Ásmundarsonar, är den längst överlevande fredlöse i Islands historia, han dömdes i exil två gånger i sitt liv. För första gången blir han fredlös när han var 16 år gammal, och han dödades när han var 35. Han tillbringade sina sista år på ön Drangey. I beskrivningen av hans barndom finns det sådana folk motiver som utvecklingsförsening, en svår personlighet, ovilja att arbeta, olika attityder från föräldrar - mor älskar honom och far inte). Hans bild i sagan är full av motsägelser. Å ena sidan begår han ofta onda gärningar, han dödar människor utan anledning och blir en tjuv. Å andra sidan hjälper han ibland människor, han kämpar mot olika monster och besegrar dem. Ingen kunde segra över honom i hela hans liv, vilket är en absolut fördel ur sagas berättares synvinkel. Hans fiende Þorbjörn öngull var tvungen att använda trolldom för att döda honom. På alltinget sa människor att det var en ond gärning och Þorbjörn själv var tvungen att lämna samhället.

Huvudpersonen av Harðar saga ok Hólmverja, Hörðr Grimkelsson, blir fredlös som straff för ett mord, som andra berömda brottslingar i sagor. Men till skillnad från Gisli eller Grettir, han gömmer sig inte ensam, men han samlar många andra brottslingar runt sig och inleder en öppen kamp mot det officiella samhället i vilken han dödades. Sagans handlingar sker i området nära Hvalfjörður på västra Island vid slutet av 900-talet (Hörðr och hans kamraters död dateras c. 989). I denna saga bygger en fredlös person ett riktigt parallellt samhälle. Hörðr och hans kamrater attackerade bosättningarna, rånade dem och slaktade djur för kött. De legitima medlemmarna av samhället samlades mot dem.

<sup>23</sup> <http://norroen.info/src/isl/vigaglun/is.html>

<sup>24</sup> Islänningasagorna: Samtliga släktsagor och fyrtionio tåtar. - Reykjavik, Saga forlag, 2014, band 2, s. 362. övers. Jan Karlsson.



### **2.3. Övernaturliga varelser: Bárðr och troll**

Bárðar saga Snæfellsáss är en unik efterklassisk saga vars huvudpersonen är inte en människa, men en mystisk varelse med många trollkunniga egenskaper. Sagan innehåller två delar, den första handlar om Bárðr och den andra om hans son, Gestr. Bárðrs mor var en människa, men hans far var halv jätte och halv troll. Bárðr själv fostrades av Dovrefjell i Norge och sedan flyttade till Island. Där begick han en nidingsdåd (ett mord av två barn) och bestämde sig att gå till en frivillig exil. Några av hans trollkunniga egenskaper liknar något gudomligt, och det sägs i sagan att människor som bodde i närheten dyrkade honom som en gud, därför att Bárðr kunde plötsligt dyka upp där var människor bad honom om hjälp.

För denna undersökning är det också viktigt att studera bilder av några andra karaktärer som spelar ändå viktiga roller i sagor. Svalr ok Þúfa i Bárðar saga Snæfellsáss dyker upp i en mycket kort, men intressant kapitel. De är två människor som reser med Bárðr från Norge till Island, de uppför sig väldigt dåligt och är i konflikt med andra människor på skeppet. Efter skeppet ankommer till Island, lämnar de och bokstavligen "trylldust þar bæði", förvandlar sig till troll. Detta är ett unikt visuellt exempel på dehumanisering, som visas i texten mycket kort och tydligt. De andra sådana karaktärer är Kolbjörn i Bárðar saga Snæfellsáss, Þórir och Hallmundr i Grettis saga. De är mystiska varelser, troll och jättar som bor med sina döttrar i grottor och dalar borta från samhället. Dessa karaktärer fungerar som "främlingar" för både de legitima medlemmar av samhället och de fredlösa huvudkaraktärerna av sagor.

## **3. Undersökning**

### **3.1. Karaktärernas bakgrund och barndom**

Om vi börjar med karaktärernas kronologi och biografi. Finns det något som gjorde dem monster redan i barndomen? Hur påverkar en familj karaktärernas utveckling? Bárðr och Egill får sin monstrositet delvis från sina förfäder.

Egil, som står faktiskt närmare till bärsärkarna än till fredlösa människor, får sin monstrositet tydligen från sina föräldrar vars namn är relaterat till björnar och vargar - sådana djur som är traditionellt associerade med bärsärkarna. Och sagan nämner dem direkt:

"Kveldúlfr ('evening wolf'), originally called just Úlfr, was the son of Bjálfi ('animal fur/hide') and Hallbera (the second element means 'bear'). Hallbera herself was the daughter of another Úlfr ('wolf'), and her brother was the bear-named Hallbjörn in the north of Norway, a liminal site marked by liaisons between giants, trolls and humans in legendary-heroic sagas. Hallbjörn's nickname was *halftröll* ('half-troll'), hinting at monstrous or troll blood in both him and his sister".<sup>25</sup>

Bárðar saga Snæfellsáss beskriver också huvudpersonens ursprung och namnger jättar och troll bland hans förfäder, hans far Dumbr var en halvjätte (*risakyni*) och halvtroll (*tröllaættum*):

"Hann var kominn af *risakyni* í föðurætt sína, ok er þat vænna fólk ok stærra en aðrir menn, en móðir hans var komin af *tröllaættum*, ok brá því Dumbi í hváratveggja 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 ok illskiptinn, ef honum eigi líkaði nökkut. Vildi hann einn ráða við þá, er norðr þar váru, enda gáfu þeir honum konungsnafn, því at þeim þótti mikil forstoð í honum vera fyrir risum ok tröllum ok óvættum. Var ok hann inn mesti bjargvætr öllum þeim, er til hans kölluðu. Hann tók tólf vetra konungdóm. Hann nam í burt af Kvænlandi Mjöll, dóttur Snæs ins gamla, ok gekk at eiga hana. Hon var kvenna fríðust ok nær allra kvenna stærst, þeira sem mennskar váru."<sup>26</sup>

"Han var av jättesläkt på fädernet - jättar är vackert folk, mer storväxta än andra - men hans mor var av trollsläkt. Den dubbla härkomsten präglade Dumb. <...> Han ville härska ensam över dem som bodde där i norr, och de gav honom kunganamn eftersom de menade att han skulle vara en mäktigt värn mot jättar, troll och illvättar".<sup>27</sup>

Som Camilla Asplund Ingemark skriver i sin artikel "The Trolls in Bárðar Saga - Playing with the Conventions of Oral Texts?": "In later Scandinavian tradition, the first episode of this tale type is also told as a legend, and it is listed as *E36 The Son of the Forest Spirit* in Bengt af Klinberg's recent *The Types of the Swedish Folk Legend* (2010). In this tale type, a female supernatural creature conceives a child with a mortal man and this child often possesses

<sup>25</sup>Ralph O'Connor, *Kings and Warriors in Early North-West Europe*, 2016, s.196

<sup>26</sup>Här och vidare citeras texten av Bárðar saga Snæfellsáss enligt källan: [https://heimskringla.no/wiki/B%C3%A1r%C3%B0ar\\_saga\\_Sn%C3%A6fells%C3%A1ss](https://heimskringla.no/wiki/B%C3%A1r%C3%B0ar_saga_Sn%C3%A6fells%C3%A1ss)

<sup>27</sup>Islánningasagorna: Samtliga släktsagor och fyrtionio tatar. - Reykjavík, Saga forlag, 2014, band 2, s. 247. övers. Daniel Sävborg.

extraordinary physical strength. <...> In the Old Norse Saga, the father Dumbr is a supernatural creature and the mother, Mjöll, is human, and thus the roles have been switched compared to the traditional tale".<sup>28</sup>

Det är värt att notera en annan mycket intressant punkt här: ursprunget från monster hindrar inte alls människor att uppskatta karaktären som "því at þeim þótti mikil forstoð í honum vera fyrir risum ok tröllum ok óvættum".

Det här avsnittet tydligt visar hur kan en karaktär vara samtidigt ett monster själv och kämpa mot andra monster och betraktas som en hjälte, ävem om han (som i detta fall) kämpar mot sitt eget släkt.

En liknande drag ska läsare möta i en senare beskrivning av Bárðr själv: för det första, ska människor betrakta honom också som en gud:

"Var hann *tröllum* ok líkari at afli ok vexti en mennskum mönnum, ok var því lengt nafn hans ok kallaðr Bárðr Snjófellsáss, því at þeir trúðu á hann nálíga þar um nesit ok höfðu hann fyrir heitguð sinn. Varð hann ok mörgum in mesta bjargvætt"; och för det andra, senare kämpar han också mot troll. I slutet av Grettis saga Ásmundarsonar säger Sturla lögmaðr att Grettir var: "meir laginn til at koma af aþtrgöngum ok reimleikum", trots att han uppskattades som monster av många människor.

Hörðrs ursprung har inget att ha med monster eller bärsärkar. Men om hans ovanlighet lär sig en sagaläsare redan före hans födelse. Hörðs mor Signy har en dröm med bilden av ett mycket vackert träd med stora rötter, men hon tycker att det blommar inte så mycket som hon skulle vilja. Hennes fostermor tolkar drömmen så att Signys barn ska bli mäktigt och ärorikt, och "många kommer att ha höga tankar om honom på grund av det han åstadkommer, men det skulle inte förvåna mig om hans välstånd inte når sin högsta blomning innan det tar slut, eftersom du tyckte att det stora trädet inte hade så många blommor som du skulle vilja. Och det är inte säkert att han kommer att bli älskad av de flesta av sina släktingar."<sup>29</sup>

Misslyckanden följer karaktären från början av hans liv. Avsnittet som handlar om hans första steg är särskilt avslöjande. Den innehåller en visa som Signy uttalar när Hörðr bryter hennes smycke:

Braut í sundur fyrir sætu

Sírnis hljóða men góða.

Ýta trú eg að engi bæti

auðar hlíði það síðan.

<sup>28</sup> Camilla Asplund Ingemark "The Trolls in Bárðar Saga - Playing with the Conventions of Oral Texts?", s.123-124 / Folklore in Old Norse, Old Norse in folklore, 2014

<sup>29</sup> Islánningasagorna: Samtliga släktsagor och fyrtionio tåtar. - Reykjavík, Saga forlag, 2014, band 2, s. 205. övers. Gunnel Persson.

Gangr varð ei góður hins unga  
gulls lystis hinn fyrsti.  
Hverr mun héðan af verri.  
Hneppstur mun þó hinn efsti.

Smycket bröt han sönder,  
Signýs vackra prydnad.  
Aldrig kan den saken  
återfá sin skönhet.  
Dåliga blev pojkens  
första steg i livet,  
värre blir de sedan,  
uslast blir de sista.<sup>30</sup>

Detta är ett olycksbådande förutsägelse av modern som gjordes efter det första steget av Hörður. Men han begår oavsiktlig grymhet om skador på smycken kan alls betraktas som något sådant. Hans mor säger ett olycksbådande visa som innehåller en förutsägelse av karaktärens tragiska öde. Eftersom detta avsnitt liknar avsnittet starkt med förutsägelsen av Hallgerður i Njáls saga, blir det omedelbart klart att karaktärens bild inte kommer att vara positiv i framtiden. Hallgerður kan också betraktas delvis som ett riktigt socialt monster som skadar samhället. Hennes farbror gör en olycksbådande förutsägelse om henne i början av sagan, när hon fortfarande är ett mycket litet barn. "First, of all the uncle himself has already been presented as *manna vitrastr*, the wisest of men, so that we are immediately prepared to accept him as a spokes-man of the narrator. Second, his words are given special emphasis in the context by being placed as the conclusion of the scene and of the first chapter; third, the narrator adds that the words aroused the father's anger, and this information can only serve as a confirmation that the uncle had indeed hit the nail on the head".<sup>31</sup> Här är det mycket liknande hur framför allt påminnas Signýs förmågor att förutse framtiden, senare bekräftar hennes fostermor det med att tolka hennes dröm på samma sätt, alltså vet läsaren redan att allt sagt blir sant, och denna visa placerades i centrum av ett separat kapitel.

Motivet av ett träd som en karaktärs mor ser i drömmar är inte unik heller, den påträffas i några konungasagor. Till exempel, i Saga Hálfðanar svarta och i Haraldz saga ins hárfagra ser

---

<sup>30</sup> Islänningasagorna: Samtliga släktsagor och fyrtionio tåtar. - Reykjavík, Saga forlag, 2014, band 2, s. 206. övers. Gunnel Persson.

<sup>31</sup> Lönnroth Lars, Rhetorical Persuasion in the Sagas, s. 168

drottning Ragnhildr en sådan dröm om sin son Harald. Samma motivet påträffas också i Bárðar saga Snæfellsáss där Bárðr själv ser en sådan dröm som symboliserar Olof den Helige:

"Þá var þat á einni nótt, at Bárðr lá í sæng sinni, at hann dreymdi, at honum þótti tré eitt mikit koma upp í eldstó fóstura síns, Dofra. Þat var harðla margkvíslótt upp til limanna. Þat óx svá skjótt, at þat hrökk upp í hellisbjargit ok því næst út í gegnum hellisgluggann. Þar næst var þat svá mikit, at brum þess þótti honum taka um allan Nóreg, ok þó var á einum kvistinum fegrsta blóm, ok váru þó allir blómamiklir. Á einum kvistinum var gullslitr. Þann draum réð Bárðr svá, at í hellinn til Dofra mundi koma nökkurr konungborinn maðr ok fæðast þar upp ok sá sami maðr mundi verða einvaldskonungur yfir Nóregi. En kvistr sá inn fagri mundi merkja þann konung, er af þess ættmanni væri kominn, er þar yxi upp, ok mundi sá konungur boða annan sið en þá gengi. Var honum draumr sá ekki mjök skapfelldr. Hafa menn þat fyrir satt, at þat it hjarta blóm merkti Óláf konung Haraldsson".

"En natt när Bárð låg i sin säng drömde han att ett träd kom upp ur eldstaden hos Dovre, hans fosterfar. Det hade fullt av kvistar ända upp till kronan. Det växte upp till kronan. Det växte så fort att det slog i grottans tak, och sedan växte det ut genom grottgluggen. Inom kort var det så stort att dess knoppar tycktes slå ut över hela Norge. På en av kvistarna satt den allra fagraste blomman, och ändå var de alla fulla med blommor. En av kvistarna var gyllene. Den drömmen tolkade Bárð så att det skulle komma en man av kungasläkt till Dovre i grottan och fostras där, och samme man skulle bli enväldig kung över Norge. Men den vackra kvisten betecknade en kung som härstämde från den som växte upp där, och han skulle påbjuda en annan tro än den nuvarande. Den drömmen var inte i Bárðs smak. Folk anser att den ljusa blomman förebådade kung Olav Haraldsson".<sup>32</sup>

Således brukar dessa drömmar som visar träd och grenar förebåda kungens födelse. I fall med Hörðr förebådar sagan en födelse av en enastående person, som bekräftas i slutet av sagan:

"Segir og svo Styrmir prestur hinn fróði að honum þykir hann hafa verið í meira lagi af sekum mönnum sakir visku og vopnfimi og allrar atgjörvi, hins og annars að hann var svo mikils virður útlendis að jarlinn í Gautlandi gifti honum dóttur sína, þess hins þriðja að eftir engan einn mann á Íslandi hafa jafnmargir menn verið í hefnd drepnir og urðu þeir allir ógildir."

"Så säger också prästen Styrmir den lärde. Han anser att Hörð var bland de främsta av fredlösa män, för det första på grund av hans klokhet, hans sticklighet med vapen och alla andra färdigheter, för det andra för att han var så högt uppskattad utomlands att jarlen i Götaland gifte

---

<sup>32</sup> Islänningasagorna: Samtliga släktsagor och fyrtionio tåtar. - Reykjavik, Saga forlag, 2014, band 2, s. 248. övers. Daniel Sävborg

bort sin dotter med honom, och för det tredje har det inte för någon annan manshämnd dödat så många utan att någon penningbot betalats".<sup>33</sup>

Grettir har inte heller några troll och jättar eller bärsärkar i sin ursprung. Man lär sig om hans barndom från sagaens berättelse.

"Hann var mjök údœll í uppvexti sinum; fátalaðr ok upýðr, bellinn bæði í orðum ok tiltektum".

"Han var mycket svår att ha att göra med under sin uppväxt, fåordig och butter och retsam mot folk i både ord och handling".<sup>34</sup> Denna beskrivning tillsammans med hans grymma knep som är tydligt avsiktliga bildar en uppfattning av honom som ett socialt monster. "A troll may be categorised by trollish behavior"<sup>35</sup>. Hans knep är grymma även i en mycket ung ålder: han dödar gäss, slår sin far och lamslår hans häst (Grettis saga, XIV). I samma kapitel berättas det att: "Mörg bernskubrögð gjörði Grettir, þau sem eigi eru í sögu sett. Hann gjörðist nú mikill vexti; eigi vissu menn gjörla afl hans, því at hann var úglíminn; orti hann jafnan vísur ok kviðlinga, ok þótti heldr níðskældinn. Eigi lagðist hann í eldaskála, ok var fátalaðr lengstum".

"Grettir gjorde många fler pojkestreck i sin ungdom som sagan inget berättar om. Han växte sig stor och stark, men ingen kände till hans styrka för han hade ännu inte provat att brottas. Han satte ofta ihop verser och korta dikter, mestadels tämligen hånfulla. Han uppehöll sig sällan kring eldstaden, var för det mesta tystlåten".<sup>36</sup> Grettirs ytterligare beskrivning liknar tydligt beskrivningen av bärsärkarna Halli och Leiknir - sagan påminner många gånger att Grettir tycker inte om att arbeta.

### 3.2. Hur karaktärer får sin monstrositet genom kontakt med andra karaktärer

I denna kapitel ska studeras motivet för att överföra monstrositet och otur från att kämpa mot en övernaturlig varelse.

Grettir upplever två möten med de levande döda varelserna - Kár den gamle och Glámr.

Det första mötet äger rum i kapitel XVIII. Här beskrivs det hur Grettir går in i Kár's gravhög:

"Þar á nesinu stendr haugr, segir Auðunn, stórr ok sterkligr, en þar var í lagðr Kárr hinn gamli, faðir Þorfinns; áttu þeir feðgar fyrst eitt bóndaból í eygni, en síðan Kárr dó, hefir hann svá aptr gengit, at hann hefir eytt á burt öllum böendum þeim, er hær áttu jarðir..."

<sup>33</sup> Islänningasagorna: Samtliga släktsagor och fyrtionio tátar. - Reykjavík, Saga forlag, 2014, band 2, s. 246. övers. Gunnel Persson.

<sup>34</sup> Islänningasagorna: Samtliga släktsagor och fyrtionio tátar. - Reykjavík, Saga forlag, 2014, band 2, s. 65. övers. Kristjan Hallberg.

<sup>35</sup> Jakobsson Ármann "The Trollish Acts of Þorgrímr the Witch", s. 52.

<sup>36</sup> Islänningasagorna: Samtliga släktsagor och fyrtionio tátar. - Reykjavík, Saga forlag, 2014, band 2, s. 68. övers. Kristjan Hallberg.

"Ute på udden finns en gravhög", sade Auðun, "där man lade Kár den gamle, Þorfinns far. Far och son ägde först endast en gård på ön, men sedan Kár dog har han gått igen och skrämt iväg alla bönder som ägde jord där."<sup>37</sup>

Berättelserna om båda slagsmålen är väldigt lika. Båda striderna är mycket svåra, men Grettir vinner i dem båda. Beskrivelsen av den första striden mot Kár innehåller lite mindre detaljer, men en omständighet liknar med vad läsarna ska möta senare i beskrivningen av striden med Glámr.

"Grettir var orðinn stirðr mjök af sameign þeirra Kárs <...>".

"Grettir var stel i hela kroppen efter sitt möte med Kár".<sup>38</sup>

Episoden med Glámr har en mer komplicerad bakgrund. Glámr själv beskrivs först som ett monster, även om han inte gör något brott. Historien börjar när mannen Þórhallrs gård blir "svårt hemsökt av spoken, så Þórhall hade svårt att få tag på dugliga fårahedrar."<sup>39</sup> Då duker Glámr upp, och sagan beskriver honom som en mycket lång man med stora ögon och ett hår som är grått som vargars päls. Själv dör Glámr och blir offer av ett mystiskt ont, som inte kallas och inte beskrivs i sagan. Detta händer tydligt på grund av att han hatar kristendomen och vägrar att utföra ritualer. Þórhallrs fru förutspår hans död strax innan detta händer:

"Húsfreyja mælti: víst veit ek, at þèr man illa farast í dag, ef þú tekr þetta illbrigði til."

"Husfrun svarade: "Jag vet att det kommer att sluta illa för dig i dag om du fortsätter med dina oseder."<sup>40</sup>

Dessutom kan man säga att denna monstrositet övergår helt till Glámr, eftersom visas de mystiska spöken inte längre i sagan.

"Hann spurði, hvat Glámi myndi hafa at bana orðit. Þeir kváðust rakit hafa spor svá stór, sem keralsbotni væri niðr skellt þaðan frá, sem traðkrinn var, ok upp undir björg þau, er þar váru ofarlíga í dalnum, ok fylgdu þar með blóðdrefjar miklar. Þat drógu menn saman, at sú meinvættir, er áðr hafði verit, myndi hafa deytt Glám, en hón myndi fengit hafa hær nökkura áverka, þá er tekit hafi til fulls, því at við þá meinvætti hefir aldri vart orðit síðan."

"Þórhall undrade vad det var som kunde ha vållat Gláms död. De sade att de kunnat följa några fotspår som var så stora som om botten av en tunna hade tryckts ner i marken, och de ledde från det upptrampade området upp mot klipporna längst uppe i dalen. Kring spåren fanns

<sup>37</sup> Islänningasagorna: Samtliga släktsagor och fyrtonio tåtar. - Reykjavik, Saga forlag, 2014, band 2, s. 76. övers. Kristjan Hallberg.

<sup>38</sup> Islänningasagorna: Samtliga släktsagor och fyrtonio tåtar. - Reykjavik, Saga forlag, 2014, band 2, s. 77. övers. Kristjan Hallberg.

<sup>39</sup> Islänningasagorna: Samtliga släktsagor och fyrtonio tåtar. - Reykjavik, Saga forlag, 2014, band 2, s. 102. övers. Kristjan Hallberg.

<sup>40</sup> Islänningasagorna: Samtliga släktsagor och fyrtonio tåtar. - Reykjavik, Saga forlag, 2014, band 2, s. 104. övers. Kristjan Hallberg.

blodstänk. De drog slutsatsen att illvätten, som tidigare syntes till där, hade dödat Glám, men att denne måste ha sargat vätten svårt, för ingen hade sett till den efteråt."<sup>41</sup>

Min slutsats av denna episod är att monstrositeten visas här som ett en migrerande kvalitet som en sagans karaktär kan överföra till en annan. Sedan vänder Glámr sig till en annan varelse - den levande döda mannen *draugr* och börjar lämna sin grav. Uppenbarligen blir han starkare efter att ha tagit någon annans liv, och snart dödar han den nästa fårvaktare Þorgaut. Det sägs i sagan, att efter det blir Glámr ännu starkare och våldsammare. Och han dödar också nästa namnlösa fårvaktare. Det territorium som han har gripit växer och snart härskar Glámr över en hel dal och dödar alla som vågar komma dit.

Precis som innan den första tvekampen mot Kár, blir Grettir nyfiken att prova sin styrka igen, denna gång mot Glámr. När han uttalar sin avsikt, varnar Jökull honom. Inte direkt med orden, men i sin komposition liknar det här avsnittet av husfruns olycksbådande förutsägelse och hennes utbyte av fraser med Glámr.

"Jökull bað hann þat eigi gjöra, því þat er gæfuraun mikil, en frændr þínir eiga mikit í hættu, þar sem þú ert, sagði hann; þykir oss nú engi slíkr af ungum mönnum, sem þú, en illt man af illum hljóta, þar sem Glámr er; er ok miklu betra, at fást við mennska menn, enn við úvættir slíkar."

"...och av en ond man som Glámr kan man inte vänta sig annat än ont. Det är mycket bättre att ta sig an levande människor än sådana grymma varelser."<sup>42</sup>

Det är samma situation: en människa kommer att möta en övernaturlig varelse och får sin monstrositet från den som en fruktansvärt arv.

Som ett resultat, efter en lång och hård kamp, som i första gången, vinner Grettir. Men vid någon kort tidspunkt lyckas Glámr segra över honom och sedan får draugr en möjlighet att uttala sin förbannelse. Han lovar att Grettir aldrig kommer bli starkare efter att ha träffat honom, att han är nu dömd att utvisas från samhället och ska förlora sin lycka. Dessutom, under tvekampen upplever Grettir samma kondition av orörlighet som efter kampen mot Kár. Det händer när Glámr tittar på honom. Denna gång känns den starkare, kanske på grund av att Glámr är en starkare monster är Kár. Det finns också mer detaljer i beskrivningen:

"Þá sigaði svá at hánun af öllu saman, mœði ok því, er hann sá at Glámr gaut sínum sjónum harðliga, at hann gat eigi brugðit saxinu, ok lá nálíga í milli heims ok heljar."

---

<sup>41</sup> Islänningasagorna: Samtliga släktsagor och fyrtonio tåtar. - Reykjavík, Saga forlag, 2014, band 2, s. 105. övers. Kristján Hallberg.

<sup>42</sup> Islänningasagorna: Samtliga släktsagor och fyrtonio tåtar. - Reykjavík, Saga forlag, 2014, band 2, s. 108. övers. Kristján Hallberg.



"Plötsligt övergav hans styrka över honom; dels på grund av utmattningen, dels för att Glám stirrade på honom med sina rullande hatfylla ögon. Oförmögen att dra sitt svärd låg han där och var nära döden."<sup>43</sup>

Detta tillstånd upplever Grettir aldrig medan han kämpar mot vanliga människor och det kan också betraktas som en understrykning av varelsers onaturlig eller även övernaturlig ursprung.

Grettir får delvis Glámrs monstrositet vilket framgår av hans personlighet förändras och han blir aldrig densamma man igen. Efter kampen blir han mycket mörkrädd och kan inte stanna ensam, dessutom börjar han se några konstiga visioner. Sagan bara påminner om den mycket kort. Detta blir en vändpunkt i Grettirs historia. Från detta ögonblick börjar hans verkliga olyckor, vilka leder till hans tragiska final.

I "Sagan om Hörð och männen på holmen" finns det samma episod med tvekampen mot draugr. Hörður väljer att gå in i Sótis gravhög inte på grund av nyfikenhet, utan för att stödja Hróar, som först lovar att uppnå en sådan prestation. Det sägs inga olycksbådande förutsägelser från människor före kampanjen. Samma som i Grettis tvekampar mot Glám och Kár, blir seger inte alls lätt för Hörðs. Redan besegrad, uttalar Sóti en förbannelse efter att Hörður har tagit hans gyllen ring:

"Hörður rændi mig  
hringinum góða.  
Hálfu síður vildag  
hans um missa  
en gervallrar  
Grana byrðar.  
Hann skal verða  
að höfuðbana.  
þér og öllum  
þeim er eiga."

"Hörð rövade  
den goda ringen.  
Långt mindre  
ville jag mista

---

<sup>43</sup> Islánningasagorna: Samtliga släktsagor och fyrtionio tåtar. - Reykjavík, Saga forlag, 2014, band 2, s. 110 övers. Kristjan Hallberg.

ringen än hela  
Granes börda.  
Den skall vålla  
evig död  
för dig och alla  
som den äger."<sup>44</sup>

Motivet för att överföra monstrositet här får således en fysisk utföringsform, som karaktären får från sin monstrositet motståndare tillsammans med ringen. Det är möjligt att anta att i Sótis gravhög fick Hörðr en liknande monstrositetssjukdom som Grettir fick när han blev förbannad av Glámr. I sagan visas det tydligt att han vänder sig mot samhället först efter den här tvekampen.

Der är också möjligt att dra en parallell mellan dessa berättelser och historien om Bárðr Dumbsson och hur förändras hans personlighet efter slaget mot Svalr och Þúfa. De var ett par som följde honom på skeppet från Norge. Det blir uppenbart att de två, liksom bärsärkar, bringer sin monstrositet till Island, där händer deras omvandling ganska snart. I princip, i jämförelsen med dessa troll och bärsärkar, kan Bárðr själv betraktas som ett troll som tränger in i det isländska samhället och bringer en viss förstörelse med sig. Men denna bedömning kräver en ytterligare separat forskning.

Bárðar saga Snæfellsáss beskriver de två personernas beteende på skeppet från början som:

"Þau váru trylld mjök bæði, óhæg ok at öllu illa fallin."

"Báda var mycket trollaktiga, elaka och på alla sätt ondsinta."<sup>45</sup>

Svalr och Þúfa är särskilt intressanta på grund av sagan beskriver mycket tydligt hur kan människor bokstavligen ändra sin natur från människor till övernaturliga varelser: "trylldust þar bæði". De lämnar samhället så snart som möjligt och blir troll:

"Svalr ok Þúfa hurfu frá skipinu þegar ina fyrstu nótt, ok spurðist eigi til þeira nökkura stund, en reyndar váru þau í fjallinu ok trylldust þar bæði. Ok er á leið, gerðust margar óspektir af þeim, ok treystust menn ekki at at gera sakir trölldóms þeira."

"Sval och Þúfa försvann från skeppet redan den första natten och hördes inte av på en tid. I själva verket var de uppe i fjället där båda blev förvandlade till troll. Och med tiden kom det mycket ont av dem, och folk tordes inte göra något åt det på grund av deras trollkraft."<sup>46</sup>

---

<sup>44</sup> Islänningasagorna: Samtliga släktsagor och fyrtionio tåtar. - Reykjavik, Saga forlag, 2014, band 2, s. 218-219. övers. Gunnel Persson.

<sup>45</sup> Islänningasagorna: Samtliga släktsagor och fyrtionio tåtar. - Reykjavik, Saga forlag, 2014, band 2, s. 249. övers. Daniel Sävborg.

<sup>46</sup> Islänningasagorna: Samtliga släktsagor och fyrtionio tåtar. - Reykjavik, Saga forlag, 2014, band 2, s. 251 övers. Daniel Sävborg.

Nästa gång träffar Bárðr dem, när de är redan troll. En strid börjar mellan dem strax efter de möts. Till skillnad från avsnitten som beskrivits tidigare, finns det ingen muntlig kontakt mellan karaktärerna i denna berättelse. Själva kampen beskrivs mycket lakoniskt. Av det lär sig läsaren att i början har Bárðr svårt att kämpa mot Svalr, men sedan vinner han över trollet och hans fru. Han får ingen muntlig förbannelse, men mannen och hustrun beskrivs som bärare av stort ont, och de kunde troligtvis infektera en annan varelse med sin monstrositet. Placeringen av denna episod i sagan kan betraktas som bevis på detta. Därför att efter denna kamp begår Bárðr sitt första brott. Och han begår det helt tyst och angriper Þorkell Rauðfeldssons söner som ett riktigt troll själv.

Rauðfeldr och Helga leker, och sedan dyker Bárðrs dotter upp på en trasig is som flytar i det öppna havet. När Bárðr hör om detta, blir han tydligen väldigt arg. Hans mörk ansikt gjorde honom troligen ännu mer lik som ett troll:

"Bárðr varð við þat mjök reiðr ok spratt þegar upp ok gekk í burtu ok til Arnarstapa. Hann var þá mjök dökkr yfirlits."

"Bárð blev rasande. Han störtade genast upp och gick bort till Arnarstapi. Han var alldeles mörk i ansiktet."<sup>47</sup>

I sin önskan av hämnd, dödar han de båda pojkarna och gör det mycket snabbt. Dubbelmord kan inte på något sätt betraktas som motsvarande straff för barnslig lek, även om det ledde till tragiska konsekvenser.

"En er hann kom í fjallit upp, kastaði hann Rauðfeld í gjá eina stóra ok svá djúpa, at Rauðfeldr var þegar dauðr, er hann kom niðr. Þar heitir nú Rauðfeldsgjá. Hann gekk með Sölva nökkuru lengra, þar til er hann kom á einn hamar hávan. Þar kastaði hann Sölva ofan fyrir. En er hann kom niðr, brotnaði haussinn, ok dó hann svá."

"När han hade kommit upp i fjället kastade han Rauðfeld i en klyfta så stor och djup att Rauðfeld var död redan innan han nådde botten. Den platsen heter nu Rauðfeldsgjá. Han bar Sölvi litet längre tills han kom till en hög klippa. Där kastade han ner honom. När han tog mark sprack skallen så att han dog."<sup>48</sup>

Därefter lämnar Bárðr samhället. Även om han inte utvisas av andra människor, som det hände med Hörðr och Grettir, och till skillnad från dem lämnar han samhället frivilligt, händer allt det delvis ändå efter ett möte med troll, och till en viss grad kan man säga att kampen mot troll påverkar Bárðr. Eftersom hämnden, som han väljer, ser helt omotiverad ut, även om man tar

---

<sup>47</sup> Islänningasagorna: Samtliga släktsagor och fyrtionio tåtar. - Reykjavik, Saga forlag, 2014, band 2, s. 253 övers. Daniel Sävborg.

<sup>48</sup> Islänningasagorna: Samtliga släktsagor och fyrtionio tåtar. - Reykjavik, Saga forlag, 2014, band 2, s. 253 övers. Daniel Sävborg.

hänsyn till att texterna i isländska sagor inte beskriver karaktärernas inre motiv, och de beskriver också händelser kort och lakoniskt.

I detta kapitel analyserades avsnitt från tre sagor, som visar hur möten med övernaturliga varelser bryter karaktärernas vanliga livsstil, tar bort deras lycka och driver dem mot samhället.

### 3.3. Frivilligt val i monstrositet

Det mest intressanta sak i karaktärernas bild som valts för studien är hur lätt de passerar linjen från värdiga gärningar till brott, det vill säga de når mentala gränser av vad får man göra i samhället. Detta är också en viktig teckning av monster formulerad i J.J. Cohens artikel: "Monstret når gränserna: geografiska och mentala".

I detta kapitel ska samlas exempel som visar hur de fredlösa karaktärer når de mentala gränserna. Vad är ännu viktigare, är det att de gör det helt frivilligt, det vill säga, de kontrollerar sin monstrositet.

Grettir förvisades från samhället för första gången efter mordet på Skeggi, som blev en viktig punkt i kapitlet XVI av Grettis saga. Mordet beror enbart på Grettirs girighet medan de försöker att dela saker. Strax efter Grettir dödar Skeggi, Þorkell och hans följeslagare frågar honom två gånger, var är det som har hänt med Skeggi. Andra gången bekräftar han öppet att han dödade Skeggi, men för första gången säger Grettir en visa, och det är intressant att titta på den:

Hygg ek, at hjlóp til Skeggja  
hamartröll með för ramri  
(blóð var á gunnar gríði  
gráð) fyrir stunda áðan.  
Sú gein um haus hánum  
harðmynt er lítt sparði  
(var ek hjá viðreign þeira)  
vígtenn, ok klauf enni.

Nyss rákade Skeggi  
i klorna på ett klipptroll.  
Trollets vassa yxegg  
hade fått blodsmak.  
Den sparade ej hans skalle  
med sin hårda huggtand.

Helt nära striden stod jag  
och såg den hårda kampen.<sup>49</sup>

Texten av denna visa är särskilt intressant, på grund av Grettir på ett nästan humoristiskt sätt säger att det var ett troll som attackerade Skeggi. Helt frivilligt jämför han sig med ett monster. Detta fal är också det första exemplet där Grettir försöker gömma sig bakom en påhittade karaktär. I sina första onda gärningar, i barndomen, säger han "jag" i sina visor.

Það geri eg víst, er vetrar,  
vind eg háls á kjúklingum.

Enn þótt eldri finnist,  
einn ber eg af sérhverri.

När vintern nu närmar sig  
vrider jag nacken av gässlingarna.

Även de äldre gässen  
slaktar jag mycket gärna.<sup>50</sup>

Eller, till exempel, när han skadar sin far:

Mik vill menja stökkvir,  
mjög kenni eg þess, brenna,  
hodda grund á höndum,  
höfugt ráð er það báðum.

Læt eg á hringa hreyti,

hör-Gerðr, tekið verða

---

<sup>49</sup> Islänningasögna: Samtliga släktsagor och fyrtionio tåtar. - Reykjavík, Saga forlag, 2014, band 2, s. 70-71. övers. Kristjan Hallberg.

<sup>50</sup> Islänningasögna: Samtliga släktsagor och fyrtionio tåtar. - Reykjavík, Saga forlag, 2014, band 2, s. 65. övers. Kristjan Hallberg.

görr, sè eg gildra sára  
gögl, óskornum nöglum.

Guldbærerska, nu vill han  
att jag bränder mina händer  
men det goda rådet  
kan nog drabba oss båda.  
Linvävnadens Gerd,  
nu skall jag riva hans rygg  
med mina oklippta naglar  
så att blodet flyder.<sup>51</sup>

Ett annat exempel som visar återigen den frihet med vilken Grettir korsar linjen mellan att vara en användbar medlem av samhället och ett social monster. I kapiteln XVII, när Grettir är på vägen till Norge efter mordet av Skeggi, ökar konflikten mellan honom och de andra personer som arbetar på skeppet, och människor är redo att kasta honom överbord. Grettir motsätter sig själv mot alla andra personer på skeppet och vill inte hjälpa dem, vill att de ska få sina fingrar fallna av och hotar att döda dem om de angriper honom. Men bara en visa av Hafliði är tillräckligt för att förändra hela situationen.

Grettir stóð skjótt upp, ok kvað:

Stöndum upp, þó at undir  
all-tíðum skip ríði;  
veit ek, at víf man láta  
verr, ef ek ligg á knerri.

Því man öllungis illa

aldygg kona hyggja

---

<sup>51</sup> Islánningasagorna: Samtliga släktsagor och fyrtionio tåtar. - Reykjavík, Saga forlag, 2014, band 2, s. 66. övers. Kristjan Hallberg.

hvít, ef hær skal láta

hvert sinn fyrir mik vinna.

Grettir reste sig genast upp och diktade:

Jag reser mig, fast skeppet

kränger och stampar bland vågor.

Den ljusa gillar inte

min lättja här i stormen.

Säkert skall hon klandra

skalden, när han låter

andra arbeta år sig

här ombord på skeppet.<sup>52</sup>

Därefter hjälper Grettir plötsligt resten av folket och drar ut vattnet mest aktivt.

Så trots att berättelsen av Grettirs möte med Glámr och dess mystiska komponent är en viktig episod i karaktärens historia, skulle Grettirs omvandling till ett socialt monster också kunna hända utan en påverkan av övernaturliga krafter, men helt enkelt på grund av komplexiteten i hans egen personlighet. Vad som hände på skeppet visar hur Grettir, bara av sin egen fria vilja, kan använda sin enastående fysiska styrka till förmån för det mänskliga samhället.

Precis samma sak illustreras i Eyrbyggja saga, som innehåller berättelsen om två bärsärkarbröder, "hét annarr Halli, en annarr Leiknir". Deras beskrivning liknar Snorris text i Ynglingasaga och påminner om hundar:

"Hans män gick utan brynjor och var galna som hundar eller vargar och bet i sina sköldar och var starka som björnar eller tjurar. De dödade människor och varken eld eller järn verkade på dem. Det kallas bärsärkagång."<sup>53</sup>

I Eyrbyggja saga sägs det om bärsärkar:

---

<sup>52</sup> Islänningasagorna: Samtliga släktsagor och fyrtionio tåtar. - Reykjavik, Saga forlag, 2014, band 2, s. 74. övers. Kristjan Hallberg.

<sup>53</sup> Sturluson, Snorre. Nordiska Kungasagor: från Ynglingasagan till Olav Tryggvasons saga. Stockholm, Fabel Bokförlag, 1996, s. 29

"Þeir gengu berserksgang ok váru þá eigi í mannligu eðli, er þeir váru reiðir, ok fóru galnir sem hundar ok óttuðust hvárki eld né járn, en hversdagliga váru þeir eigi illir viðreignar, ef eigi var í móti þeim gert, en þegar inir mestu örskiptamenn, er þeim tók við at horfa".<sup>54</sup>

"De gick bärsärkagång och liknade inte människor till sin natur när de vredgades. De for fram som galna hundar och fruktade varken eld eller järn. Till vardags var de inte svåra att haatt göra med om de inte blev motarbetade, men de skilde sig från alla andra när något gick dem emot".<sup>55</sup>

Trots att i början är Vermund, som tar bröderna med sig till Island, säker att bärsärkarna ska vara mycket användbara för honom, upptäcker han snart att bärsärkarna tycker inte om att arbeta, de de anser sig vara mer lämpade för mord och strid: "Brátt fannst það á skapi berserkjanna að þeir voru eigi felldir til vinnu en voru fúsir til manndrápa og stórvirkja. Sögðu þeir Vermundi að jarlinn hefði selt sig hönum í hendur til trausts móti fjandmönnum hans en eigi til vinnu". Denna egenskap liknar mycket beskrivningen av Grettir i början av sagan om honom.

Även om bröderna skiljer sig så mycket från andra människor, letar de fortfarande efter ett sätt att bli legitima medlemmar i samhället. För detta försöker de att hitta lämpliga kvinnor för äktenskap. Vermund avvisar sådana planer på grund av berserkers omänskliga natur:

"Brátt er Vermundr kom heim, vakði Halli berserkr til þess við Vermund, at hann mundi fá honum kvánfang mjök sæmiligt. En Vermundr þóttist eigi vita ván þeirar konu af góðum ættum, er sik mundi binda við berserk né sín forlög, ok hafði Vermundr undandrátt um þetta mál. En er Halli fann þat, sló hann á sik úlfúð ok illsku, ok fór þá allt í þverúð með þeim. Gerðu berserkir sik stóra ok ómjúka við Vermund".

"Kort tid efter det att de hade kommit hem till Vermunds gård framförde bärsärken Halli ett önskemål om att Vermund skulle skaffa honom ett mycket hedersamt gifte. Men Vermund fann det inte troligt att han skulle finna en högättad kvinna som ville fästa sig och sitt öde vid en bärsärk och försökte komma ifrån saken. När Halli märkte det kom vargasinnet och ondskan över honom och allt kom på tvärs dem emellan. Bärsärkarna blev högmodiga och hotfulla mot Vermund".<sup>56</sup>

För att bli av med bärsärkarna kommer Vermund och Styr med en listig plan och tvingar bärsärkarna att göra ett tungt jobb - att bygga en väg. Halli och Leiknir går med på att göra detta, trots att tidigare sa de alltid att de tycker inte om att arbeta:

"Eftir þetta tóku þeir at ryðja götuna, ok er þat it mesta mannvirki. Þeir lögðu ok garðinn, sem enn sér merki. Okveftir þat gerðu þeir byrgit".

---

<sup>54</sup> Här och vidare citeras texten av Eyrbyggja saga enligt källan: [https://heimskringla.no/wiki/Eyrbyggja\\_saga](https://heimskringla.no/wiki/Eyrbyggja_saga)

<sup>55</sup> Islänningasagorna: Samtliga släktsagor och fyrtionio tåtar. - Reykjavik, Saga forlag, 2014, band 5, s. 150. övers. Mikael Males.

<sup>56</sup> Islänningasagorna: Samtliga släktsagor och fyrtionio tåtar. - Reykjavik, Saga forlag, 2014, band 5, s. 151. övers. Mikael Males.



"Därefter röjde de vägen och det var ett väldigt arbete. De lade också gärdesgården som ännu finns kvar. Därefter byggde de en fårållan".<sup>57</sup>

Beskrivningen av deras arbete är väldigt intressant. Här ser man hur den legendariska raseri, som vanligtvis uppslukar bärsärkarna i strid och hjälper dem att döda fiender, men i detta fall använder de den helt frivilligt för en konstruktiv och socialt användbar handling, när situation är inget att ha med en strid, och därmed tjänar för samhället. Det sägs tydligt att bröderna använder sitt unikt fysiskt tillstånd *berserksgangur* och understrycks vilket viktigt jobb de gjorde med det: "Berserkirnir gengu heim um kveldit ok váru móðir mjök, sem háttr er þeira manna, sem eigi eru einhama, at þeir verða máttlausir mjök, er af þeim gengr berserksgangrinn".

"Bärsärkarna gick hem på kvällen och var mycket trötta, som det brukar vara med de män som kan skifta hamn, ty det blir mycket utmattade när bärsärkagången lämnar dem".<sup>58</sup>

Detta tillstånd, *berserksgangur*, är anledningen till att vanliga människor behandlar bärsärkarna som monster och sätter dem utanför sitt samhälle. Även när Halli och Leiknir använder det för en god gärning, fortsätter människor se monster i dem. Här är det inte viktigt att bröderna gör det för sin egen fördel, eftersom de i utbyte mot deras arbete Vermund och Styr lovade dem tillåtelse av ett bröllop. För denna uppsats är detta exempel viktigt, därför att, framför allt, det illustrerar ett frivilligt val av använda sitt monstrositet, och också illustrerar det hur människor förhåller sig till detta senare.

Bärsärkarna gör en gärning, som förtjänar tacksamhet, så:

"Styrr gekk þá í mót þeim ok þakkaði þeim verk..."

"Styr gick fram emot dem och tackade dem för deras arbete..."<sup>59</sup>

Men för tacksamhet för deras arbete behandlades dock bärsärkarna som riktiga monster - Styr uppfinner en listig bedräglig plan, som på alla möjliga sätt exponerar Styr i sagans texten som en duktig och modig kämpare med monster. Bröderna dödades till följd av bedrägeri och inte i en rättvis strid, och efter det:

"Síðan lét Styrr veita umbúnað líkum þeira. Váru þeir færðir út í hraunit ok kasaðir í dal þeim, er þar er í hrauninu, er svá er djúpr, at engan hlut sér ór nema himin yfir sik. þat er við sjálfa götuna".

---

<sup>57</sup> Islánningasagorna: Samtliga släktsagor och fyrtonio tátar. - Reykjavík, Saga forlag, 2014, band 5, s. 156 övers. Mikael Males.

<sup>58</sup> Islánningasagorna: Samtliga släktsagor och fyrtonio tátar. - Reykjavík, Saga forlag, 2014, band 5, s. 157 övers. Mikael Males.

<sup>59</sup> Islánningasagorna: Samtliga släktsagor och fyrtonio tátar. - Reykjavík, Saga forlag, 2014, band 5, s. 157 övers. Mikael Males.

"Därpå lär Styr ta hand om deras lik. De fördes ut på lavafältet och blev höglagda i en dalgång som går genom lavafältet och som är så djup att man inte ser något därifrån utom himlen över huvudet."<sup>60</sup>

För att resumera, varför blir de två bärsärkarna Halli och Leiknir uppskattas som monster, deras bild måste jämföras med Cohens och Sävborgs kriterier. Nästan strax förebådar bröderna en kris som måste lösas på något sätt. Precis i den här historien passar deras bild väldigt bra till ett annat Cohens kriterium: "Det är själva människor som skapar monster. Tack vare deras existens kan man omtänka sig igen". Trots att bröderna från början inte gjorde något fel, blir deras kommunikation med Vermundrs dotter ett problem som måste lösas. Vermund ser ingen möjlighet att bli släkt med dem. Sävborgs två kriterier passar också bra för deras bild. "They live far away in the periphery of the world, where beings strange for us were completely natural <...>" Det sägs i sagan att bröderna kommer från Sverige, vilket ligger relativt långt från Island. "They belong to a Märchen world, a folk tale world, where the question of true or untrue is irrelevant <...>" Varken sagans berättare eller själva karaktärer ifrågasätter bärsärkers bestialiska natur, det är helt naturligt för dem hela tiden.

Så visar olika sagor hur en karaktär kan helt frivilligt förvandlas från ett monster till en nyttig samhällets medlem.

Bárðr också begår mordet av Þorkells söner av egen fri vilja, även om det tidigare mötet med trollen Svalr ok Þúfa har påverkat honom till en viss grad. I det här kapitlet analyseras karaktärens beteende efter detta nidingsdåd.

"Svá brá Bárði við allt saman, viðreign þeira bræðra ok hvarf dóttur sinnar, at hann gerðist bæði þögull ok illr viðskiptis, svá at menn höfðu engar nytjar hans síðan. Þess er getit, at Bárðr kom einn dag at máli við Sigmund, féлага sinn, ok mælti svá: «Ek sé þat,» segir hann, «at sakir ættar minnar ok harma stórra ber ek eigi náttúru við alþýðu manna, ok því mun ek leita mér nökkurra annarra ráða.»

"Bárð tog djupt vid sig av alltsammans, striden med brodern och dotterns försvinnande. Han blev så tyst och svår att ha att göra med att folk inte tyckte att de hade någon glädje av honom längre.

Det här berättats att Bárð en dag kom att samtala med sin vän Sigmund och sade: "Jag inser att till följd av min härstamning och mina stora sorger kan jag inte umgås med vanliga människor, och därför skall jag pröva ett annat liv."<sup>61</sup>

---

<sup>60</sup> Islänningasagorna: Samtliga släktsagor och fyrtonio tåtar. - Reykjavik, Saga forlag, 2014, band 5, s. 157 övers. Mikael Males.

<sup>61</sup> Islänningasagorna: Samtliga släktsagor och fyrtonio tåtar. - Reykjavik, Saga forlag, 2014, band 2, s. 253 övers. Daniel Sävborg.

Det är särskilt intressant här att varken texten av sagan i den första delen av denna passage eller karaktären själv i sitt direkt tal nämner inte detta mord. Istället talar Bárðr först om sitt ursprung, som nu plötsligt börjar störa hans liv "alpýðu manna".

Camilla Asplund Ingenmark förklarar denna utveckling av hans personlighet såhär: "As Bárðr moves to Iceland, his world is wholly integrated into the human world; otherwise he could not function as a first settler, which is his principal role in the first part of the saga. It is only after disappearance of his daughter Helga on an icefloe, on which she was carried to Greenland, that his world separates from the human one and he sets up residence in a large cavern among the glaciers. From this point onward, he assumes more supernatural characteristics and turns into the guardian spirit of the area, the capacity in which Ingjaldr calls on him."<sup>62</sup>

Jag skulle våga föreslå att det händer på grund av en kamp mot trollen Svalr och Þúfa och ett mord av Þorkells söner, mest efter det börjar Bárðr tänka om sig själv och sin egen natur. Därefter lämnar han frivilligt samhället och förvandlas senare till en ännu mer mystisk figur.

Strax efter det skrämmande mordet berättar sagans text att Bárðr utför en god gärning och räddar Ingjaldr från döden, men också från trolldomen av *tröllkona* Hetta. Han kommer därför att det sägs att Ingjaldr "kallaði hann þá til fulltings sér á Bárð Snæfellsás", och här ger sagans text hans fulla namn för att betona exakt på Bárðrs status som liknar en gud. I samma kapitlet påträffas också guden Þórr. Bilderna av gudarna själva och deras funktioner i sagan förblir utanför ramen av denna uppsats. För denna forskning är det viktigt att jämföra textens detaljer av beskrivelsen hur Þórr och Bárðr framträder inför Ingjaldr. Ingjaldr fungerar som huvudkaraktären i kapitel VIII och en läsare ser både Þórr och Bárðr genom hans ögon.

(Þórr) "Þá sá Ingjaldr mann á báti, ok dró fiska handstinnan."

(Bárðr) "En er Ingjaldr var nálíga at bana kominn, sá hann, hvar maðr eri einn á báti. Hann var í grám kufli ok hafði svarðreip um sik. Ingjaldr þóttist þar kenna Bárð, vin sinn."

För all deras skillnad, är det ganska tydligt att det finns nästan samma formel "Ingjaldr ser en man i en båt" för både Þórr och Bárðr.

Vissa likheter kan också ses i kommentarerna från människor som är typiska för sagornas stil, när viss viktig information berättas genom samhällets åsikt som helhet. För detta använder texter sådana konstruktioner som "folk sa" eller "folk tyckte". I slutet av kapitel VIII får en läsare reda på att *rauðskeggjaðr* man var faktiskt guden Þórr därför att folk pratade om det:

"Þykkir mönnum sem þat muni Þórr verit hafa."

I nästa kapitel finns det liknande historia där Bárðr hjälper Þórir at Öxnakeldu att besegra "*mesta tröll*" Torfár-Kolla. Här visas återigen åsikter från andra människor, som rapporterar att

---

<sup>62</sup> Asplund Ingenmark, Camilla "The Trolls in Bárðar Saga - Playing with the Conventions of Oral Texts?" / Folklore in Old Norse / Old Norse in Folklore, 2014, s. 134

det fanns ett slags övernaturligt väsen som hjälpte i en svår situation, och bara genom deras version får en läsare veta namnet av den som hjälpte.

"Töluðu þat margir menn, at Bárðr mundi enn í þessu hafa hjálpat Þóri, því at allir vinir hans kölluðu á hann, ef í nökkurum nauðum váru staddir."

Sedan i kapitel XI finns en kort men intressant avsnitt där berättas om en annan Bárðrs gärning som kan betraktas som en nidingsdåd. Där påträffas samma formula "töluðu þat menn...".

"Þá var Þórdís, dóttir Skeggja, fimmtán vetra. Töluðu þat sumir menn, at Gestr mundi fífla hana um vetrinn."

"På den tiden var Þórdís, Skeggis dotter, femton år gammal. Somliga sade att Gest förförde henne under vintern."<sup>63</sup>

Där berättas det ingenting om Bárðrs inner motivation, men Camilla Asplund Ingemark i sin artikel "The Trolls in Bárðar Saga - Playing with the Conventions of Oral Texts?" föreslår att denna handling kunde ha begåtts på grund av hämnd. "Bárðr arrives at the house of Skeggi, the former lover of his unmarried daughter Helga, disguised as a man named Gestr. He seduces Skeggi's daughter Þórdís (in revenge?) and a child is born out of a wedlock, which finally meets the conditions set for the tale."<sup>64</sup>

Således följer i sagans text episoder i rad där karaktären begår först en nidingsdåd, sedan motsätter han sig mot samhället och lämnar det och framstår sedan som en positiv karaktär som respekteras av andra människor och som hjälper sina vänner när de kallar för honom, och efter det presenteras han som en karaktär som kan begå sexbrott för hämnd. Detta är en perfekt illustration av J.J. Cohens punkt: "Monstret når gränserna: geografiska och mentala", därför att Bárðr verkligen når de både mentala gränserna på gott och ont och gör det helt frivilligt.

Hörðr demonstrerar samma beteende. I kapitel XX återvänder han till Island och blir en bonde. I sista delen av kapitlet beskrivs han som en lugn person:

"Gagnsamt var bú Harðar. Ól hann gest ganganda. Engir urðu til at leita á Hörð, enda var hann óáleitinn við aðra. Hann bjó þar tvá vetr."

I nästa kapitel beskrivs en viktig konflikt. Hörðr dödar plötsligt Auðr, och texten säger ingenting om motivet, man kan bara omtänka en kort fragment av texten där Hörðr säger om Auðrs plan att skaffa en konflikt mellan honom och hans vän Torfi. I texten sägs det bokstavligen om "*reiðr orðinn*", vreden som Hörðr upplever:

"Hörðr mælti: „Þú hefir þat illa gert at rægja okkr Torfa saman, ok nú skaltu þess gjalda.“

---

<sup>63</sup> Islänningasagorna: Samtliga släktsagor och fyrtonio tatar. - Reykjavík, Saga forlag, 2014, band 2, s. 262. övers. Daniel Sävborg.

<sup>64</sup> Asplund Ingemark, Camilla "The Trolls in Bárðar Saga - Playing with the Conventions of Oral Texts?" / Folklore in Old Norse / Old Norse in Folklore, 2014, s. 103

Hann brá þá sverðinu Sótanaut ok hjó Auð sundr í tvá hluti ok húskarl hans. Svá var Hörðr þá reiðr orðinn, at hann brenndi bæinn ok allt andvirkit ok tvær konur, er eigi vildu út ganga."

På grund av en fras förbränner hus med människor och till och med kvinnor i dem.

"En er Torfi spurði þetta, kvað hann engan slíks fyrr fýst hafa — „at gera slík ódæmaverk við vini mína, en þó Hörð eigi gott af eyrum at leiða.“

Torfi, som hör om sådana hemska nyheter, är chockad, hur snabbt förvandlas Hörðr till ett socialt monster.

Detta blir en grund till att Hörðr blir fredlös. I ljuset av denna uppsats, är det möjligt att föreställa att Hörðr blev smittad med monstrositet genom kontakten med Sóti, som äger rum i kapitel XV. Det är möjligt att föreställa enligt sagans komposition, trots att det ligger faktiskt några år mellan de två händelserna i historien. Efter att Hörðr besegrar Sóti och tar hans förbannad smycke, för ungefär ett år händer det ingenting ovanligt i Hörðrs beteende, och sedan kommer två år på Island, när han bor fredligt. Men en läsare av saga minns redan om kontakten med Sóti och även tidigare om en ond förutsägelse från Hörðrs mor, så när karaktären blir fredlös, är det överraskande bara för andra karaktärer, men inte för läsare och forskare.

Därefter börjar Hörðrs liv sin rörelse nedåt. Han blir tvungen att lämna samhället och samla sitt parallelt samhälle: "Öll hjón hans fóru með honum ok fylgðarmenn til Geirs ok höfðu þar setu". Sagans text understrycker speciellt att det kom människor som redan var fredlösa till Hörðr: "Þá váru þeir komnir til Harðar Þórðr kötrr ok Þorgeirr gyrðilskeggi, sekr maðr." *Sekr maðr* är ett annat namn av fredlösa människor.<sup>65</sup>

För den första stölden verkar han betala med pengar, som anges i slutet av kapitel XXII:

"Segja þat ok nökkurir menn, at Hörðr muni hafa bætt bónda at Vatnshorni fyrir menn sína ok yxni ok því muni hann þetta mál ekki síðan kært hafa."

Men vidare för honom och hans kamrater blir det omöjligt att undvika att bli de riktiga brottslingar på grund av levnadsvillkoren - hot om döden och svält:

"Þat spyrja þeir Hörðr af þingi um sumarit, at menn ætla at safnast saman ok drepa þá, ok þykkjast þá sjá, at kvikfé váru höggvin, at þá mundi verða at ræna."

"Hörð och hans män fick om sommaren på tinget veta att folk förberedde sig för att samlas och döda de, ty de menade att eftersom deras boskap var slaktad skulle de bli tvungna att stjäla."<sup>66</sup>

Sagans text visar hur Hörðr tvivlar om hans och hans kamrater livsstil är rätt:

---

<sup>65</sup> Byock, Jesse L. "Viking Age Iceland", i rysk översättning "Исландия эпохи викингов" s.904

<sup>66</sup> Islänningasagorna: Samtliga släktsagor och fyrtionio tåtar. - Reykjavik, Saga forlag, 2014, band 2, s. 229. övers. Gunnel Persson.

"Hörður spurði nú félagi sína hvort þeir vildu ekki breyta um hagi sína og athafnir. «Þykir mér,» segir hann, «illt ráð vort að svo búnu að vér lifum við það eitt er vér rænum til.»"

När Geir vill bränna inne Torfi, Indriði och Illugi med några andra personer i deras hus, svarar Hörður att "En firr er það mínu skapi að liggja í þessum illvirkjum lengur".

"Hörð frágade nu sina män om de inte ville ändra sitt sätt all leva och handla. "Jag tycker", sade han, "att det är verkligt dåligt att det enda vi lever av just nu är att stjäla."<sup>67</sup>

Hans skillnad från andra skurkar visas också i Þorbjörgs dröm:

"Þá nótt hina sömu er Hörður fór úr Hólmi dreyndi Þorbjörgu á Indriðastöðum að átta tigur varga rynnu þar að bænum og brynnu eldar úr munnri þeim og væri einn í hvítabjörn og þótti hann heldur dapur og dvöldust nokkura stund á bænum og runnu síðan vestur úr garði á hól nokkurn og lögðust þar niður."

"Samma natt som Hörð for frá holmen drömde Þorbjörg på Indriðastaðir att áttio vargar sprang mot gården och ur deras munnar kom eld, och bland dem fanns en isbjörn som verkade något sorgsen."<sup>68</sup>

Denna isbjörn är utan tvivel Hörður. Sorg i hans bild kan betyda hans inre motvilja mot att ta del i grymma nidingsdåd och möjligtvis ånger eller sorg från oförmågan att ändra vad som händer. Kanske orsakas sorg inte bara av grymhet i gärningar, utan också av en känsla om överhängande tragisk död. Det är också möjligt att anta att djurets vita färg betyder en inner renhet och oskyldighet.

Så det är möjligt att påstå att alla dessa fredlösa karaktärer agerar på samma sätt: sagornas text visar hur de begår brott (dödar människor eller hotar dem), sedan gör de goda gärningar (hjälp människor eller omvänder sig från sina onda gärningar) och efter det kan de begå brott igen. Bäsarkarna Halli och Leiknir agerar på samma sätt.

### **3.4. Dehumanisering och omvandling av de förvisade till troll. Fredlösa människor som monster i ögonen på andra saga karaktärer**

Dehumanisering, negativa attityder och associering med monster är alla sociala processer. De är bara möjliga när en olaglig karaktär har kontakt med andra karaktärer. För att kalla någon ett monster, måste någon träffa, utvärdera och beskriva honom. Detta motsvarar en av Jeffrey

---

<sup>67</sup> Islänningasagorna: Samtliga släktsagor och fyrtionio tåtar. - Reykjavik, Saga forlag, 2014, band 2, s. 125. övers. Gunnel Persson.

<sup>68</sup> Islänningasagorna: Samtliga släktsagor och fyrtionio tåtar. - Reykjavik, Saga forlag, 2014, band 2, s. 236. övers. Gunnel Persson.

Jerome Cohens kriterier av monster från artikeln "Monster Culture (Seven Theses)": "Det är själva människor som skapar monster. Tack vare deras existens kan man omtänka sig igen."

Och här är det viktigt att notera att på Island var útilegumaðurs kontakter med legitima medlemmar av samhället oundvikliga. Anledningen till detta är att det inte fanns några fångelser på det medeltida Island. Trots att fångelser existerade i Antikens Grekland och i Romerska Riket, de fanns i det medeltida Europa, de beskrivs till och med i Hammurabis lagar. Men på Island drevs brottslingar helt enkelt ut ur samhället och var tvungna att leta efter en ny bostad för sig själv, samt leta efter mat och andra saker. Flykten från ön var också svår, nästan omöjlig. "In a society where social ties and solidarity were needed in order to endure the unwelcoming weather and landscape, exclusion and isolation appear as the worst punishment that man can inflict to man, even worse than death. Indeed, being excluded from the social space, the Icelandic full outlaws were still forbidden to leave the island (oferjanði), while other remarkable medieval outcast figures from continental Europe were not."<sup>69</sup>

Denna situation väckte nya fall av kontakter mellan människor samt stöld och mord. Det illustreras fullständigt av avsnittet från kapitlet LII av Grettis saga Ásmundarsonar, där Grettir träffar Þorbjörg digra och säger till henne att han måste ju finns någonstans:

"Hón svarar: hvat rak þik til þess, Grettir, sagði hón, at þú vildir gjöra hær úspektir þingmönnum mínum? Eigi má nú við öllu sjá; vera varð ek nökkurstaðar."

"Hör nu, Grettir", sade hon, "vad fick dig att komma hit och ofreda mina tingsmän?" "Man kan inte rå för allting, och någonstans måste jag ju ta vägen," svarade Grettir."<sup>70</sup>

I relation till sådana karaktärer användes ofta ord som också betecknar olika övernaturliga varelser: isl. *troll*, *risar*, *þurs*, *blendingr*, osv. En noggrann språklig analys ligger utanför ramen för denna uppsats, och därför kommer jag inte att studera användningen av dessa ord. Det räcker med att säga att dessa ord används omväxlande i sagors texter. I de svenska översättningarna översättas de ganska kaotiskt och ett ord ersätts ofta av ett annat, till exempel, ordet "ett troll" blir ganska ofta ersätts av "en jätte".

I detta kapitel ska samlas exempel från sagornas texter, som visar hur dessa ord används i beskrivningen av de fredlösa karaktärerna och hur processen av dehumaniseringen beskrivs som var vackert formulerad i Marteinn Helgi Sigursðsons artikel "Grettir the Strong and Guðmundr the Good": "...Grettir is portrayed as a helpful hero who progressively becomes more and more like the monsters he fights..."<sup>71</sup>

<sup>69</sup> Poilvez, Marion "The Inner Exiles: Outlaws and Scapegoating Process in Grettis saga Ásmundarsonar and Gísla saga Súrssonar", s. 7

<sup>70</sup> Islänningasagorna: Samtliga släktsagor och fyrtionio tåtar. - Reykjavik, Saga forlag, 2014, band 2, s. 135. övers. Kristjan Hallberg.

<sup>71</sup> Sigursðson, Marteinn Helgi "Grettir the Strong and Guðmundr the Good" / Supernatural Encounters in Old Norse Literature and Tradition, s. 135

På sin andra resa till Norge begår Grettir en heroisk handling, han försöker att rädda sina kamrater på skeppet genom att simma över en lång distans i det iskalla vattnet för att få eld. Efter det kommer han plötsligt i en koja där tolv andra människor råkade ha ett skydd:

"Kuflinn var sýldr allr, þegar hann kvam á land, ok var hann furðu mikill tilsýndar, sem tröll væri. Þeim sem fyrir váru, brá mjök við þetta, ok hugðu, at úvættr myndi vera."

"Kappan han bar var helt överdragen med is när han kom iland och han såg skrämmande ut, som ett jättelikt troll. De som satt där inne blev rädda och tog honom för en djävulsk uppenbarelse."<sup>72</sup>

Rebecca Merkelbach utforskar detta avsnitt i sin artikel "The Monster in Me". Hon skriver att: "Grettir, much like Grendel in *Beowulf*, is attracted to the hall by human voices and noise, and, unaware of his appearance, he rashly *ræðr*, "bursts" into the house."<sup>73</sup>

Vid första anblicken verkar jämförelsen med Grendel intressant och trovärdig. För dem som var inne i huset, såg Grettir verkligen ut som en ond monsterkaraktär. Men det är ju svårt att påstå att han lockas till människors röster och skratt. I början av historien sägs det att han behövde bara hitta eld, medan Grendel i *Beowulf* behövde det inte. Karaktärsmotivering är ännu viktigare. Grettirs motivation var att hjälpa hans följeslagar. Han tänkte inte bara på sig själv utan också på de andra, och han kom inte för att attackera människor. Grendels motivation var aggression och önskan att attackera. Dessutom agerar han ensam. Därför är dessa avsnitt i Grettis saga Ásmundssonar och heroiskt epos *Beowulf* bara formellt liknande.

Efter denna jämförelse drar Rebecca Merkelbach den följande slutsatsen: "This is the first time that he crosses the border of potential monstrosity in the eyes of society, for "var hann furðu mikill tilsýndar, sem tröll væri. Þeim sem fyrir váru, brá mjök við þetta, ok hugðu, at úvættr myndi vera" This change in perception leads to the tragic accident that in turn causes Grettir to be outlawed permanently from Icelandic society. Because society thinks that he has turned against them, they now turn against him and exclude him from their protection - as a troll he does not belong there anymore."<sup>74</sup>

Men det är svårt att hålla med påståendet att det här avsnittet är den första gången när Grettir passerade gränsen av potentiell monstrositet i samhällets ögon. Enligt min mening, det är inte alls den första gången. Första gången hände tidigare i sagan, strax efter mordet av Skeggi. Mordet blev känt, Grettir skadade sin rykte i ögonen av andra samhällets medlemmar och blev straffad för mordet. Men vad är ännu viktigare, Grettir inte försökte dölja det och erkände öppet detta i en

---

<sup>72</sup> Islänningasagorna: Samtliga släktsagor och fyrtionio tåtar. - Reykjavik, Saga forlag, 2014, band 2, s. 114. övers. Kristjan Hallberg.

<sup>73</sup> Merkelbach, Rebecca "The Monster in Me", s. 30

<sup>74</sup> Merkelbach, Rebecca "The Monster in Me", s. 30



visa, där han kallade sig ett monster av sin egen fria vilja, som diskuterades i föregående kapiteln av denna uppsats.

Som ett resultat av en brand dör människor i en koja. Detta misslyckande blir en stor otur för Grettir och kan betraktas som fortsättning av förbannelsen från Glámr. Till och med kung Olav märker det:

"Sè ek þat, sagði konungr, at fáir menn eru nú slíkir fyrir afls sakir ok hreysti, sem þú ert, en miklu ertu meiri úgæfumaðr, enn þú megir fyrir þat með oss vera."

"Jag kan se att det är få män i vår tid som är dina jämlingar i styrka och tapperhet, sade kungen, men du för en sådan otur med dig att du inte kan stanna hos oss."<sup>75</sup>

Eftersom många sagor nämner att kungen Olav var en bärare av sann tro och kristen magi, och i ytterligare kristen tradition blev han erkänd som en helgon, så är det möjligt att betrakta detta avsnitt som att Glámr's magi blir starkare över kung Olavs magi. När Grettir berövas kungens skydd och hjälp, blir hans öde förutbestämt.

Efter Grettir återvänder till Island, träffades en av hans fiender, Þórir í Garði, vars söner dog i elden, med en brottsling som hette Þórir rauðskeggr. Det sägs i sagan, att "hann var manna gildastr, ok vígamaðr mikill, ok fyrir þat var hann sekr gjörr um allt landit", han dödade många människor och blev fredlös för detta. Þórir í Garði bestämde sig för att sätta ett monster mot ett annat och övertalade honom att försöka döda Grettir, men Þórir rauðskeggr lyckades inte. Efter det säg det i sagan, att Þórir í Garði försökte att döda Grettir själv och samlade "nær átta tigu manna", nästan åttio krigare, och det är mer än tillräckligt mot en ensam fiende. Men han misslyckas med att döda Grettir, eftersom Grettir får en oväntad hjälp från Hallmundr som hjälper honom att försvara den andra sidan av en ravin, men Þórir í Garði vet inte om det. Följande avsnitt visar tydligt hur dehumaniseringen av Grettir uttrycktes verbalt och hur blev han identifierad med ett monster. När Grettir kämpar mot Þórir, kallar Þórir honom ett troll.

I kapitel LVII sägs det:

"Þá mælti Þórir: þat hefi ek spurt, sagði hann, at Grettir væri afbragðsmaðr fyrir hreysti sakir ok hugar, en þat víska ek aldri, at hann væri svá fjölkunnigr, sem nú sè ek, því at þar falla hálfu fleiri, sem hann horfir bakinu við. Nú sè ek, at hèr er við tröll at eiga, en eigi við menn."

"Då sade Þórir: "Jag har nog hört att Grettir har en osedvanlig styrka och stort mod, men jag visste inte att han var så trollkunnig som jag nu märker att han är. Dubbelt så många faller bakom honom som framför honom. Jag ser nu att vi har att göra med en troll och inte en man."<sup>76</sup>

---

<sup>75</sup> Islänningasagorna: Samtliga släktsagor och fyrtionio tåtar. - Reykjavik, Saga forlag, 2014, band 2, s. 116. övers. Kristjan Hallberg.

<sup>76</sup> Islänningasagorna: Samtliga släktsagor och fyrtionio tåtar. - Reykjavik, Saga forlag, 2014, band 2, s. 144. övers. Kristjan Hallberg.

Rent formellt har Þórir rätt, eftersom alla mord ser ut som det är Grettir som begår dem, men halva av dem begår faktiskt Hallmundr. Och Hallmundrs natur är ganska otydlig. Men Þórir, som ser sina kamrats misslyckanden, kallar Grettir ett troll trots att han vet väl att Grettir är en människa. Å andra sidan är det klart i detta sammanhang att "troll" inte är ett svärord här.

Sen kommer det andra mötet med Hallmundr, som beskrivs som en jätte och bor i en grotta med sin dotter.

"Grettir veik nú upp í skarðit, ok fann þar mann mikinn vexti; hann sat upp við hamarinn, ok var sárr mjök."

"Grettir vände och gick längre upp i klyftan där han såg en storväxt man sitta lutad mot klippväggen, svårt sårad."<sup>77</sup> Hallmundrs bild kommer att undersökas vidare.

"Folk tyckte att det var kusligt på gården, som hemsöktes av troll och spöken."<sup>78</sup> Sagans text visar tydligt, att Grettir går dit precis som troll och andra onda varelser. "Husfrun såg att han var stor och stark, och de andra på gården var vettskrämda för honom."<sup>79</sup> Hans utseende liknar utseendet på Glámr, därför att om honom noteras det också att Glámr inspirerade rädsla hos arbetare.

Som en hjälpsam hjälte, beskrivs Grettir vidare. En kvinna berättar att hon vet inte var han en människa eller ett troll som hjälpte henne och hennes barn att komma över en å:

"Húsfreyja kvam til Eyjardalsár til tíða, ok undruðu menn um ferðir hennar yfir ána. Hón sagðist eigi vita, hvárt hana hefði yfir flutt maðr eðr tröll. Þrestr kvað mann víst vera mundu, þó at fárra maki sè, ok látum hljótt yfir, sagði hann; má vera, at hann sè ætlaðr til at vinna bót á vandræðum þínum. Var húsfreyja þar um náttina."

"När bondhustrun kom till gudstjänsten i Eyjardalsá förvånade sig alla över att hon hade lyckats ta sig över ån. Hon svarade att hon inte visste om det var en människa eller ett troll som burit henne över."<sup>80</sup>

Ett annat exempel av Grettir, när han blir kallad för ett troll i den isländska texten (och en jätte i den svenska översättningen), finns i början av Fóstbræðra saga:

"Það barst að einhverju sinni þá er Vermundur var eigi heima að Grettir Ásmundarson kom í Ísafjörð þá er hann var sekur, og þar sem hann kom hafði hann það nær af hverjum er hann

---

<sup>77</sup> Islänningasagorna: Samtliga släktsagor och fyrtionio tåtar. - Reykjavik, Saga forlag, 2014, band 2, s. 144. övers. Kristjan Hallberg.

<sup>78</sup> Islänningasagorna: Samtliga släktsagor och fyrtionio tåtar. - Reykjavik, Saga forlag, 2014, band 2, s. 157. övers. Kristjan Hallberg.

<sup>79</sup> Islänningasagorna: Samtliga släktsagor och fyrtionio tåtar. - Reykjavik, Saga forlag, 2014, band 2, s. 157. övers. Kristjan Hallberg.

<sup>80</sup> Islänningasagorna: Samtliga släktsagor och fyrtionio tåtar. - Reykjavik, Saga forlag, 2014, band 2, s. 158. övers. Kristjan Hallberg.

kallaði. Og þó að hann kallaði það gefið eða þeir er laust létu féið þá voru þær gjafir þann veg að margir menn mundu sitt fé eigi laust láta fyrir honum ef þeim sýndist eigi tröll fyrir dyrum."

"En gång när Vermund inte var hemma kom Grettir Ásmundarson till Ísafjörð. Han hade då dömts fredlös. Vart han kom lyckades han få av var och en det han ville ha. Men det Grettir kallade gåvor skulle inte ha betraktats som sådana, eller ha lämnats över så lättvindigt till honom, om folk inte tyckt sig ha en jätte stående utanför dörren."<sup>81</sup>

För denna uppsats är det särskilt viktigt att nämna de två karaktärerna, som påträffas i Grettis saga och liknar útilegumaðr mest: Þórir och Hallmundr. Denna idé formulerades i en av rysk forskare Mikhail Ivanovich Steblin-Kamenskij artiklar om sagan: "В «Саге о Греттире» прощупывается как основа также другой вид сказок-бывальщин, а именно сказки об утилегуманнах, жанр, специфически исландский (утилегуманны — это люди, которые якобы живут в необитаемой части Исландии). Жанр этот был широко распространен в Исландии уже в новое время. Но, судя по «Саге о Греттире», он существовал уже в древности. Реальная основа сказок об утилегуманнах — люди, которые, подобно Греттиру, будучи объявлены вне закона, были вынуждены скрываться от преследования врагов в необитаемых местностях. В рассказах об этих людях они сами и долины, в которых они якобы живут, издавна наделялись фантастическими чертами. Утилегуманны обычно — полувеликаны, наделенные исключительной силой и благородством; долины, в которых они живут, изобильны; скот у них крупнее и жирнее, чем у людей, и т. д. Для того, что рассказывается в саге о Халльмунде, или Лофте (главы 54, 57, 61 и 62), и о Торировой Долине и Торире (глава 61), образцом явно послужили сказки об утилегуманнах."<sup>82</sup>

I kapitel LXI Grettir möter en typisk Útilegumann som bor utanför samhället i sin egen dal med sina döttrar:

"Svá hefir Grettir sagt, at fyrir dalnum hafi ráðit blendingr, þuss einn, sá er Þórir hèt, ok í hans trausti hafði Grettir þar verit; við hann kenndi Grettir dalinn, ok kallaði Þórisdal. Dætr kvað hann Þóri eiga, ok hendi Grettir gaman at þeim, enda tóku þær því vel, því at þar var eigi margkvæmt.

---

<sup>81</sup> Islänningasagorna: Samtliga släktsagor och fyrtionio tåtar. - Reykjavik, Saga forlag, 2014, band 2, s. 277 övers. Kristjan Hallberg.

<sup>82</sup> Min översättning "I Grettis saga känns också en annan typ av tidigare sagor i grunden, nämligen Útilegumannasögur, en specifik isländsk genre (útilegumaðr är människor som förmodligen bor i en obebodd del av Island). Denna genre var utbredd på Island i modern tid. Men enligt Grettis saga, fanns den redan i medeltiden. Den verkliga grunden för Útilegumannasögur är människor som, precis som Grettir, som var tvungna att gömma sig från fiender i obebodda områden. I berättelser om dessa människor hade både de själva och dalarna, där de bodde, fantastiska egenskaper. Vanligtvis är útilegumaðr halvjättar, som har en enorm styrka och generositet, dalarna där de lever är rikliga; deras boskap är större och fetare än människors djur, osv. Útilegumannasögur var tydligen en basis för berättelser om Hallmundr eller Loptr i kapitlen 54, 57, 61 och 62, eller om Þórisdal i kapitel 61 av Grettis saga." Steblin-Kamenskij, Mikhail "Grettis saga" - «Nauka», Novosibirsk, 1976, s.162-168

En þá er fastað var, gjörði Grettir þá minning, at þá skyldi eta mör ok lifrar um langaföstu. Ekki bar þar til tíðenda um vetrinn. Þá þótti Gretti þar svá daufligt, at hann mátti þar eigi lengr vera."

"Grettir har berättat att den som härskade över dalen och beskyddade honom var en turs, ett blandväsen mellan jätte och människa. Han hette Þórir, och därför gav Grettir dalen namnet Þórisdal. Þórir hade några döttrar som han hade mycket trevligt med, och det hade de inget emot eftersom besökare var sällsynta."<sup>83</sup>

Sagan berättar inte mycket information om Þórir. Den andra liknande karaktären har en längre och mer detaljerad berättelse i sagan. När man läser Grettis saga, kan man få en känsla att Hallmundr förmodligen är en huvudkaraktär av en egen separat berättelse. Historien om hans liv är inbyggd i sagans text på ett mycket originellt sätt. Han själv berättar i detalj sin biografi genom en visa innan döden i kapitel LXII. Där nämner han om sitt första möte med Grettir under namnet Loptr. Sedan minner han slaget där han hjälpte Grettir att kämpa mot fiender i en ravin. Sagans text säger att Hallmundr talade om många av sina gärningar i visan, för han reste över hela landet. Han säger om sig själv, att han kämpade mot jättar och troll.

Hefi eg þursa

ok þeirra kyn

hart leikið

ok hamarsbúa

en meinvætti

marga barði

ok blendingum

að bana orðit.

Mot jättars

släkt jag slagits,

mot alla

---

<sup>83</sup> Islänningasagorna: Samtliga släktsagor och fyrtionio tåtar. - Reykjavík, Saga forlag, 2014, band 2, s. 152. övers. Kristjan Hallberg.

onda väsen.

Ständigt var jag

trolltygs

och menvättars

baneman.<sup>84</sup>

Hallmundr kallas inte för en jätte i sagor, han bara beskrivs som en mycket stor och stark man. Men enligt reaktionen av Grettirs fiender, en övernaturlig varelse, ett "troll", deltog emellertid i ett slag mot dem, för vilket de som inte kunde se Hallmund slåss i andra änden av ravinen, tog Grettir själv. Så det är möjligt att föreställa att i sådana elaka konflikter är alla "troll och jättar" för varandra och det är inte bara svära ord, men identifieringen med en fientlig varelse av en annan sort.

En annan rysk forskare, Elena Gurevich, jämför också Hallmundr med en typisk útilegumaðr och föreslår att han förvisades från samhället också: "<...> некий Халльмунд — один из позднейших обитателей этих пустынных мест, вероятно, в реальности человек, как и Греттир, объявленный вне закона (útilegumaðr) и со временем превращенный народной молвой в великана."<sup>85</sup>

Forskaren påstår också att Hallmundr i Grettis saga och en mystisk varelse i en grotta i Bergbúa þátrr är samma karaktär. "Прежде всего, бросается в глаза почти буквальное совпадение заключительных стихов первой строфы («Hátt stígr höllum fæti / Hallmundr í gný fjalla») с аналогичным фьордунгом (четвертью висы) Греттира сына Асмунда в гл. 57 одноименной саги: «Hátt stígr höllum fæti / Hallmundr í sal fjalla» <...> Идентичность процитированного двустушия из посвященных Халльмунду стихов Греттира, в котором он назван по имени, заключению первой строфы «Флокка Халльмунда» — песни таинственного обитателя пещеры в нашем рассказе, судя по всему, говорит о том, что Халльмунд, фигурирующий в ряде эпизодов «Саги о Греттире», и Халльмунд из «Пряди о горном жителе» — это одно и то же лицо."<sup>86</sup>

---

<sup>84</sup> Islánningasagorna: Samtliga sláktsagor och fyrtionio tatar. - Reykjavik, Saga forlag, 2014, band 2, s. 154. övers. Kristjan Hallberg.

<sup>85</sup> Min översättning: "<...> en viss Hallmund är en av de senare invånarna på dessa tomma platser, förmodligen i verkligheten en människa, liksom Grettir, som också var fredlös (útilegumaðr) och så småningom förvandlades till en jätte i människors berättelser." Visy druzhby: En samling av artiklar tillägnad till Tatiana Jackson, Gurevich E.A. s.115-124

<sup>86</sup> Min översättning: "Först och främst finns det nästan bokstavliga sammanfallet av de sista verserna av den första strofen («Hátt stígr höllum fæti / Hallmundr í gný fjalla») med samma fjördungr (en fjärde del av en visa) av Grettirs visa i kapitel 57 i Grettis saga: «Hátt stígr höllum fæti / Hallmundr í sal fjalla». <...> Den citerade kopplingen från verserna av Grettir tillägnad Hallmundr, i vilken han kallas med sitt namn, liknar avslutningen av den första strofen i

Här skulle det vara viktigt att jämföra de omständigheter under vilka versbiografier hörs av de andra karaktärer. De är verkligen väldigt lika. I Grettis saga är det Grímr som står vid ingången till grottan och hör över:

"Grímr snéri eptir hánum, ok vildi vita, hvárt hánum hefði tekit. Þeir fóru allt suðr undir Balljökull; þar gekk þessi maðr inn í helli. Eldr var bjartur í hellinum; þar sat kona við, stór vexti, ok þó skaplig. Þat heyrði Grímr, at hón heilsaði föður sínum, ok nefndi Hallmund."

"Grím följde efter och undrade om han sárat honom. De sprang hela vägen söderut ända till foten av Balljökul, där mannen gick in i en grotta. En stark lysande eld brann inne i grottan och vid elden satt en kvinna, stor till växten men inte oäven till utseendet. Grím hörde henne hälsa mannen som sin far och hon kallade honom Hallmund."<sup>87</sup>

I Bergbúa þáttur hör Þórðr och hans *húskarl* en röst från grottan, som diktar vers.

Det är viktigt att notera här att Hallmundr också bor i en grotta i sagan:

"þar átti Hallmundr helli stóran, ok dóttur, gilda vexti ok sköruliga".

"Där hade Hallmund en stor grotta, där han bodde tillsammans med sin dotter som var en yppig och mycket duktig kvinna. De tog väl hand om Grettir, och hon skötte om deras sår."<sup>88</sup> Grottor och dalar är de mest typiska ställen där sådana karaktärer bor.

Således visar det sig att dessa karaktärer har blivit fullständigt dehumaniserade. I deras beskrivningar sammanfaller det att de båda bor långt borta från människor med sina döttrar och därmed bildar sitt eget litet parallellt samhälle. Trots sin monströsa status, hjälper de gärna Grettir, som hamnar i samma livssituation som de själva. Hallmundr hjälper honom i strid, och Þórir bjuder honom att överleva vinter tillsammans, delar mat med honom och tillåter att njuta av sina döttrar.

Alla dessa detaljer med beskrivningen av livsmiljöer (grottor och dalar) och motivet av ett litet alternativt samhälle, bestående av troll, jättar och *útilegumann*, finner direkta likheter och paralleller i Bárðr saga Snæfellsáss. På samma sätt, som Þórisdalr får sitt namn efter en jätte Þórir, kallas Hítardalr efter *tröllkona* som bodde där i kapitel XIII:

"Í þann tíma var Hít tröllkona uppi ok byggði Hundahelli í þeim dal, er síðan var kallaðr Hítardalr."

Följande beskrivs det ett liknande parallellt samhälle av troll och jättar, som blev inbjudna att fira jul tillsammans med Hít. Bárðrs namn kommer före de andra, vilket understryker hans status

---

"Hallmundrs flokk" - en låt av den mystiska grottbeboaren, och deras likheter tillåter att säga att Hallmundr, som visas i några kapitlar av Grettis saga, och Hallmundr från Bergbúa þáttur är samma person". Visy druzhby: En samling av artiklar tillägnad till Tatiana Jackson, Gurevich E.A. s.115-124

<sup>87</sup> Islánningasagorna: Samtliga släktsagor och fyrtionio tátar. - Reykjavík, Saga forlag, 2014, band 2, s. 153. övers. Kristjan Hallberg.

<sup>88</sup> Islánningasagorna: Samtliga släktsagor och fyrtionio tátar. - Reykjavík, Saga forlag, 2014, band 2, s. 144. övers. Kristjan Hallberg.

som en deltagare av denna värld av övernaturliga varelser. Här också nämns en dal och en grotta som monsters livsmiljö:

"Hít setti þá jólaveizlu sterka. Hon bauð þar fyrstum Bárði Snæfellsás, ok fór Gestr með honum, sonr hans, ok Þorkell skinnvefja. <...> Sá þurs var þangat boðinn, er Kolbjörn hét. Hann byggði þann helli, er stendr í Breiðdalsbotnum, en þat er í framanverðum Hrútafjarðardal, þar sem grynnir dalinn vestr undir Sléttafelli."

"Hít höll en völdig julfest. Den förste hon bjöd var Bárð Snæfellsás, och hans son Gest och Þorkell skinnvefja följde med honom. <...> Ett troll som hette Kolbjörn var också bjudet. Han bodde i en grotta som ligger i Breiðdalsbotnar långt inne i Hrútafjarðardal, där dalen blir grundare väster i närheten av Sléttafell."<sup>89</sup>

Bárðr liv i exilstatus beskrivs på följande sätt i kapitel VI. Här visas tydligt processen av hans dehumanisering och en gång till understrycks hans storväxthet och troll liknande kropp:

"Eftir þetta hvarf Bárðr í burtu með allt búferli sitt, ok þykkir mönnum sem hann muni í jöklana horfit hafa ok byggt þar stóran helli, því at þat var meir ætt hans at vera í stórum hellum en húsum, því at hann fæddist upp með Dofra í Dofrafjöllum. Var hann tröllum ok líkari at afli ok vexti en mennskum mönnum, ok var því lengt nafn hans ok kallaðr Bárðr Snjófellsás, því at þeir trúðu á hann nálíga þar um nesit ok höfðu hann fyrir heitguð sinn. Varð hann ok mörgum in mesta bjargvætr."

"Härefter drog Bárð bort med allt sitt lösöre, och folk menade att han hade gett sig upp bland jöklarna och bodde där i en stor grotta. Hans släkt var mer lagd åt att bo i stora grottor än i hus, alldeles som han själv hade växt upp hos Dovre i Dovrefjäll. Han var också mer lik troll än människor i styrka och kroppsväxt. Hans namn förlängdes och han kallades Bárð Snjófellsás. Folk på Snjófellsnes höll honom närmast för en gud och åkallade honom. För många var han en mäktig skyddsande."<sup>90</sup>

Hans val av ett ställe för hem beskrivs i samband med Bárðr ursprung, men inte i samband med hans status som brottsling i exil.

I denna märkliga passage kallas Bárðr samtidigt för ett troll, *heitguð* och *bjargvætr*. På ett sätt kan deifiering också betraktas som dehumanisering. *Bjargvætr* är släktingar av de andra varelserna, *óvætr*. Sådär kallas ett typiskt ont troll Torfár-Kolla eller Skinnhúfa i kapitel IX, vars beteende liknar Glámrs å ena sidan, men också Grettirs och Hörðrs å andra sidan, när de blir fredlösa:

---

<sup>89</sup> Islänningasagorna: Samtliga släktsagor och fyrtionio tatar. - Reykjavik, Saga forlag, 2014, band 2, s. 263. övers. Daniel Sävborg.

<sup>90</sup> Islänningasagorna: Samtliga släktsagor och fyrtionio tatar. - Reykjavik, Saga forlag, 2014, band 2, s. 254. övers. Daniel Sävborg

"Óvættir ein, er Torfár-Kolla hét, en Skinnhúfa öðru nafni, hon átti heima at Hnausum. Hon gerði margt illt bæði í stuldum ok manndrápum."

"Det var en illvätte som hette Torfár-Kolla men som också kallades Skinnhúfa. Hon hade sitt hem vid Hnausar. Hon ställde till stor skada och begick både stölder och mord."<sup>91</sup>

Flera gånger framträder Bárðr som en representant från en annan, övernaturlig värld, vilket avbildas med vädret. Hans första möte med Oddr beskrivs så:

"Þá bar menn hans alla undan fram, því at Oddr gerði at hesti, ok varð honum ekki fljótt um. Þá gerði á þoku dimma."

Enligt Daniel Sävborg, kan dimma och vädret illustrera gränsen mellan de två världarna - den vanliga och den andra världen, vilken tillhör Bárðr.<sup>92</sup>

Den sista punkten av Bárðrs dehumanisering är mordet av hans son Gestr. Andra forskare undersökte mordet från en religiös synvinkel, men i denna uppsats ska det studeras som avslutningen av monsterets väg. Bárðr framställs som ett hedniskt monster som dödar en oskyldig kristen, som är dessutom hans egen son.

"Ína næstu nótt eftir, er Gestr var skírðr, dreymdi hann, at Bárðr, faðir sinn, kæmi til hans ok mælti: «Illa hefir þú gert, er þú hefir látit trú þína, þá er langfeðgar þínir hafa haft, ok látit kúga þik til siðaskiptis sakir lítilmennsku, ok fyrir þat skaltu missa bæði augu þín.»

Tók Bárðr þá at augum hans heldr óþyrmiliga ok hvarf síðan. Eftir þetta, er Gestr vaknaði, hefir hann tekit augnaverok svá strangan, at inn sama dag sprungu þau út bæði. Síðan andaðist Gestr í hvítaváðum. Þótti konungi þat inn mesti skaði".

Gestr tog fel beslut mot de gamla och hedniska traditionerna, eftersom han inte uppfyllde sin far förväntningar, han följde inte sin fars vilja och accepterade den kristna tron. Men här är det viktigt att notera att först hade Gestr bett om hjälp till sin far, när han kämpade i Raknarrs gravhög, men Bárðr kunde inte hjälpa honom. Bara efter det hade Gestr bett om hjälp Óláf konung, som kom strax med ett starkt ljus och så kunde Gestr vinna över Raknarr. Gestr blev tvungen att acceptera den kristna tron på grund av det löftet han gav, nämligen att han kommer att döpas om han kan överleva striden.

Hörðr genomgår inte samma dehumanisering som Grettir och Bárðr, kanske på grund av att han upplever inte samma ensamhet som Grettir eller Bárðr. I alla fall, ingenstans i sagans text kallas han för troll eller jätte. Det finns bara en liten beskrivning i kapitel XXXVI, som berättar om Hörðrs sista strid och död. Där sägs det att han verkade så skrämmande i sin ilska, att ingen vågade att komma fram till honom:

---

<sup>91</sup> Islänningasagorna: Samtliga släktsagor och fyrtionio tåtar. - Reykjavik, Saga förlag, 2014, band 2, s. 257. övers. Daniel Sävborg.

<sup>92</sup> Sävborg, Daniel "Avstånd, gräns och förundran. Möten med de övernaturliga i Islänningasagn", s. 338-339.



"Svo var Hörður þá reiður og ógurlegur að sjá að enginn þeirra þorði framan að honum að ganga."

### 3.5. Útilegumannasögur som vidareutveckling av de fredlösas dehumanisering

I detta kapitel ska studeras några av *útilegumannasögur*, vars intriger liknar de tidigare beskrivna avsnitten av sagorna.

Tidigare i den här uppsatsen konstaterades det redan att huvudtecknet av de fredlösa människorna blir skapandet av ett parallellt samhälle, vilket motsätter sig ett legitimt samhälle. I olika sagor implementeras det på lite olika sätt: Hörður skapar själv sitt parallellt samhälle och blidess ledare; Grettir också skapar det med sin bror Illugi och trälen Glaumr på Drangey, han också träffar små samhällen bestående av en útilegumann och hans dotter (eller döttrar); i *Bárðar saga Snæfellsáss* det nämns flera större parallella samhällen bestående av troll och jättar.

Dessa útilegumannasögur är korta berättelser som handlar om människors möte med andra människor som bygger sitt eget parallellt samhälle och bor i dalar.

*Sagan af Bjarna Sveinssyni og Salvöru systir hans* handlar om tvillingar Bjarni och Salvör. När de både är tjugo år gammal, blir Salvör sjuk och några mystiska främlingar kidnappar henne. Tio år senare går Bjarni till bergen för att leta efter de saknade fåren. Han går in i en grotta, somnar i den och vaknar på natten. Det understrycks i texten, att natten var mörk och dimmig. Efter att ha vandrat i dimman, kommer han in i dalen, där han ser ett hus och en familj med en dotter. I denna dal finns ett riktigt parallellt samhälle med många människor och även kyrkan. Där träffar Bjarni sin syster och de båda främlingarna som kidnappade henne. En av dem medger att han medvetet stjal fåren. Efter det Bjarni själv flyttar till útilegumaðrs dal med sin familj.<sup>93</sup>

Denna berättelse har de märkliga likheterna med *Bárðar saga Snæfellsáss*. I kapitel XIV berättas det att Þorbjörns får blev stulna. Då säger Skeggi att han vet vad hände:

"«Sjá þykkjumst ek», segir Skeggi, «hvat af fé þínu mun orðit. Þat hafa tröll tekit einhver ok hafa huldu yfir. Mun þat ekki öðrum vinnast en sonum þínum at ná því aftr, því at til þeira mun leikr gerr»."

"Jag tror jag anar", sade Skeggi, "vad som har hänt med din boskap. Det är trollen som har tagit dem och dolt dem för oss. Ingen utom dina söner kommer att kunna få tillbaka dem, för allt det här sker för deras skull."<sup>94</sup>

<sup>93</sup> Íslenzkar þjóðsögur og ævintýri I–VI. Safnað hefur Jón Árnason. Ný útgáfa. Reykjavík, 1954–1961, band 2, s. 189-192.

<sup>94</sup> Íslánningasagorna: Samtliga sláktsagor och fyrtionio tatar. - Reykjavik, Saga forlag, 2014, band 2, s. 264. övers. Daniel Sävborg.

Vad som händer efter det, har redan studeras i föregående kapitel: Þórðr möter Sólrún i dimman och senare träffar han också hennes far. Man kan med säkerhet prata om ett liknande motiv när troll eller útilegumann väljer någon människa och får hans uppmärksamhet genom att stjäla får och lockar honom till sig själv. Övergången från en värld till en annan utförs med dimma.

En liknande historia med samma detaljer berättas i *Brúðarhvarfið*, som handlar om Jón vars brud försvann, och ett år senare försvann också hans får. Jón och hans vänner vandrar i bergen och går vilse i dimman. De kommer in i okänd dal och träffar där en familj med ung dotter. I dalen finns också ett parallellt samhälle och Jón träffar där sin brud och får veta att en lokal domare ville gifta sin dotter med honom och han använde trolldomen för att stäla får och tvinga Jón att komma till dalen.<sup>95</sup>

Så i *Bárðar saga Snæfellsáss*, *Sagan af Bjarna Sveinssyni og Salvöru systir hans og Brúðarhvarfið* ses alla dessa elementer: en dimma, ett parallellt samhälle i dalen, en trolldom och motiv av kidnappning. Sådana elementer påträffas också separat i några andra útilegumannasögur: kidnappning och ett parallellt kriminellt samhälle i *Sagan af Ólöfu bóndadóttur* och *Eyjafljarðarsól*<sup>96</sup>, kidnappning och stöld av får i *Oddkell*<sup>97</sup>, motiv av ett litet parallellt samhälle (en familj med dotter) i *Suðurferða-Ásmundur*<sup>98</sup>, där används också trolldomen och oväder (en snöstorm) för att tvinga en människa att gå vilse och komma till útilegumanns hus.

På grund av alla dessa likheter i berättelser är det möjligt att avsluta med att uppenbarligen blev troll, jättar, fredlösa människor och útilegumaðr samma varelser, som fick nästan identiska bilder i texter, och början av denna processen kan ses i de sagorna och berättelserna som undersöktes i uppsatsen.<sup>99</sup>

---

<sup>95</sup> Íslenzkar þjóðsögur og ævintýri I–VI. Safnað hefur Jón Árnason. Ný útgáfa. Reykjavík, 1954–1961, band 2, s. 194-197.

<sup>96</sup> Íslenzkar þjóðsögur og ævintýri I–VI. Safnað hefur Jón Árnason. Ný útgáfa. Reykjavík, 1954–1961, band 2, s.209-212.

<sup>97</sup> Íslenzkar þjóðsögur og ævintýri I–VI. Safnað hefur Jón Árnason. Ný útgáfa. Reykjavík, 1954–1961, band 3, s. 163-164.

<sup>98</sup> Íslenzkar þjóðsögur og ævintýri I–VI. Safnað hefur Jón Árnason. Ný útgáfa. Reykjavík, 1954–1961, band 2, s.253-256.

<sup>99</sup> Ósk Jónsdóttir, Dagrún ",Fáir hafa notið betur bónda síns en ég“ Mannát í íslenskum sögnum". - 2016 , s.37-41

#### **4. Slutsatser**

Så i denna uppsats stuserades bilderna på karaktärer som upplevdes som sociala monster, blev fredlösa och begått mycket motstridiga handlingar. Det var Grettir, Bárðr Snæfellsáss och Hörðr. Innovationen av denna forskning är att dessa karaktärer inte ansågs alla tillsammans tidigare (åtminstone så vitt jag vet i januari 2020).

Biografier av alla karaktärer avslöjade några liknande utvecklingsvägar. Förutsättningarna av monstrositeten förverkligades genom hela deras liv på olika sätt. I barndomen ses det genom profetiska drömmar och föräldrarnas onda förutsägelser. Monstrositeten kommer till dem efter kontakt med andra karaktärer, som jag påstår i uppsatsen, mest genom strid när Grettir kämpar mot Glámr, Bárðr mot Svalr och Þúfa, och Hörðr mot Sóti. Men ett frivilligt val att begå goda

gärningar spelar också en viktig roll i deras biografier, och till en viss grad kan alla dessa karaktärer kontrollera sin monstrositet. Deras särdrag är förmågan att utföra handlingar som är unika i deras skillnad - både heroiska och äckliga gärningar. När de lämnar samhället och blir förvisande, fortsätter karaktärerna att göra olika, mycket kontrasta saker. I ögonen på legitima medlemmar i samhället är de ofta associerade med monster, som jättar och troll. Således leder deras frivilligt val i monstrositeten bort ur ut samhället till monster.

Men ett annat exempel hittades emellertid under forskningen, som visade en omvänd rörelse, när monster demonstrerade ett frivilligt val för att tjäna samhället. Detta intressanta exempel hittades bland bärsärkar som betraktas som monster på grund av deras djurlika natur och samtidigt är fredlösa (precis som andra brottslingar) enligt informationen från Grettis saga, kapitel XIX, men bärsärkarna Halli och Leiknir i Eyrbyggja saga frivilligt använder sitt specifikt tillstånd berserksgangr till förmån för samhället.

Det visar sig att dehumaniseringen och tillnärmning av människor och monster i isländsk litteratur gick så här: från tidigare Edda tradition kom bilderna av monster av jättar och troll, och i sagas era blev dessa bilder blandade med bilder av kriminella fredlösa karaktärer, eftersom det isländska samhället hade ett behov att på något sätt förhålla sig till sina sociala monster. Som det illustrerades i uppsatsen, karaktärer, omständigheter och detaljer som visades i sagorna (särskilt i Grettis saga och Bárðar saga Snæfellsáss) migrerade sedan till en ytterligare folktradition - útilegumannasögur. Och i denna senare folklore tradition blandades de fredlösa människor och troll/jättar fullständigt. Så här uppstod útilegumaðr - detta är en unik grupp av fredlösa karaktärer som står mellan troll/jättar och vanliga människor.

## **Abstracts**

This essay focuses on the image of the characters in Icelandic sagas who have a double nature, who cross the boundary between human and non-human beings (as giants and trolls) and who leave the medieval Icelandic society.

The purpose of the essay is to understand why they do it, how and under what circumstances they turn into monsters. First and foremost, attention is focused on three characters, each of them is the main character in his saga: they are Grettir from Grettis saga Ásmundarsonar; Hörðr from Harðar saga ok Hólmverja; Bárðr from Bárðar saga Snæfellsáss.

The innovation of this research is that these characters were not considered all together before (at least as far as I know in January 2020).

All three sagas revealed some similar ways of characters' development. The conditions of monstrosity were realized in various ways throughout their lives. In their childhood, it can be seen through prophetic dreams and the parents' evil predictions. Monstrosity comes to them after the contact with other characters, which I say in the essay, mostly through combats: when Grettir fights against Glámr, Bárðr against Svalr and Þúfa, and Hörðr against Sóti. But a voluntary choice to commit good or bad deeds also plays an important role in their biographies, and it seems that all of these characters can control their monstrosity to some extent. The important feature of these characters is the ability to perform acts that are unique in their difference - both heroic and disgusting ones. As they leave society and become deported, the characters continue to do different, very contrasting things. In the eyes of legitimate members of Icelandic society, they are often associated with monsters, such as giants and trolls. Thus, their voluntary choice in monstrosity leads out of society and into monsters.

However, another example was found during the research, which showed a reverse movement, when monsters demonstrated a voluntary choice to serve society. This interesting example was found among berserkers who are considered monsters because of their animal-like nature and at the same time they once became outlawed (just like criminals) according to the information from Grettis saga, chapter XIX, but the berserk brothers Halli and Leiknir from Eyrbyggja saga voluntarily use their specific battle condition berserksgangr for the benefit of society.

It is possible to suggest that the dehumanization and convergence of people and monsters in Icelandic literature happened in such order: from the earlier Edda tradition came the images of monsters of giants and trolls, and in the Saga Age these images were mixed with images of criminal outlaws, since the Icelandic society had a need to somehow relate to their social monsters. As it was illustrated in the essay, characters, circumstances and details that were shown in the sagas (especially in Grettis saga and Bárðar saga Snæfellsáss) then migrated to a further folk tradition - útilegumannasögur. And in this later folklore, the outlaws and the trolls / giants were completely mixed. This is how the útilegumaðr emerged - this is a unique group of outlaw characters who stand between trolls / giants and people.

## Litteraturlistan

Primära källor:

*Bárðar saga Snæfellsáss*: [https://heimskringla.no/wiki/B%C3%A1r%C3%B0ar\\_saga\\_Sn%C3%A6fells%C3%A1ss](https://heimskringla.no/wiki/B%C3%A1r%C3%B0ar_saga_Sn%C3%A6fells%C3%A1ss)

Set 19.01.2020.

*Brúðarhvarfið*: Íslenskar þjóðsögur og ævintýri I–VI. Safnað hefur Jón Árnason. Ný útgáfa. - Reykjavík, 1954–1961, band 2, s. 194-197.

*Eyrbyggja saga*: [https://heimskringla.no/wiki/Eyrbyggja\\_saga](https://heimskringla.no/wiki/Eyrbyggja_saga) Set 19.01.2020.

*Harðar saga ok Hólmverja*: [https://heimskringla.no/wiki/Har%C3%B0ar\\_saga\\_ok\\_H%C3%B3lmverja](https://heimskringla.no/wiki/Har%C3%B0ar_saga_ok_H%C3%B3lmverja) Set 19.01.2020.

*Grettis saga*: [https://heimskringla.no/wiki/Grettis\\_saga](https://heimskringla.no/wiki/Grettis_saga) Set 19.01.2020.

*Oddkell*: Íslenzkar þjóðsögur og ævintýri I–VI. Safnað hefur Jón Árnason. Ný útgáfa. - Reykjavík, 1954–1961, band 3, s. 163-164.

*Sagan af Bjarna Sveinssyni og Salvöru systir hans*: Íslenzkar þjóðsögur og ævintýri I–VI. Safnað hefur Jón Árnason. Ný útgáfa. - Reykjavík, 1954–1961, band 2, s. 189-192.

*Sagan af Ólöfu bóndadóttur och Eyjafjarðarsól*: Íslenzkar þjóðsögur og ævintýri I–VI. Safnað hefur Jón Árnason. Ný útgáfa. - Reykjavík, 1954–1961, band 2, s.209-212.

*Suðurferða-Ásmundur*: Íslenzkar þjóðsögur og ævintýri I–VI. Safnað hefur Jón Árnason. Ný útgáfa. - Reykjavík, 1954–1961, band 2, s.253-256.

*Víga-Glúms saga*: <http://norroen.info/src/isl/vigaglum/is.html> Set 19.01.2020.

Sekundära källor:

Aalto, Sirpa. 2010. *Categorizing Otherness in the Kings' Sagas*. - Publications of the University of Eastern Finland, Dissertations in Social Sciences and Business Studies, No. 10.

Asplund Ingemark, Camilla. *The Trolls in Bárðar Saga - Playing with the Conventions of Oral Texts? / Folklore in Old Norse / Old Norse in Folklore*. - Tartu, Nordistica Tartuensia, s.120-138.

*Bárðr Snæfellsáss saga*: Islänningasagorna: Samtliga släktsagor och fyrtionio tåtar. - Reykjavik, Saga forlag, 2014, band 2, s.247-276. övers. Daniel Sävborg.

Cohen, Jeffrey Jerome. 2012. *Monster Culture (Seven Theses)*. - New York, Palgrave Macmillan.

Cole, Richard. 2015. *Racial Thinking In Old Norse Literature: The Case Of The BLÁMADR*. - Saga-Book 39, s.5-24.

*Eyrbyggarnas saga*: Islänningasagorna: Samtliga släktsagor och fyrtionio tåtar. - Reykjavik, Saga forlag, 2014, band 5, s.123-214. övers. Mikael Males.

*Grettirs saga*: Islänningasagorna: Samtliga släktsagor och fyrtionio tåtar. - Reykjavik, Saga forlag, 2014, band 2, s. 49-200. övers. Kristjan Hallberg.

Heide, Eldar. 2014. *Bárðar saga as a source for Reconstruction of Pre-Christian Religion? / Folklore in Old Norse / Old Norse in Folklore*. - Tartu, Nordistica Tartuensia, s.170-170.

Jakobsson, Ármann. 2009. *Identifying the Ogre: The Legendary Saga Giants*. - Copenhagen. Set 19.01.2020.

[https://www.academia.edu/1259123/\\_Identifying\\_the\\_Ogre\\_The\\_Legendary\\_Saga\\_Giants\\_Form\\_aldarsagaerne\\_myter\\_og\\_virkelighed\\_studier\\_i\\_de\\_oldislandske\\_fornaldars%C3%B6gur\\_Nor%C3%B0urlanda.\\_Ed.\\_Annette\\_Lassen\\_Agneta\\_Ney\\_and\\_%C3%81rmann\\_Jakobsson.\\_Copenhagen\\_2009\\_181\\_200](https://www.academia.edu/1259123/_Identifying_the_Ogre_The_Legendary_Saga_Giants_Form_aldarsagaerne_myter_og_virkelighed_studier_i_de_oldislandske_fornaldars%C3%B6gur_Nor%C3%B0urlanda._Ed._Annette_Lassen_Agneta_Ney_and_%C3%81rmann_Jakobsson._Copenhagen_2009_181_200)

Jakobsson, Ármann, 2017. *The Troll Inside You: Paranormal Activity in the Medieval North*. Goleta, Punctum Books.

Jakobsson, Ármann. 2008. *The Trollish Acts of Þorgrímur the Witch: The Meanings of Troll and Ergi in Medieval Iceland*. - Saga-Book, issue 32, s.39–68.

Jonassen, Christen T. 1951. *Some Historical and Theoretical Bases of Racism in Northwestern Europe*. - Oxford University Press, Social Forces, Volume 30, No. 2.

Kline, Naomi Reed. 2001. *Maps of Medieval Thought: The Hereford Paradigm*. - Woodbridge, Boydell, 2001.

Lassen, Annette. 2014. *The Old Norse Contextuality of Bárðar Saga Snæfellsáss: A Synoptic Reading with Óláfs saga Tryggvasonar en mesta" / Folklore in Old Norse / Old Norse in Folklore*. - Tartu, Nordistica Tartuensia, s.102-119.

Lindow, John. 2014. *Troll: An unnatural History*. - London, Reaktion Books.



Lönnroth Lars. 1970. *Rhetorical Persuasion in the Sagas*. - University of Illinois Press, "Scandinavian Studies", Volume 42, issue 2.

Merkelbach, Rebecca. 2017. *He Has Long Forfeited all Kinship Ties: Monstrosity, Familial Disruption, and the Cultural Relevance of the Outlaw Sagas*. - Gripla, Volume 28.

Merkelbach, Rebecca. 2014. *Monster Theory and the Study of Monstrosity in the Íslendingasögur*.

Set 19.01.2020.

[https://www.academia.edu/27365689/Monster\\_Theory\\_and\\_the\\_Study\\_of\\_Monstrosity\\_in\\_the\\_%C3%8Dslendingas%C3%B6gur](https://www.academia.edu/27365689/Monster_Theory_and_the_Study_of_Monstrosity_in_the_%C3%8Dslendingas%C3%B6gur)

Merkelbach, Rebecca. *The Monster in Me: Social Corruption and the Perception of Monstrosity in the Sagas of Icelanders*. - Quaestio Insularis, 15, pages 22-37.

Merkelbach, Rebecca. 2016. *Walkers between Worlds: Social Transgression and the Construction of Monstrosity in the Sagas of Icelanders*. Presented at Gender and Transgression in the Middle Ages, University of St Andrews, 26–28 April 2016. Set 19.01.2020.

<https://www.academia.edu/27188126/>

[Walkers between Worlds Social Transgression and the Construction of Monstrosity in the Sagas of Icelanders](https://www.academia.edu/27188126/Walkers_between_Worlds_Social_Transgression_and_the_Construction_of_Monstrosity_in_the_Sagas_of_Icelanders)

O'Connor, Ralph. 2016. *Kings and Warriors in Early North-West Europe*. - Dublin, Four Courts Press.

Ósk Jónsdóttir, Dagrún. 2016. "„Fáir hafa notið betur bónda síns en ég“ Mannát í íslenskum sögnum". - Félagsvísindasvið Háskóla Íslands, 2016, s.37-41. Set 19.01.2020.

<https://skemman.is/bitstream/1946/24741/4/Ritger%C3%B0-Mann%C3%A1t.pdf>

Poilvez, Marion. 2011. *The Inner Exiles: Outlaws and Scapegoating Process in Grettis saga Ásmundarsonar and Gísla saga Súrssonar*. Set 19.01.2020.

[https://www.academia.edu/964628/The\\_Inner\\_Exiles\\_Outlaws\\_and\\_Scapegoating\\_process\\_in\\_Grettis\\_saga\\_%C3%81smundarsonar\\_and\\_G%C3%ADsla\\_saga\\_S%C3%BARssonar](https://www.academia.edu/964628/The_Inner_Exiles_Outlaws_and_Scapegoating_process_in_Grettis_saga_%C3%81smundarsonar_and_G%C3%ADsla_saga_S%C3%BARssonar)

Poole, Russell. 2004. *Myth, Psychology, and Society in Grettis Saga*. - *Alvíssmál*, issue 11, s. 3–16.

*Sagan om Hörð och männen på holmen: Islänningasagorna: Samtliga släktsagor och fyrtionio tåtar*. - Reykjavik, Saga forlag, 2014, band 2, s. 201-246. övers. Gunnel Persson.

Sigursðson, Marteinn Helgi. 2018. *Grettir the Strong and Guðmundr the Good*. / *Supernatural Encounters in Old Norse Literature and Tradition*. - Turnholt, Brepols Publishers, s.123-142.

Sturluson, Snorre. 1996. *Nordiska Kungasagor: från Ynglingasagan till Olav Tryggvasons saga*. - Stockholm, Fabel Bokförlag. övers. Karl G. Johansson.

Sävborg, Daniel. 2016. *Are the Trolls Supernatural? Some Remarks on the Terminology for Strange Beings in Old Norse Literature*. - Napoli, Studi Tedeschi, *Filologia Germanica*, s.119-130.

Sävborg, Daniel. 2009. *Avstånd, gräns och förundran: möten med de övernaturliga i islänningasagan*. / *Greppaminni: rit til heiðurs Vésteini Ólasyni sjötugum*, ed. Margret. Eggertsdóttir et al. - Reykjavik. Hid islenska bokmenntafelag, s.323-349.

Vidalín, Arngrímur. 2018. *From the Inside Out: Chronicles, Genealogies, Monsters, and the Makings of an Icelandic World View*. / *Supernatural Encounters in Old Norse Literature and Tradition*. - Turnholt, Brepols Publishers, s.143-174.

Vidalín, Arngrímur. 2012. *The Supernatural in Íslendingasögur: a Theoretical Approach to Definition and Analysis*. - Reykjavík, Tower Press.

*Víga-Glúms saga: Islänningasagorna: Samtliga släktsagor och fyrtionio tåtar*. - Reykjavik, Saga forlag, 2014, band 2, s.355-400. övers. Jan Karlsson.

Байок, Джесси Л. 2012. *Исландия эпохи викингов*. - Москва, Corpus.

Горлина, Любовь. 1982. *Исландские сказки*. - Москва, Художественная литература.

Гуревич, Арон. 1990. *Средневековый мир: культура безмолвствующего большинства*. - Москва, Искусство.

Гуревич, Елена. *Висы дружбы: Сборник статей в честь Татьяны Николаевны Джаксон*. 2011. - Москва, Институт Дмитрия Пожарского, s.115-124.

Дубровских, Александр. 2015. *Проблемы Другого в современной философии*. - Тамбов, журнал "Грамота", №7.

Стеблин-Каменский, Михаил. 1984. *Мир саги*. - Ленинград, Наука.

Стеблин-Каменский, Михаил. 1976. *Сага о Греттире*. - Новосибирск, Наука, s.162-168.

## **Kinnitus**

Mina, Anastasiia Tishunina, kinnitan, et olen käesoleva magistritöö *Människa blir monster: Asociala hjältar som lämnar samhället i islänningasagorna* kirjutanud iseseisvalt.

Anastasiia Tishunina

*20.01.2020*

**Lihtlitsents lõputöö reprodutseerimiseks ja üldsusele kättesaadavaks tegemiseks**

Mina, Anastasiia Tishunina,

1. Annan Tartu Ülikoolile tasuta loa (lihtlitsentsi) minu loodud teose "Människa blir monster: Asociala hjältar som lämnar samhället i islänningasagorna",

minu juhendaja on prof. Daniel Sävborg,

reprodutseerimiseks eesmärgiga seda säilitada, sealhulgas lisada digitaalarhiivi DSpace kuni autoriõiguse kehtivuse lõppemiseni.

2. Annan Tartu Ülikoolile loa teha punktis 1 nimetatud teos üldsusele kättesaadavaks Tartu Ülikooli veebikeskkonna, sealhulgas digitaalarhiivi DSpace kaudu Creative Commons'i litsentsiga CC BY NC ND 3.0, mis lubab autorile viidates teost reprodutseerida, levitada ja üldsusele suunata ning keelab luua tuletatud teost ja kasutada teost ärieesmärgil, kuni autoriõiguse kehtivuse lõppemiseni.

3. Olen teadlik, et punktides 1 ja 2 nimetatud õigused jäävad alles ka autorile.

4. Kinnitan, et lihtlitsentsi andmisega ei riku ma teiste isikute intellektuaalomandi ega isikuandmete kaitse õigusaktidest tulenevaid õigusi.

*Anastasiia Tishunina*

**20.01.2020**