

HARPA RÚN KRISTJÁNSDÓTTIR

Seiðpönkuð samfélagsádeila

Virgni íslenskrar menningar og náttúru í ádeilu-
þáttum ólandssögunnar *Hrímlands* (2014) eftir
Alexander Dan Vilhjálmsson

*Hætt grand græðast dróttir
bríð mörg, vesöld víða
angur vænt, ærnar skærur.
Illur sveimur nú er í heimi.¹*

Vísuþrotið hér að ofan er fengið úr bókinni *Hrímland* frá árinu 2014. Í því birtist ofurlítill spegill af heimi fullum af sársauka, raunum og illum fyrirboðum. Þrátt fyrir að kvæðið sé lagt í munn skáldsagnapersónu í ímynduðum veruleika má auðveldlega heimfæra lýsinguna á veröldina sem við búum í. Það hefur og lengi tíðkast hjá mannskepnunni að spegla heimsmynd sína í tilbúnum táknsögum og uppspunnum heimum, sem kunna að varpa ljósi á hennar eigin eynd. Staðleysubókmenntir hafa lengi notið nokkurra vinsælda og ýmsar undirgreinar hennar, svo sem góðar staðleysur og ólandsögur, fantasíur og furðusögur hafa skapað sér sess í bókmenntasögunni. Á síðari hluta tuttugustu aldar ber æ meira á ólandssögum (e. *dystopias*) sem þróast fljótlega yfir í gagnrýnar ólandssögur (e. *critical dystopias*) samhliða

¹ Alexander Dan Vilhjálmsson, *Hrímland*, Reykjavík: Andlag útgáfa, 2014, bls. 271. Hér eftir verður vísað til bókarinnar með blaðsíðutali í sviga í meginmáli. *Hrímland* kom út í enskri þýðingu með titlinum *Shadows of the Short Days* (2019). Höfundur þýddi sjálfur og er sú útgáfa lengri auk nokkurra efnislegra breytinga, en í itarefni þeirrar bókar er meðal annars að finna góðar skýringar á ýmsum fyrirbærum sem birtast í bókinni og virkni þeirra. Hér er þó notast við frumútgáfu verksins frá árinu 2014.



válegri pólitískri, efnahagslegri og vistfræðilegri þróun í heiminum. Allt frá því, sem ef til vill mætti kalla upphafsólandssögu vestrænnar menningar, að Adam og Eva eru gerð brottræk úr paradís, hafa þessar bókmenntir illu staðleysunnar blómstrað.

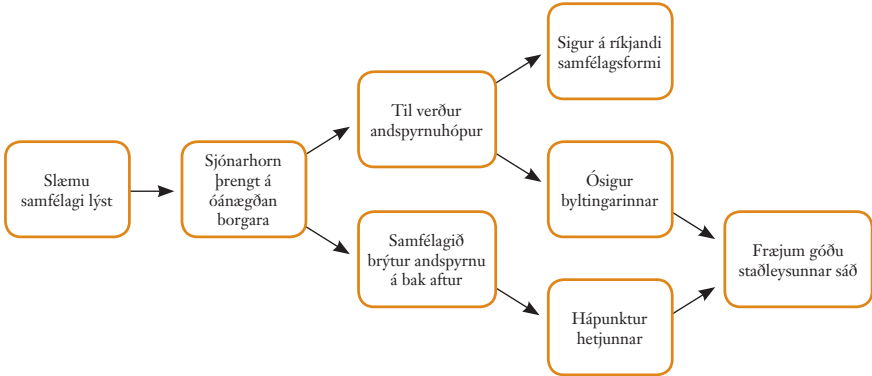
Samkvæmt skilgreiningu Gregory Clayes og Lyman Tower Sargent er dystópía eða ólandssaga „staðleysa sem höfundur ætlast til að samtímalesendur sjái sem mynd af mun verra samfélagi en því sem þeir búa í“.² Meðal þekktara verka sem falla að þessu gagnrýna formi eru 1984 (1949) Georges Orwell, *Saga þernunnar* (1985) eftir Margaret Atwood og *Veröld ný og góð* (1932) eftir Aldous Huxley, svo einhver séu nefnd. Líkt og Tom Moylan bendir á í inngangi bókar sinnar *Scraps of the Untainted Sky* (2000) skapaði þessi öld kúgunar, ofbeldis, stríða og fjöldamorða, vistvíga (e. *ecocide*) og afmennskunar gegnum neysluhyggju hversdagslífsins frjóan jarðveg fyrir þessa dökku hlið góðu staðleysunnar. Þetta hafa Moylan og fleiri kallað „ólensku tilhneiginguna“ (e. *the dystopian turn*) í bókmenntum sem vísar jafnframt til augnabliksins innan sögusviðsins þegar hlutirnir snúast til verri vegar.³ Með einhverjum undantekningum má greina ólandssögur út frá ákveðnum byggingareiningum (sjá mynd 1). Endir þeirra er ýmist opinn eða lokaður og telja fræðimenn að þar skilji á milli gagnrýnnar ólandssögu (sem felur í sér von í lokin) og and-útópíu (sem hefur lokaðan og slæman endi). Þá fela allar ólenskar frásagnir í sér yfirsögu, valdhafans sem gjarnan er illur, og undirsögu samfélagshópsins sem vill brjóta hann á bak aftur. Sé gagnrýni ólandssögunnar vel heppnuð getur þó leikið vafi á hvor sagan er hvort og afstaða lesenda breyst meðan á lestri stendur. Þannig eiga þeir auðveldara með að gera sér í hugarlund orsakir og afleiðingar þeirrar ólensku samfélagsgerðar sem dregin er upp í söguheiminum.

Íslenskar ólandssögur voru ekki ýkja margar framanaf, enda mikil raunsæishefð í skáldsagnaritun hér á landi. Þó má nefna vísindaskáldsögur Kristmanns Guðmundssonar um Inga Víталín,⁴ *Snöruna* (1968) eftir Jakobínu Sigurðardóttur og *Leigjandann* (1969) eftir Svövu Jakobsdóttur. Á 21. öldinni verður þó töluverð aukning í slíkum bókmenntum hér á landi, yngri höfundar velja sér form ólandssagna og furðuheima til þess að setja fram

² Gregory Clayes og Lyman T. Sargent, „Introduction“, *The Utopia Reader*, ritstj. G. Clayes, & L. T. Sargent, New York og London: New York University Press, 1999, bls. 1-6, hér bls. 1-2.

³ Thomas Moylan, *Scraps of the Untainted Sky. Science Fiction, Utopia, Dystopia*, Boulder / Oxford: Westview Press, 2000, bls. xi.

⁴ Þar er þekktust *Ferðin til stjarnanna* (1959).



Mynd 1. Byggingarlíkan ólandssagna. Höf. Harpa Rún Kristjánsdóttir

ádeilu á ríkjandi samfélagsform. Þar má nefna bækurnar *LoveStar* (2002) eftir Andra Snæ Magnason, *Eyland* (2016) Sigríðar Hagalín Björnsdóttur og verk Emils Hjörvars Petersens.⁵ Þessar bækur bregða upp mynd af íslensku samfélagi sem er töluvert verri en sú sem lesendur þekkja af eigin raun. Sú bók sem hér verður til umfjöllunar er *Hrímland* (2014) eftir Alexander Dan Vilhjálmsson. Í *Hrímland* mætast heimar ólandssögu og furðusögu, þar sem íslenskt samfélag mótast af tækni og vísindum í bland við handanheimsverur og galdra. Heimssýn sögunnar mótast þannig af framsækinni vísindahyggju í bland við náttúrusýn sem rís í krafti mun eldri fræða.

„Eyland“ nefnist fyrsti hluti *Hrímlands*. Þessir titlar eru fyrstu vísbendingarnar af fjölmörgum öðrum sem lesendur verða að leita að víðsvegar um bókina, til að púsla saman margslungnum söguheiminum sem birtist á síðum hennar. *Hrímland* er furðusaga þar sem huldúfólk, mannfólk og aðrar vættir takast á í ýmsum skilningi. Æðsta menntastofnun landsins er Svarti skóli í Reykjavík þar sem ungt fólk, misánetað seiðmögnum eiturlyfjum leggur stund á galdur og seið. *Hrímland*, „flæðisker sem ofmetnaðist og ákvað einn daginn að kalla sig eyju,“ (201) er aðili að Kalmarsambandinu, stjórnað af Krúnunni og útsendara hennar, Trampe greifa. Á *Hrímland* býr ennþá huldúfólk, en því hefur verið útrýmt af mönnum víðast hvar annarstaðar þegar heimur þeirra í hliðstæðri vídd við mannheima hrundi. Eftir

⁵ Þar má nefna þrileikinn *Sögu eftirlifenda* (2010-2014), og sögurnar um huldumiðilinn Bergrúnu *Vígóla* (2016), *Sólbvörf* (2017), og *Nornasveim* (2018). Í þeim síðarnefndu gætir áhrifa frá því sem síðar í þessari grein er kallað *seiðpönk*.

standa þó óútskýrðar víddir, svo sem Gleymdi miðbærinn, undarleg skuggahlið Reykjavíkur, þar sem ókunn náttúrulögmál gilda og hrævareldar reyna að lokka fólk í gin skrímsla. Marbendlar synda um höf og vötn en himninum ráða náskarar, risavaxnir járnbentir hrafnar sem þrífast á eiturlyfjasölu og ættbálkaerjum. Þvert á vilja sinn deila þeir þó himinhvolfinu með loftkastalanum og tvíþekjum hans, risavöxnu fljúgandi virki úr járni og reyk, búnu fallbyssum og gjallarhornum, vel til þess föllnu að brjóta niður borgaralega óhlýðni. Lægst settir allra í hrímlensku samfélagi eru blendingar, afkvæmi huldufólks og mannfólks.

Efnistöð og sögu svið *Hrímlands* sækja um margt til fantasíunnar og lesendum verður fljótlega ljóst að í heiminum sem birtist í bókinni ríkja önnur lögmál en þeir eiga að venjast. Þó hér verði áherslan lögð á að fjalla um *Hrímland* sem gagnrýna ólandssögu er ekki úr vegi að líta í upphafi til nokkurra einkenna fantasíunnar. Einn þeirra fræðimanna sem fjallað hefur um bókmenntagreinina er Rosemary Jackson en í bók sinni *Fantasy: The Literature of Subversion* setur hún fram kenningar um ýmsa virkniþætti og umfjöllunarefni fantasíubókmennta. Jackson fjallar sérstaklega um fantasíuna sem birtingarmynd ímyndunar og þrár. Greining hennar leggur áherslu á að staðsetja verkin innan sögu- og menningarlegs ramma höfundarins og því sé mikilvægt að líta til afstöðu hans þegar verkið er rannsakað.⁶ Jackson telur að fantasíur í bókmenntum, líkt og huglægar fantasíur mannskepnunnar, byggji á þrá eftir einhverskonar horfnum heimi. Þær geti bæði vitnað um og afhjúpað þrárnar eftir því hvort þær séu samfélagslega viðurkenndar eða ekki. Í síðara tilfallinu dragi fantasían upp á yfirborðið það sem þaggað hefur verið niður og látið ósagt í samfélaginu. Óraunveruleiki fantasíunnar þróist í samræmi við síbreytilegan raunveruleika heimsins. Þannig byggji nútímafantasían heim sinn meðal annars á goðsögum, þjóðsögum og ævintýrum.⁷ Þeir bældu og þögguguðu jaðarhópar sem Alexander dregur fram líkamnast í huldufólki, blendingum og fleiri kynjaverum úr íslenskum þjóðsagnaarfi. Ævintýraheimurinn endurspeglar spennu og átök í raunveruleikanum en táknsaga uppspunnna persónanna verður sterkari í íslensku samhengi sökum þess að þær eiga sér stoð í menningu og sagnaarfi þjóðarinnar.

⁶ Rosemary Jackson, *Fantasy. The Literature of Subversion*, New York: Methuen & Co, 1986, bls. 3-4.

⁷ Sama rit, bls. 4-5.

Ólandið á Hrímlandi

Hrímland fylgir ekki því byggingarlíkani ólandssagna sem kynnt var hér í upphafi með línulegum hætti. Frásagnartækni hennar tekur fyrsta liðinn, *slæmu samfélagi lýst*, út fyrir sviga. Upplýsingar um ólandið þar sem sagan á sér stað birtast smám saman en lesendur fá í raun ekki heildstæða mynd af samfélaginu og spillingu þess fyrir en við sögulok. Það þýðir ekki að fyrsti liðurinn sé ekki til staðar heldur átta lesendur sig hægt og bítandi á því hversu slæmur söguheimurinn er og hvernig honum er háttað. Í stað þess að ramma söguviðið inn strax í upphafi hefst sagan á *þröngu sjónarhorni* sem sýnir *óú-nægðan borgara*, eða á öðrum lið líkansins. Listakonan Garún spreyyar grafítí-verk á vegg. Myndin vekur strax upp hugrenningatengsl við veggjakrot og þar af leiðandi einhverskonar samfélagslega jaðarhópa og undirmálsfólk. Í ljós kemur að Garún hefur blandað seiðmögnum eiturlyfi, delýsíði, í litina og ljær þannig verki sínu galdramátt. Auk þess er hún stödd á stað sem er kunnuglegur, en þó ekki.

Garún stóð uppi á þaki Krambúðarinnar, verslunar í eigu Sigurðar Thorvaldsen, kaupmannsins sem rak fjölmörg fyrirtæki á höfuðborgarsvæðinu. Þetta var ein vinsælasta nýlenduvöruverslun borgarinnar. Sigurður hafði flust til Reykjavíkur og opnað verslun næstum sama dag og hernám Krúnunnar hófst. Ekki fyrir hermennina, heldur allt fólkíð utan af landi sem streymdi til borgarinnar til að vinna fyrir herinn. Krúnan þurfti mikið vinnuafli, sérstaklega við að byggja virkin í Viðey og á Seltjarnarnesinu. (8)

Örnefnin eru kunnugleg, sem og meintir fólksflutningar landsbyggðarmanna til Reykjavíkur til þess að vinna fyrir ótilgreindan her, sem kalla má minni í íslenskum bókmenntum á 20. öld.⁸ Eitthvað er þó ekki alveg eins og það á að vera, veruleikinn er kunnuglegur en þó ekki fullkomlega sá sami. Þessi tveggja heima sýn í upphafi bókarinnar endurspeglast síðar í sögunni og í þeim mörgu veröldum og víddum sem söguviðið spannar. Fljótlega kemur í ljós að fleiri kunnugleg minni hafa verið færð í nýjan búning. Krambúðin meinar „öllu huldufólki og öðrum skríl“ (8) aðgang og á brautarstöðinni Hlemmi hýrist útigangsfólk, „[r]ónar, dópistar, örfáir blendingar“ (9). Skömmu síðar komast lesendur að því að Garún, sem þeir fylgja gegnum

⁸ Frekari umfjöllun um þetta er meðal annars að finna í Dagný Kristjánsdóttir, „Blessuð sértu sveitin mín“, *Íslensk bókmenntasaga IV*, ritstj. Guðmundur Andri Thorsson, Reykjavík: Mál og menning, 2006, bls. 520-564.

borgina, er blendingur, lægst sett af öllum lágt settum. Upplýsingabrot af þessu tagi aðstoða lesendur við að móta söguviðið eftir því sem á lesturinn líður. Þeir læra fljótt að rík valdastétt stýrir samfélaginu sem mettað er af einræði og spillingu. Stéttaskiptingin er mikil en grundvallast ekki síður af uppruna en auðæfum. Huldufólkið er fallin valdastétt sem þykir ekki merki- legur pappír í augum mannfólksins en tegundirnar tvær geta þó sameinast um að hata blendinga.

Líkt og Tom Moylan og fleiri hafa bent á birtir texti ólandssögunnar samfélag sem líkist samfélagi höfundar en er sýnu verra. Sjónarhornið er bundið við óánægða persónu eða þjóðfélagsstétt.⁹ Í *Hrímlandi* birtast og blandast tvær stéttir undirmálsfólks sem endurspeglar einstaklinga á jaðri hins raunverulega samfélags. Garún er ímynd þeirra sem gjalda fyrir upp- runa sinn og eðli. Hún getur til dæmis staðið fyrir fólk af erlendum uppruna, annarrar kynslóðar innflytjendur, samkynhneigða eða börn kvenna sem voru í „ástandinu“ svo eitthvað sé nefnt. Kærasti hennar, Sæmundur óði, tilheyrir öðrum minnihlutahópi sem er áberandi í bókinni, eiturlyfjaneytendum. Sæ- mundur er raunar birtingarmynd geðsjúka snillingsins sem er algengt minni ólandssagna. Fyrirmyndarnemandi sem flosnar upp úr námi sökum ofmetn- aðar.¹⁰ Hann leggur stund á galdur í Svarta skóla en gefst upp á náminu því honum finnst regluverkið og kennslan takmarkandi og einskis nýt. Með innsæi, metnaði og eiturlyfinu hálandamosa leggur hann af stað í vegferð sem ýtir þekkingu hans á galdri út á ystu nöf en hefur um leið skelfilegar afleiðingar.

Þrátt fyrir að samband þeirra Garúnar og Sæmundar sé runnið út í sand- inn við upphaf sögunnar mynda þau í sameiningu þær undirfrásagnir sem drífa söguna áfram. Bæði berjast þau fyrir einhverskonar samfélagslegum breytingum. Sæmundur lifir á jaðrinum, hegðan hans er andfélagsleg og hann þyrstir í þekkingu sem yfirvöld hafa skilgreint sem forboðna. Garún tilheyrir hinum raunverulega *andspyrnubópi*, sem berst fyrir byltingu og valdaráni. Röð tilviljana verður þess valdandi að þau sameinast í andstöðu sinni gegn Krúnunni og hjálpast að við að eyðileggja loftkastalann, ásamt félögum Garúnar, Hrólfí, Diljá og Katrínu. Uppreisnin er blóðug og veldur

⁹ Thomas Moylan, *Scraps of the Untainted Sky*, bls. 155.

¹⁰ Hér er vísunin í *Galdra-Loft* Jóhanns Sigurjónssonar augljós. Sæmundur vísar einnig til þjóðsagnaarfsins með útúrtnúningnum á nafninu Sæmundur fróði, auk þess sem hann fer stærstan hluta sögunnar ferða sinna með Kólska í eftirdragi og beislar hann líkt og nafni hans sem dvaldi í Odda.

töluverðum usla þrátt fyrir að við ofurefli sé að etja. *Ósigur byltingarinnar* verður algjör þegar í ljós kemur að Hrólfur hefur siglt undir fölsku flaggi. Öll áform þeirra reynast hafa verið liður í áætlun Krúnunnar um að losna við stiftamtmanninn, Trampe greifa. Diljá hafði verið drepin fyrir í átökunum en þær Katrín og Garún eru líflátnar. Ekki er hægt að tala um að *Hrímlandi* ljúki með sýn góðu staðleysunnar en þó er ofurlitla von að finna við sögulok. Áður en andspyrnuhópurinn lætur til skarar skríða hefst hann við í Huldufirði. Þar nýtur hann aðstoðar tveggja blendingsbarna sem augsýnilega hafa orðið fyrir sterkum innblæstri af meintri byltingu með blending í fararbroddi. Þó lítið sé vitað um afdrif þeirra við sögulok og ljóst að þótt byltingin sem þau trúðu á hafi verið brotin á bak aftur geta lesendur mögulega talið sér trú um að þarna hafi einhverjum *fræjum verið sáð*.

Sæmundur rís á eigin spýtur gegn regluverki og stjórnkerfi landsins. Forsendur hans byggja á eigin hagsmunum – hann er vísindamaðurinn sem ofmetnast í þekkingarleitinni. Bylting Garúnar er einnig að hluta til drifin af sérhagsmunum, því hennar hjartans mál er að berjast fyrir réttindum blendinga og þar með sínum eigin. Í persónu Sæmundar renna saman ýmsir minnihlutahópar úr söguheimi bókarinnar en einnig úr Íslandssögu og samtíma höfundar. Mest áberandi eru þó tengsl hans við náttúruna og sá kraftur sem hann sækir þangað. Hann er galdramaður sem fer á svig við reglurnar, munaðarlaus og fátækur piltur sem efnaður prestur tekur upp á arma sína sökum einstakra hæfileika, snillingur sem sólundar gáfum sínum og efnum í eiturylf. Þessi atriði eru liður í því að gera sögu hans að *undirsögu* og aðgerðir hans að byltingu innan ólandssögunnar. Með sanni má segja að honum tækist að *sigrast á ríkjandi samfélagsformi* í lokin þegar hann nær áður óþekktum tókum á galdri. Níðstöng sem hann reisir tortímur loftkastalanum en eftir það hverfur hann á vit náttúrunnar sem í bókinni er talin bæði seiðmögnuð og hættuleg. Þar nær hann, með hjálp kynjaverunnar sem hann hafði sært fram og kallar Kölska, áður óþekktu valdi á göldrum og seiði. Hann rennur saman við náttúruna og landvættina í búningi bergrisans og snýr aftur til Reykjavíkur til þess að bjarga Garúnu. Tímaskyn hans og skynjun öll er hins vegar ekki lengur í takt við mannfólkið og þó hann leggi tímanlega af stað er það orðið allt of seint. Þó er ekki hægt að tala um eiginlegan *ósigur byltingar* hans þar sem honum tekst að öðlast allt sem hann þráði, þó svo að fórnarkostnaðurinn sé Garún. Stjaksett höfuð hennar og innfyli spegla hrosshausana sem Sæmundur notar við galdur níðstangarinnar á áhugaverðan hátt og vekur upp spurningar um hverju sé í lagi að fórna fyrir hvaða málstað.

Okkar eigin seiður – eða ádeila

„Ég túlka orðið „fantasía“ mjög frjálsglega. Eitt orð, ein líking eða heil atburðarás getur vakið upp fantasíuna. Oft virðist mér þetta heppilegasta leiðin til að brjóta niður föst orðatiltæki í málinu sem fleyta nánast viðstöðulaust áfram hefðbundinni hugsun.“¹¹ Með þessa lýsingu Svövu Jakobsdóttur á fantasíuhugtakinu að leiðarljósi er áhugavert að nálgast framsetningu ádeilunnar í *Hrímlandi*. Í sögum sínum beitir Svava gjarna ætluðum misskilningi og útúrsnúningum til þess að afhjúpa það sem ádeilan beinist að. Alexander Dan leikur svipaðan leik þegar hann vekur upp kunnugleg minni úr íslenskri menningu en ljær þeim um leið framandlegan blæ svo úr verður fersk sýn sem afhjúpar ýmsa vankanta á samtíma höfundar. Á blaðsíðum *Hrímlands* birtast mörg lög íslensks samfélags, raunverulegs og ímyndaðs. Mikið af ytra umhverfi er sótt til atriða úr Íslandssögunni. Ísland er undir stjórn Krúnunnar og konungsins í Danmörku en Krúnan er hluti af Kalmarsambandinu. Innréttingarnar eru fremsta viðskiptaveldi landsins og aðalsmenn bera dönsk ættarnöfn. Höfundur færir sig þó líka nær nútímalesendum með því að láta fjöldamótmæli fara fram á Austurvelli þar sem sísýnileg lögregla grípur til áður óþekkt ofbeldis til að tjónka við mótmælendur. Fortíð og nútíð eru síðan brúuð með forneskju sprottinni úr þjóðtrú, bókmenntaarfi og íslenskum sagnaheimi. Eva Hauksdóttir, pistlahöfundur *Kvennablaðsins*, segir *Hrímland* vera til þess fallna að „leiðrétt hugmyndir Íslendinga um eigið samfélag“. Hún heldur áfram og segir:

Höfundur notar sögulega atburði til að varpa ljósi á pólitísk deilumál nútímans, fléttar saman þjóðsagnaminni og jaðarmenningu okkar tíma og leikur sér að samspili trúar og vísinda, galdurs og listar. Sagan er snörp ádeila á heimsvaldastefnu, eftirlitssamfélag, yfirvaldshyggi, auðlindarán, kynþáttafordóma, trúarkreddur, og vísindasamfélag sem er fullkomlega laust við sjálfsgagnrýni.¹²

Ljóst er að ádeilu í *Hrímlandi* má nálgast frá ýmsum áttum. Hér verður þó sérstaklega litið til virkniþátta íslenskrar menningar og náttúru í sköpun ólandsins.

¹¹ Svava Jakobsdóttir, „Reynsla og raunveruleiki“, *Kona með spegil. Svava Jakobsdóttir og verk hennar*, ritstj. Ármann Jakobsson, Reykjavík: JPV útgáfa, 2005, bls. 60-68, hér bls. 66.

¹² Eva Hauksdóttir, „Hrímland úr Kalmar – krúnan burt!“, *Kvennablaðið.is*, 21. desember 2014, sótt 26. nóvember 2019 af <http://kvennabladid.is/2014/12/21/hrimland-ur-kalmar-krunan-burt/>.

Eitt af því sem einkennir ólandssögur er að þær hefjast í því sem kallað er „social elsewhere“ og þýða mætti sem „samfélagslegur ókennileiki“. Til að framkalla þessa tilfinningu verða lesendur að greina í sögusamhenginu einhvern vísi þess samfélags sem þeir þekkja. Í þessu samhengi er áhugavert að líta til kenninga Sigmunds Freud um ókennileikann (þ. *das unheimliche*). Freud kallar það ókennileika þegar eitthvað sem áður var kunnuglegt birtist í nýju en hræðilegu samhengi. Samhliða því að vekja með einstaklingnum kunnugleikatilfinningu veur það hugmyndina um að ekki sé allt með felldu og kveikir þar með ótta og ókennileika.¹³ Þetta má sem best tengja blönd-unarkenningum hugrænna fræða, þar sem mismunandi efnisþættir renna saman og skapa nýtt sögusamhengi. Mark Turner hefur fjallað um það sem kalla má tvísíðissögur (e. *double-scope stories*) þar sem tenging (e. *mapping*) og vörpun (e. *projection*) tveggja sagna byggja í sameiningu nýja formgerð blandaðrar sögu.¹⁴ *Hrímland* er blönduð frásögn sem skapast meðal annars í krafti *íslenskrar menningar* og *íslensks samtíma*. Bæði sviðin leggja til efniseiningar sem fá mismunandi virkni innan blandaða sviðsins. Framandgerving orða og hugtaka verður til þess að lesendur nálgast söguheiminn og atburði hans á afhjúpandí hátt. Hið kunnuglega verður ókunnuglegt og er að sama skapi vel til þess fallið að fá lesendur til að sjá sinn eigin samtíma í nýju ljósi.

Stór þáttur af þjóðernislegri sjálfsmýnd Íslendinga er hugmyndin um sjálfstæðið. Eylandið afskekkt sem braust undan konungsvaldi Norðurlandanna og lýsti yfir fullveldi. Í *Hrímland* eru lesendur hrifnir tæpa öld aftur í tímann, landinu er stjórnað af alþjóðlegu samveldi sem hefur lítil tengsl við hrímlenskt samfélag. Upp spretta kunnugleg minni eins og fjarverandi konungur og umboðsmenn hans sem í krafti valds síns komast upp með nánast hvað sem er. Þótt ekki sé talað um maðkað mjöl er ljóst að verslun með munaðarvörur er ekki fyrir hvern sem er. Afburðanemendur sigla til náms í Konunglega háskólanum í Hafnúi og stéttaskipting byggð á margvíslegri mismunun er áberandi. Höfundur gengur skrefi lengra með samlíkinguna þegar hann lætur landsmenn tilbiðja líkneski af Kalmarskonungi í kirkjum sínum. Hér og hvar finnast gömul hof sem innihalda leifar hinna fornu landvætta. „Það var tæknilega séð ólöglegt að aðhyllast aðra trú en þá sem hin konunglega kirkja boðaði um guðlegan rétt konungsáttarinnar til að ríkja og drottna, veittan af tengingu konungsins við almættið og forfeð-

¹³ Sigmund Freud, *The Uncanny*, þýð. David Maclintock, London: Penguin Classics, 2003.

¹⁴ Mark Turner, „Double-scope stories“, *Narrative Theory and the Cognitive Sciences*, ritstj. David Herman, Stanford: CSLI, 2003, bls. 117-142, hér bls. 118.

urna gegnum alvaldsvélina. Krúnan leyfði þó hofinu að standa, af virðingu við landið. Það mátti ekki iðka trúna opinberlega, en fólk mátti blóta á laun.“ (138) Stjórnskiptunum er þannig snúið uppá trúskiptin, annan mikilvægan þátt í sögu Íslands og menningu.

Táknmál bókarinnar dvelur þó ekki bara í fortíðinni. Þar birtist sneiðmynd af undirheimum Reykjavíkur sem raunar vísar til hinnar ört vaxandi glæpasagnahefðar í íslenskum og norrænum bókmenntum. Landinu er stjórnað með harðræði. Lögreglan er á hverju götuhorni og refsar þeim grimmilega sem gerast brotlegir við lögin. Auk þess að vera vopnuð og sérlega ofbeldisfull hefur hún, í samstarfi við Krúnuna, á sínum snærum seiðskratta sem beita yfirnáttúrulegum kröftum til þess að vinna gegn borgurum. Umhverfið minnir á þekktar ólandssögur bókmennta og kvikmynda en einnig lönd sem búa við ógnarstjórn sem er óþekkt á Íslandi. Þó koma ýmis minni kunnuglega fyrir sjónir. Valdastéttin er spillt. Reglulega er boðað til mótmæla á Austurvelli þar sem slagorðin, „Hrímland úr Kalmar, Krúnan burt!“ og „Frjálst Hrímland!“ (73) endurspeglar hvatningarhróp úr mótmælum Íslandssögunnar. Líkindin við Ísland úr NATO, herinn burt! eru ekki úr lausu lofti gripin þegar vera Krúnunnar á Hrímlandi skýrist. „Fyrir 50 árum kom sjóskipafloki Krúnunnar að höfn í Reykjavík. Það var í varnarskyni, sögðu þeir, til að vernda hagsmuni og líf Hrímlendinga fyrir styrjöldinni sem geisaði á meginlandinu. Styrjöldinni lauk, en Krúnan fór hvergi“ (72). Mótmælin eru þó skyldari Búsáholdabyltingunni sem átti sér stað í kjölfar efnahagshrunsins haustið 2008. „Mikill fjöldi hafði safnast saman á Austurvelli og þrýstist upp að varnarveggnum sem lögreglan myndaði umhverfis Lögréttu [...] Grjóti, mold, fúleggjum og málningarblöðrum var látið rigna yfir Lögréttuhúsið og lögregluna. Rúður brotnuðu og húsið litaðist skærlietri málningu og drullu“ (72).

Í greininni „Staðleysan Ísland og mýtan um okkur sjálf“ fjallar Guðni Elísson meðal annars um þætti í skaðlegri sjálfsmynd Íslendinga sem birtust í kringum bankahrunið.¹⁵ Guðni tekur meðal annars fyrir bókina *Nýja Ísland – listin að týna sjálfum sér* eftir Guðmund Magnússon og framsetningu hennar á samfélagsmynd árána fyrir hrún. „Segja má að grundvallarkennning Guðmundar í bókinni sé sú að jafnaðarhugsjónin hafi glatast á tímum íslensku útrásarinnar og þar með hafi þjóðin týnt sjálfri sér.“¹⁶ Hugmyndir Guðmundar um hið glataða Ísland byggja á mýtum sem eru þó mörgum Ís-

¹⁵ Guðni Elísson, „Staðleysan Ísland og mýtan um okkur sjálf“, *Tímarit Máls og menningar* 4/2009, bls. 10-25.

¹⁶ Sama rit, bls. 11.

lendingum afar tamar. Hann talar meðal annars um gömlu auðmennina sem efnast á mikilli vinnu sem þeir stunda á hljóðlátan, alþýðlegan máta.¹⁷ Guðni heldur áfram og bendir á hvernig hrúnið hafi kallað á gagnrýna hugsun og endurskilgreiningar á sjálfsmynd Íslands og Íslendinga. Segja má að gagnrýnin sem sett er fram í *Hrímlandi* byggir á svipuðum hugmyndum þar sem mýtur og sögulegar hugmyndir eru settar í nýtt samhengi. Stigið er aftur í tímann og samfélagslegir atburðir sem eiga sér hliðstæðu í Íslandssögunni settir fram sem aflvaki nýrra hugmynda fantasíunnar og gagnrýnu ólands-sögunnar.

Stjórnarbyltingin í *Hrímlandi* mistekst. Svik koma upp innan andspyrnuhreyfingarinnar og aðalsöguhetjan, Garún, er höfð að leiksoppi. Bylting Sæmundar tekst töluvert betur en í henni má þó finna nokkra ádeilu á hugarfar nútímamanna. Sem námsmaður kýs Sæmundur að fara sínar eigin leiðir og verður til þess að ganga þvert á viðteknar venjur og regluverk samfélagsins. Hann dreymir um að skilja eðli galdurs en þrátt fyrir að hann seilist langt gengur honum treglega að ná fullkomnun. Kynjaveran Kölski minnir hann reglulega á þær takmarkanir sem líkaminn setur honum. „Þrátt fyrir allt ertu ennþá einungis maður. Hlekkjaður í hold. Hvaða leið sem þú kýst bíður þín einungis glötun við leiðarenda“ (234). Til þess að skilja eðli galdurs þarf Sæmundur að yfirstíga mannlegar takmarkanir sínar og verða eitt með náttúrunni. Í verknaðinum felst mikil tákfræðileg virkni þar sem andinn er settur ofar holdinu og endurfæðing á sér stað í kjölfar mannfórna. Saga Sæmundar endurspeglar þó ekki hvað síst það rof sem orðið hefur milli manns og náttúru í nýkapítalískum heimi þar sem borgvæðing og virkjanastefna standa föstum fótum.

Hugtakið fámennisfælni (e. *urbanoia*) er sprottið úr umfjöllun Carol J. Clover um nauðgunar/hefndar (e. *rape revenge*) hryllingsmyndir.¹⁸ Clover notar hugtakið til þess að lýsa ótta borgarbúa við að yfirgefa sitt kunnuglega umhverfi og fara yfir í sveitina þar sem gilda önnur lögmál, þeim ókunn.¹⁹ Í *Hrímlandi* er mikið gert úr einangrun Reykjavíkur frá landsbyggðinni og samneyti við náttúruna er beinlínis hættulegt. „Eftir að veggurinn reis um Reykjavík varð minna um launungarblót. Seiðmögnuð, ótamin náttúran var úr sýn, eitthvað sem tilheyrði hálendinginu en ekki borginni“ (138). Veggir af

¹⁷ Guðmundur Magnússon, *Nýja Ísland - listin að týna sjálfum sér*, Reykjavík: JPV útgáfa, 2008, bls. 78-82.

¹⁸ Carol J. Clover, *Men, Women and Chain-saw. Gender in the Modern Horror Film*, Princeton: Princeton University Press, 1992.

¹⁹ Sama rit, bls. 124.

Þessu tagi má víða finna í ólandssögum. Úr íslenskri bókmenntasögu mætti nefna *Borg* (1993) eftir Rögnu Sigurðardóttur, *Hvíta múra borgarinnar* (2013) eftir Einar Leif Nielssen og fleiri. Lara Mengak segir vegginn í *We* (1952) eftir Yevgeny Zamyatin halda aftur af náttúrlegri óreiðu og niðurbrot hans sameini ekki bara þessa tvo ólíku heima, heldur undirstrikar að byltingar eru jafn óhjákvæmilegar og óreiðan sjálf.²⁰ Seiðmagnið er óskilgreindur kraftur sem aðeins fáir eru færir um að beisla. Ljóst er þó að það er hættulegt því það getur haft banvæn áhrif á menn og afmyndað plöntur og dýr. „Öskjuhlíðin var þakin þéttvöxnum skógi sem fáir þorðu að kanna. Trén voru snúin og kræklótt og bærðust sífellt, jafnvel þegar var dúnalogn. Í skóginum hírðust óteljandi kvikindi, sum höfðu kannski eitt sinn verið refir, skoffín eða smáfuglar en seiðmagnið hafði fyrir löngu breytt þeim í eitt-hvað óþekktanlegt“ (166). Seiðmagnið og galdrarnir eru hluti samfélagsins og helsta rannsóknarefni vísindamanna þar sem ný tækni blandast gömlum gildum, þjóðtrú og yfirnáttúrulegum fyrirbærum.

Menn trúðu því eitt sinn að seiður væri ofar skilningi manna. Það var ófyrirsjáanlegt og dularfullt afl. Það laut ekki að reglum náttúruvísindanna. Þetta afl var að finna á vissum máttarstöðum, þar sem seiðskrattar drógu að sér seiðmagn úr landinu eins og vatn frá brunni og notuðu það til yfirnáttúrulegra verka. Fáir slíkir staðir voru eftir í heiminum. Þar sem seiðmagn var enn að finna í einhverju magni var orkan ofsafengin og taumlaus. Hrímland, þá aðallega hálendið, var slíkur staður. Heitur reitur fyrir seiðmagn, hættulegur og ónýtanlegur, allt þar til fyrir nokkrum áratugum þegar Vésteinn Alrúnarson steig fram með kenningar sínar um seið og reisti fyrstu seiðvirkjunina í Öskjuhlíð. Yfirnáttúrufræði seiðmagns urðu að vísindum. Seiður varð náttúruafl sem hægt var að stjórna, skilja og virkja (15).

Lýsinguna má auðveldlega heimfæra á virkjun náttúruafla á Íslandi þar sem fossar og hverir breyttust í beislaða vatnsorku og virkjaðan jarðhita. Svo

²⁰ Lara Mengak, *Life beyond the Green Wall. Limiting the Limitless in Zamyatin's WE*, Franklin: The University of Georgia, 2014, sótt 26. nóvember 2019 af <https://cmlt.franklin.uga.edu/news/stories/2014/life-beyond-green-wall-limiting-limitless-in-zamyatins-we>. Sjá nánar um vegginn í *We* í Piers Stephens, „The Green Wall: Nature, Liberty and Yevgeny Zamyatin's Dystopian Frame“, *Western Political Science Association 2010 Annual Meeting Paper*, 2010, sótt 26. nóvember 2019 af <https://ssrn.com/abstract=1580348>.

virðist sem kjarninn í þeim göldrum og yfirnáttúru sem birtast í sögunni sé fólgin í því að beisla náttúruöflin eða ná sátt og samruna við náttúruna.

Árás byltingarhópsins skilur Reykjavík eftir í sárum, lýsingin minnir á stríðshrjád svæði sem orðið hafa fyrir loftárás. Sært og blóðugt fólk fyllir göturnar með fáfengilegar eigur sínar í eftirdragi. Eldar loga, hús hrynja og fólk hjálpast að við að safna saman líkómum hinna föllnu (190). Umhverfið er kunnuglegt en íslenska þjóðin þekkir átök af þessu tagi blessunarlega ekki á eigin skinni. Hér á landi eru verstu hamfarirnar ekki tengdar stríðsrekstri heldur náttúruöflunum. Á Hrímlandi renna tveir veruleikar saman, þar sem beislað ofurafll náttúrunnar veldur skaða, sem jafnast á við verstu árásir vígamanna. Það má segja að hér öðlist hugtakið vistvíg (e. *ecocide*) nýja merkingu.

Sæber- og gufupönk sama sem seiðpönk

Í takt við öran vöxt vísindaskáldsagna og fantasíubókmennta hafa sprottið upp nýjar skilgreiningar á undirgreinum og einkennum slíkra sagna. Ein þeirra er hið svokallaða sæberpönk (e. *cyberpunk*). Þrátt fyrir að sæberpönkið vísi í eðli sínu til tölvutengds raunveruleika ofurseldum tækni eiga nokkrir þættir þess og undirgreinar erindi í greiningu á sagnaheimi *Hrímlands*. Bókinni svipar til sæberpönks og undirgreinar þess sem kallast gufupönk (e. *steampunk*) en ekki er þó hægt að fella hana fullkomlega að þeim skilgreiningum þar sem ýmis atriði hvað varðar sögusvið og virkniþætti passa ekki. Hér er því lagt til að heimfæra bókina að nýrri skilgreiningu, í örlítið breyttri mynd, sem kalla mætti *seiðpönk* (e. *sorcery punk*). Líkt og hinar greinarnar tvær byggir seiðpönkið á sögusviði fortíðar í bland við tækniþröngir nútíðar. Það leggur áherslu á undirheima og eiturlyf, gjarnan í formi einhverskonar galdralyfja. Sögusviðið sækir til þjóðtrúar og forneskju ýmis- konar en sagan skipar sér þó frekar í flokk með ólandssögum en fantasíum. Sögulegar staðreyndir eru notaðar til þess að varpa ljósi á samtíðina, þar sem nútímataekni mætir fjölkynngi fortíðarinnar.

Samkvæmt skilgreiningu *SFE: The Encyclopedia of Science-Fiction* vísar *cyber* hluti orðsins *cyberpunk* til framtíðar þar sem markaðsöfl og stjórnmál eru fremur hnattræn en þjóðernisleg. Alþjóðleg upplýsinganet eru miðlæg í stjórnrkerfi, auk þess sem mannslíkaminn er gjarnan útvíkkaður og honum breytt með aðstoð eiturlyfja og líftækni.²¹ Rannsóknarblaðamennirnir Katie

²¹ John Clute, David Langford, Peter Nicholls og Graham Sleight, „Cyberpunk“, ritstj. J. Clute, D. Langford, P. Nicholls og G. Sleight, *SFE. The Encyclopedia of Science Fiction*, London: Gollancz, 2011, án blaðsíðutals.

Hafner og John Markoff segja sæberpönk vera undirheimasögur sem blandi saman vísindum og útlagamenningu þar sem hátæknilegir uppreisnarseggir lifi á jaðrinum í ólenskum heimi borgvæðingar og offjölgunar.²² Úlfhildur Dagsdóttir hefur innleitt íslenskunina *sæberpönk* og fjallar til að mynda um fyrirbærið í greininni „Sæberpönk: bland í poka – fyrri hluti“.

Sæberpönk birtist jafnt í skáldsögum og smásögum sem kvikmyndum og myndasögum. Í orðinu mætast framsækin tæknihugsun stýrifræðinnar (cybernetics) og anarkísk götumening pönksins, andsnúin hverskyns yfirvaldi. Þannig fjallar sæberpönk annarsvegar um heim sem er gegnsýrður af líftækni, þar sem skilin milli manna og véla eru að miklu leyti horfin og hins vegar sækir sæberpönkið fagurfræði sína að miklu leyti til pönksins, sem hafnaði hefðbundnum borgaralegum gildum. Sæberpönkið er líkt og pönkið sjálft hart og rokað, hrátt og með miklum myrkum undirtónum. Og líkt og pönkið leggur sæberpönkið áherslu á tegunda-blöndun ýmiss konar sem oftast en ekki gengur gegn hefðbundnum hugmyndum um fegurð. Margir sæberpönk-höfundar segjast sækja innblástur til pönktónlistar og í sæberpönk-kvikmyndum er lögð mikil áhersla á harða rokk- og teknótónlist.²³

Þrátt fyrir að í *Hrímlandi* sé ekki sótt til tölvutækni eru ýmis önnur atriði sem finna má í sæberpönki áberandi í bókinni. Hnattrænt stjórnkerfi Kalmarsambandsins hefur tekið yfir hrímlenska stjórnkerfið. Söguhetjur bókarinnar eru undirmálsfólk á jaðri samfélagsins. Þær neita hins vegar að vera fórnarlömb og skipa sér í gerendahlutverk uppreisnarseggjana. Eiturlyf ýmiskonar hafa áhrif á líkamsstarfsemi þeirra og athafnir en í stað hátækninnar notast þau við galdur og seið. Garún og Sæmundur hafna sannarlega hefðbundnum borgaralegum gildum, sem gerir þau að útlögum í samfélaginu. Sæmundur skipar sér utan samfélagsins og einangrar sig í heimi galdratilrauna og hálandamosareyklinga á meðan andfélagsleg hegðun Garúnar sækir til fagurfræði pönksins, þar sem hún spreypur galdrastafi magnaða með eiturlyfi víða um bæinn, til að valda sundrung og byltingu. Þar að auki er henni bókstaflega skipað út fyrir ystu jaðra samfélagsins þegar félagar hennar senda hana til dvalar í Gleymda miðbænum. Eftir það á hún raunar aldrei afturkvæmt til

²² Katie Hafner og John Markoff, *Cyberpunk. Outlaws and Hackers on the Computer Frontier, Revised*, New York: Touchstone, 1995, bls. 9.

²³ Úlfhildur Dagsdóttir, „Sæberpönk. Bland í poka - fyrri hluti“, *Lesbók Morgunblaðsins* 6. ágúst 2001, bls. 8-9, hér bls. 8.

Reykjavíkur heldur verður að fela sig í Huldufirði, dvalarstað huldufólksins, neðansjárar á vegum Marbendla eða á Sálmanesinu utan Huldufjarðar þar sem reimleikar ráða ríkjum.

Þá er ótalinn þáttur tónlistar í bókinni. Sæmundur er tónlistarmaður í hljómsveit sem lifað hefur frá menntaskólaárunum í Lærða skólanum. Þeir spila þétt „drungarokk“ sem hægt er að „glata sér í“ (64). Oftar en ekki blandar Sæmundur tónlistina með göldrum og fær þannig áheyrendur hennar til að falla í einhverskonar trans og gleyma stað og stund, hvort sem um er að ræða fólk eða galdraverur. „Galdur þurfti agaða stjórn, afmarkað rými, markvissa athöfn. Það var ekkert rúm fyrir spuna og leik eins og í tónlist. En hann vissi að það var það sem hann vantaði til að öðlast sannan skilning á galdri“ (64). Tónlistin er mikilvægur þáttur í ferðalagi Sæmundar að því takmarki að uppgötva eðli galdurs. „[Á]ður en hann vissi af var hann að spinna galdrapulu. Hann hafði notað hljóðfæri áður til að hjálpa við galdrapulur, veita honum takt, undirstöðu. En þarna voru engin orð, ekkert form eða farvegur. Bara galdur“ (94). Tónlistin ber í sér galdramátt og stjórnast að einhverju leyti af því seiðmagni sem svífur í loftinu. Raftónlistin á sér einnig stað á Hrímlandi, raunar má segja að hún sé gjöf Sæmundar til Garúnar. Ein helsta vörn hennar á ólöglegum ferðum sínum um borgina er hljómkúpa sem í er bundinn glymskratti sem Sæmundur særði fram og gaf henni (10). Heyrnartólum er stungið í enni kúpunnar og úr henni streymir í sífellu raftónlist sem nemur umhverfi sitt og lætur þann sem hlustar vita ef hætta steðjar að. „Tónlist hljómkúpunnar var dauf og illskiljanleg, en á ákveðnum stöðum mátti heyra veikt surg, statík alveg eins og þegar hún fór yfir við Haraldskirkju. Hljóðið varð sums staðar sterkara eða veikara. Garún elti statíkuna uppi þar til hún náði hámarki“ (91). Í hljómkúpunni á sér stað hin fullkomna blöndun forneskju og framfara sem einkennir söguvið bókarinnar. Það er því ljóst að tónlistin skipar umtalsverðan sess í *Hrímlandi* og mætti jafnvel líkja áhrifunum við kvikmyndatónlist sem nefnd er hér að ofan. Raunar er gengið lengra en svo að skapa tónríkan texta því bókinni fylgir tónverk Árna Bergs Zoëga, *Hrímland*, þar sem „efni og þema bókarinnar [er] kannað og víkkað út“.²⁴ Þar er meðal annars að finna lögin *Níðstöng*, *Gleymda miðbæinn*, *Seiðmagn*, *Lofkastalann* og fleiri sem vísa með beinum hætti til atriða í bókinni. Raftónlist er einkennandi fyrir verkið en vel má vera að þar megi greina drungarokk einnig.

²⁴ Árni Bergur Zoëga, *Hrímland. Tónverk gefið út með samnefndri bók Alexanders Dan*, Reykjavík: Andlag útgáfa, 2014.

Í fyrrnefndu uppflettiriti, *SFE*, segir að gufupönkið sé undirgrein sæberpönksins þar sem söguviðið sækir til fortíðarinnar. Gjarnan er hér átt við bókmenntir og kvikmyndir sem eiga sér stað á Játvarðar- eða Viktoríutímanum í Bretlandi og líta með jákvæðu viðhorfi þess tíma á ýmsar tækninýjungar meðan söguviðið sækir til sögulegs umhverfis. Gufuheitð er því í raun sótt til gufuvélarinnar.²⁵ Patrick Jagoda bendir á að „gufupönks skáldskapur notist við tímaskekkjustílbrögð, staðleysuskilyrðingar og sögulega óvissu til þess að skoða tengslin milli nítjándu aldar og tækni- og vísindamenn- ingar samtímans.“²⁶ Skilgreiningar á hugtakinu verða þó sífellt flóknari, eins og Jess Nevins fjallar um í gagnrýninni „Prescriptivists vs. Descriptivists: Defining Steampunk“. Nevins segir að á fáum árum hafi gufupönkið horfið frá því að vera nokkuð auðskilgreinanlegt yfir í að vera flæðandi hugtak sem finna megi í margskonar skáldskap og hver og einn geti greint eftir mismunandi áherslum.²⁷ Nevins ræðir síðan þær hugmyndir sem reifaðar eru í þremur fræðiritum helguðum gufupönki, en þar beita greinahöfundarnir mismunandi nálgunum í rannsóknum sínum á fyrirbærinu. Greining Nevins er nokkurskonar yfirferð yfir leiðir nútímafræðimanna til að greina gufupönk í skáldskap. Hann leggur áherslu á að gufupönkið sé í raun fljótandi blendingsgrein sem sækir í ýmsar áttir og geti því bæði talist sjálfstæð grein og undirgrein sæberpönksins.²⁸ Hér verður gengið út frá sambærilegri blöndun við sköpun seiðpönksins í *Hrímlandi* og útskýrt hvernig það megi greina sem sérstakt tilbrigði gufupönksgreinarinnar með sínum viðbótar sérkennum.

Jason B. Jones segir að í gufupönki birtist fágúð fagurfræði smáatriða sem séu andstæða einföldunar hinnar kapítalísku neyslumennings.²⁹ Jones

²⁵ John Clute, David Langford, Peter Nicholls og Graham Sleight, „Cyberpunk“, 2011.

²⁶ Patrick Jagoda, „Clacking Control Societies. Steampunk, History, and the Difference Engine of Escape“, *Neo-Victorian Studies* 3: 1/2010, bls. 46-71, hér bls. 46. „Steampunk fiction uses strategic anachronism, counterfactual scenarios and historical contingency in order to explore the interconnections between nineteenth-century and contemporary techno-scientific culture.“ Frumtexti, íslenskun mín.

²⁷ Jess Nevins, „Prescriptivists vs. Descriptivists. Defining Steampunk“, *Science Fiction Studies* 38: 3/2011, bls. 513-518, hér bls. 513. Um er að ræða bækurnar *Steampunk II. Steampunk Reloaded*, ritstj. Ann og Jeff VanderMeer og *Steampunk Prime. A Vintage Steampunk Reader*, ritstj. Mike Ashley og sérrið tímaritsins *Neo-Victorian Studies* 3: 1/2010.

²⁸ Sama rit, bls. 513-14.

²⁹ Jason B. Jones, „Betrayed by Time. Steampunk and the Neo-Victorian in Alan Moore’s *The Lost Girls* and *The League of Extraordinary Gentlemen*“, *Neo-Victorian Studies* 3: 1/2010, bls. 99-126, hér bls. 103.

telur þessa framsetningu á gagnrýni á samtímamenningu hitta betur í mark vegna þess að hún spretti úr sömu fortíð og fæddi af sér menninguna sem gagnrýnd er.³⁰ Þetta má auðveldlega heimfæra á *Hrímland* þó svo að fagurfræði smáatriðanna vísi ekki endilega til beinnar fegurðar, enda gengur sæber- og gufupönk oft í berhögg við hefðbundnar hugmyndir um slíkt.³¹ Samfélagið er mótað með eldri gildum og stór hluti þeirrar gagnrýni sem sett er fram byggir á ætluðum viðhorfum lesenda til eldri þátta í menningunni. Rachel A. Bowser og Brian Croxall benda auk þess á að gufupönkið tengist hugmyndum manna um ákveðið tímabil, bæði raunverulegum og ímynduðum.³² *Hrímland* byggir bæði á raunverulegri fortíð Íslendinga en um leið ýmsum hugmyndum þeirra um sjálfa sig. Þannig sprettur blandaða söguviðið upp í krafti kennsla þegar lesendur tengja við söguleg fyrirbæri. Skáldaleyfi höfundar tengist síðan blöndunarsambandi lesenda við fortíðina sem einkennist af samspili raunverulegra atburða og ímyndaðra hugmynda. Mike Perschon telur raunar að tæknifantasiur gufupönksins stýrist af nostalgískri söguskoðun frekar en raunsærri, sem birtist meðal annars í þeirri staðreynd að konur séu oft helstu hetjur söguheimsins.³³ Þetta má einnig heimfæra á *Hrímland* þar sem unnið er með mörg atriði og þemu sem snerta nostalgíska þjóðerniskennd Íslendinga.

Í inngangi bókarinnar *Steampunk II: Steampunk Reloaded* (2010) fjalla Ann og Jeff VanderMeer um hvernig gufupönkið hefur færst frá því að vera bundið viktoríönsku söguviði eða ensku umhverfi og menningu. Önnur kynslóð gufupönksins hafi raunar sagt algerlega skilið við uppruna sinn. Greinin sé nú miklu frekar birgðastöð ýmissa frásagnarlegra og fagurfræðilegra stílbragða sem hægt sé að sækja til úr ýmsum áttum.³⁴ Þessi fullyrðing ýtir stoðum undir þá þróun sem birtist í *Hrímland* þar sem stílbrögð og fagurfræði greinarinnar eru færð í nýjan búning.

Hrímland býr í raun ekki yfir neinni tækni í nútímaskilningi þess orðs. Þvert á móti virðast íbúar landsins lifa við fremur frumstæðar aðstæður. Mataræði persónanna er með afbrigðum íslenskt og þar birtist raunar einn af leikjum bókarinnar, þar sem dýnamík fortíðar og framtíðar er skýr. Snemma

³⁰ Sama rit, bls. 103.

³¹ Úlfhildur Dagsdóttir, „Sæberpönk“, bls. 8.

³² Rachel A. Bowser og Brian Croxall, „Introduction. Industrial Evolution“, *Neo-Victorian Studies* 3: 1/2010, bls. 1-45, hér bls. 15-16.

³³ Mike Perschon, „Steam Wars“, *Neo-Victorian Studies* 3: 1/2010, bls. 127-166, hér bls. 128-9.

³⁴ Ann VanderMeer og Jeff VanderMeer, ritstj., *Steampunk II. Steampunk Reloaded*, San Francisco CA: Tachyon, 2010, bls. 10-11.

í bókinni fá lesendur að sjá Garúnu, nýkomna úr sturtu, að borða hrátt egg hrært út í skyr (10) sem gæti vel tilheyrt einhverri af prótínríkum næringarleiðum nútímans. Síðar kemur þó í ljós að landsmenn lifa fyrst og fremst á hangikjöti, súrmat og skreið, undirstöðuþáttum í íslensku mataræði forðum daga. Sú tækni sem lýst er í bókinni er nánast öll í formi galdra eða hugvits-samlegrar nýtingar á náttúrunni. Marglyttur í munn gera mönnum kleift að anda neðansjár (134) og jurtablandað hvalspik heldur á sundmönnum hita (149). Það er í raun ákveðið tímaskekkjustílbragð að tæknin skuli vera í formi galdra því viðhorf manna til nýrrar tækni hafa oft einkennst af furðu og galdralíkingum.

Ýmsir þeirra galdra sem bókin lýsir geta sem best átt sér hliðstæðu í tækniundrum og óskráðum reglum samtímans. Hljómkúpa Garúnar sem lýst var hér að ofan virkar eins og radarvari og varar við lögreglunni. Sjálf notar Garún ekki eiturlyf nema til að hafa áhrif á umhverfi sitt en tært og óblandað delýsið sem hún blandar í verk sín og vopn hefur hræðileg áhrif á hana sjálfa og allt hennar umhverfi, eins og gjarnan er með eiturlyf jafnvel þótt þeir sem þau nota telji sig hafa fulla stjórn á ástandinu. Ein óhugnanlegasta tæknin sem birtist í bókinni er hæfileiki huldufólksins til þess að stela minningum, en minningaætur eru lengst leiddu fíklar sögunnar. Einn þeirra selur Garúnu delýsið í skiptum fyrir minningar. „Hann var einn af þeim. Huldumaðurinn gegnt henni safnaði minningum, neytti þeirra réttara sagt. Nærðist á þeim. Upplifunin var sögð ófilteruð alsæla, ótrúlega skýr og nautnafull. Hann var greinilega háður. Án minninga yrði hann ekkert“ (42). Aftur er hér að finna ádeilu á jaðarsamfélag eiturlyfjaneytenda þar sem aðrar reglur gilda og verðmætamat er ólíkt. Gleymdi miðbærinn speglar hina raunverulegu Reykjavík rétt eins og samfélag fíklanna og undirmálsfólksins er hliðstæða þeirra sem telja sig til betri borgara. Þetta kemur glöggt fram þegar Katrín, félagi Garúnar, sem tilheyrir ríkri og valdamikilli fjölskyldu reynist vera stórskuldugur sortaneytandi, en sorti er eitt af sterkustu eiturlyfjunum sem Hrímland hefur uppá að bjóða (122).

Ýmsar kynjaverur birtast í *Hrímlandi* og sækja þær flestar til íslenskra þjóðsagna og bókmennta. Þar nægir að nefna bóndann á Ægisá, sem smyglar Garúnu inn í Reykjavík á vagni dregnum af hreindýrstarfi. Honum er sjálfstæði efst í huga og trúir ekki á „draugaþvælu og hjátrúarbull“ (205). Einn viðkvæmur strengur virðist þó bærast innra með honum, tengdur dóttur hans, blendingsstúlkunni Sóllilju (204-7).³⁵ Marbendlar koma einnig við

³⁵ Hér er um að ræða vísun í þjóðsöguna af djáknanum á Myrká en þangað er nafn

sögu en einn þeirra hjálpar Garúnu og félögum hennar að dyljast neðan-sjávar. Ógnvænlegustu skepnurnar eru þó líklega náskárarnir, sæborgir (e. *cyborg*) saman settar af hröfnum og vélum. Landvættirnar, gammur, dreki, berggrisi og naut eru mikilvæg tákni í sögunni og fram kemur að: „Gammurinn var úr skrumnisjárnri“ en drekin „var mótaður úr seiðmögnum loftsteinajárnri“ (138). Járn er því efni háloftanna og því kemur ekki á óvart að náskárarnir sem ráða þar ríkjum séu að hluta til skapaðir úr því efni.

Líkt og í ýmsum þjóðsögum eru samskipti huldufólks og mannfólks ekki átakalaus. Raunar er huldufólkið orðið séreinkenni á Hrímlandi en þegar víddin sem það bjó í eyddist fyrir löngu var það miskunnarlaust drepit um heim allan. Heimsendir huldufólksins minnir á syndafall, sögusagnir segja af græðgi og girnd, hræðilegri framkomu við mannfólkið og yfirgnæfandi neyslu. Eitt er víst að heimur þess er horfinn og hruninn og það lifir sem úrkast í mannheimum (85-6). Á Hrímlandi hefur það því stöðu flóttafólks, það er réttindalaust og því gert að dvelja í Huldufirðinum, sérstökum búðum utan við samfélag manna. Þrátt fyrir að einn og einn einstaklingur nái að fóta sig í nýjum heimi er hlutskipti þessarar föllnu þjóðar að stórum hluta jaðarsetning og skömm. Syndafallssögur eru eitt af einkennum ólandssagna og heimur Hrímlands er svo sannarlega fallinn. Þrátt fyrir að bylting sögunnar mistakist lýsir endirinn yfir von fyrir jaðarsetta hópa, hvort sem um er að ræða huldufólk eða blendinga, von um að ríkjandi valdaskipulag riði til falls.

Undirsaga náttúrunnar

Í *Göldrúm og brennudómum* (1976) fjallar Sigurlaugur Brynleifsson um sögu galdra á Íslandi og bendir meðal annars á sterk tengsl meintra galdramanna við náttúruskoðun. Hann fjallar einnig um hvernig harðæri og skortur var oft kveikjan að galdraíðkan.³⁶ „Meginhluti þjóðarinnar var einangraður í striti sínu, baráttan við náttúruöflin og fyrir lífsviðurværi freistaði sumra til þess að beita fornri kunnáttu, fjölkynngi, til að auðvelda sér lífsbaráttuna.“³⁷ Galdrar á Íslandi voru löngum nátengdir lækningum og í grunninn „leit

Garúnar sótt. Heiti hennar öðlast þó enn frekara gildi í guðlausu samfélagi Hrímlands. Dóttirin Sóllilja og hreindýrið sem og ýmislegt í orðum og gjörðum bóndans vísar aftur til Bjarts í Sumarhúsum úr *Sjálfstæðu fólki*, kennsl sem vel flestir íslenskir lesendur eiga auðvelt með að bera.

³⁶ Sigurlaugur Brynleifsson, *Galdrar og brennudómar*; Reykjavík: Mál og menning, 1976, bls. 79-100.

³⁷ Sama rit, bls. 76.

að samkomulagi við náttúruna, tilraunir til að finna jafnvægi frumefnanna og vessanna“.³⁸ Ádeilan í *Hrímlandi* er að hluta til fólgin í hugmyndum um galdra af framangreindu tagi. Margt í hugmyndafræði bókarinnar sækir til heimsmyndar sem byggir á náttúruskoðun sem hefur verið á undanhaldi frá því að vísindaleg hugsun færðist í aukana.

Samfélagið á *Hrímlandi* er laust við vísindi í þeim skilningi sem nútíma-fólk leggur í það hugtak. Tæknilegar úrlausnir eru sóttar í náttúruna, úrvinnslu hennar og beislun. Í raun minnir samfélag bókarinnar að einhverju leyti á þá náttúruskoðun sem ríkti meðal fræðimanna fram yfir miðaldir og Viðar Hreinsson lýsir meðal annars svo í bók sinni um Jón lærða. „Maðurinn var hluti af náttúrunni og menn, dýr, grös og steinar þjuggu yfir mismunandi náttúrum, góðum eða slæmum. Síðar varð náttúran hlutgert viðfang fyrir skoðun, athafnir og drottun mannsins.“³⁹ Óneitanlega drottunar maðurinn yfir náttúru *Hrímlands* og eru seiðvirkjanirnar eitt augljósasta dæmið um ádeilu sögunnar á viðhorf manna til virkjunar náttúruaflassa á Íslandi. Þá er áhugavert að líta til fyrirbæra á borð við loftkastalann og náskárana, sem svífa um himininn og eru tákn fyrir völd og ofbeldi. Sá fyrrnefndi er smíðaður úr járni og vélbúnaði, en þeir síðarnefndu eru járnumprýddar sæborgir. Járnmyndmálið skapar í báðum tilfellum tengingu við þessa táknmynd iðnbyltingarinnar sem gjarnan er dregin neikvæðum dráttum í samhengi ólandssagna og víðar. Mikilvægur þáttur ádeilunnar er raunar einmitt þetta afturhvarf til fornrar náttúruskoðunar, sem kallast á við hugmyndir samtímans um þörfina á breyttu sambandi manns og náttúru.

„Samliðan (e. *empathy*) er lykilþáttur í reynslu manna af listaverkum. Hún virðist nátengd spegilfrumunum [...]og byggist á þeim hæfileika mannslíkamans að líkja eftir hreyfingum annarra og setja sig í þeirra spor.“⁴⁰ Vissulega getur samliðan verið alhlíða og manneskjur geta fundið til hennar gagnvart einstaklingum sem eru í aðstæðum sem þeir hafa aldrei upplifað sjálfir.

³⁸ Viðar Hreinsson, *Jón lærði og náttúruvísindur náttúrunnar*, Reykjavík: Lesstofan, 2016, bls. 329.

³⁹ Sama rit, bls. 20.

⁴⁰ Bergljót Soffía Kristjánsdóttir, *Hug/raun. Nútímabókmenntir og hugræn fræði*, Reykjavík: Háskólaútgáfan, 2015, bls. 170-171. Í sama riti bls. 165 skýrir Bergljót frá rannsóknnum á hinum svokölluðu spegilfrumum hjá makakíöpum sem fært hafa líkur að því að sambærilega frumuvirkni sé að finna í mönnum. Virkni spegilfrumnanna er í örstuttu máli sú að einn api horfir á annan apa gera ákveðinn hlut og í heila hans virkjust sömu frumur, án þess þó að hann leiki athöfnina eftir. Í neðanmálgrein 10 á sömu síðu bendir Bergljót á gagnrýni á þessar rannsóknir, sem ekki verður þó rakin hér.

Skáldskapur sem samlíðunarhvati er áhrifarík leið til að setja fram og takast á við gagnrýniverð fyrirbæri. Andri Snær Magnason hefur í nýlegu viðtali bent á að gallinn við framsetningu vísinda sé gjarnan vankunnátta fræðimanna á að flétta niðurstöður rannsókna sinna inn í sögur. „Mannkynið skilur sögur. Þess vegna er Greta Thunberg svo mikilvæg núna, heimurinn tengir við hana í gegnum sögu hennar. Hún segir það sama og vísindamennirnir en við hlustum á hana.“⁴¹ Það má því leiða að því líkum að kennsl og kunnugleiki verði til þess að ýta undir samlíðan og jafnvel gera hana sterkari. Gagnrýnin ólandssaga varpar ekki bara ljósi á það samfélag sem hún sprettur úr, heldur ættu lesendur að geta yfirfært merkinguna á sitt samfélag þar sem það á við. Þó má reikna með því að erlendar ólandssögur sem eiga sér stað í fjarlægum og jafnvel ímynduðum samfélögum standi Íslendingum ekki alveg eins nærri og þær sem gerast á landinu sem við þekkjum í aðstæðum sem við ólumst upp við.

Söguheimur *Hrímlands* teflir saman íslenskum veruleika og þjóðtrú í bland við áhrif erlendra furðusagna. Viðar Hreinsson bendir á að vættatrú Íslendinga og viðhorf þeirra til náttúrunnar hafi fyrst tekið breytingum með vísium vísindabyltingarinnar.⁴² Með því að varða atburðarásina kunnuglegum leiðarminnum opnar höfundur gættir íslenskra lesenda inn í heim sem þeir geta samsamað sig en er um leið mun verri staður en hið raunverulega samtímasamfélag sem Alexander skrifar inní. Þannig kemur hann ádeilu sinni á framfæri en kryddar um leið nýstárlegt ólandið með þjóðlegum minnum og galdri. Náttúran og náttúruvæn eru raunar algengt minni íslenskra ólandssagna, sem ef til vill má eðlilegt teljast hjá þjóð sem hefur upplifað sínar mestu hörmungar gegnum náttúruhamfarir, eldgos, snjóflóð og sandfok. Carolyn Merchant bendir á hvernig vélræn hugsun vísindahyggjunnar hefur í för með sér nýja náttúruskoðun. Virðingin fyrir sköpunarverkinu sem felst í hugsun um náttúruna sem lífræna heild hverfur, samhliða upplýsingu, kapitalisma og iðnbyltingu.⁴³ Úr þessum jarðvegi spretta síðan hugmyndir nútímamanna um náttúruna sem auðlind. Það er athyglisvert að þau þrjú ariði sem Merchant nefnir sem lykillþætti í þessari hugmyndafræðilegu breytingu

⁴¹ Kolbrún Bergþórsdóttir, „Er okkur ekkert heilagt?“ *Fréttablaðið*, 4. október 2019, netútgáfa, sótt 10. október 2019 af <https://www.frettabladid.is/frettir/er-okkur-ekkert-heilagt/>. Viðtalið birtist í tilefni útgáfu bókarinnar *Um tímann og vatnið* (2019) þar sem Andri Snær fjallar um samband manns og náttúru í sambærilegri heimsmynd og þeirri sem Alexander Dan deilir á í *Hrímlandi*.

⁴² Viðar Hreinsson, *Jón lærði og náttúruvæn náttúrunnar*, bls. 25.

⁴³ Carolyn Merchant, *The Death of Nature*, San Francisco: Harper and Row, 1980, bls. 111.

eiga sér hliðstæður í því sem Tom Moylan telur til frumskilyrðanna sem gagnrýna ólandssagan sprettur úr.

Reykvíkingarnir á Hrímlandi óttast náttúruna og vilja helst ekkert af henni vita, enda hefur hún á þá hræðileg áhrif. Í því kristallast að nokkru leyti sú öra borgvæðing sem átt hefur sér stað á Íslandi undanfarna áratugi, þar sem æ fleiri Reykvíkingar finna til óöryggis utan höfuðborgarsvæðisins og jafnvel þó ekki sé komið lengra en til Hafnarfjarðar. Fámennisfælmi Clover, sem nefnd var hér að framan, grundvallast á ótta og hatri borgarbúa á landsbyggðinni. Í *Hrímlandi* má þó einnig greina viðsnúning þessara gilda. „Ójarðneska fyrirbærið í Öskjuhlíðinni, fangað í þrældóm Perlunnar, vildi ekkert frekar en að veita honum [Sæmundi] lið, hefna sín á borginni sem hafði við landnám deytt og deytt landið“ (166). Í *Hrímlandi* hrópa raddir undirmálsfólks og jaðarsettra hópa sem hafa orðið undir í samfélagi manna. Þegar vel er að gáð eru það þó ekki bara mennskar verur og hálfmennsk fyrirbæri sem sæta kúgun og ofbeldi, heldur hrópar rödd náttúrunnar hæst. Undirsaga náttúrunnar er þannig yfirskipuð undirsögu mannsins og tengist á beinan hátt nýrri umhverfishugsun á tímum loftslagsbreytinga og þeirri fjöhlíða náttúruvá sem að heiminum steðjar. Samlíðan með náttúrunni verður sífellt virkara fyrirbæri í menningunni og æ fleiri leitast við að af-tengja náttúruskilning sinn auðvaldshyggju og fjöldaframleiðsluhugmyndum iðnvæðingarinnar. Segja má að ást og virðing mannskepnunnar fyrir náttúrunni sé að ganga í endurnýjun lífdaga og þar lifir vonin í lok hinnar gagnrýna ólandssögu. Ljóst er þó að ólandssögur heimsins muna á komandi árum í auknum mæli snúast um samskipti manns og náttúru, þar sem óvíst er hver vegur hvern.

ÚTDRÁTTUR

Seiðpönkuð samfélagsádeila

Virgni íslenskrar menningar og náttúru í ádeilubáttum ólandssögunnar *Hrímlands* (2014) eftir Alexander Dan Vilhjálmsson

Hrímland eftir Alexander Dan Vilhjálmsson er ólandssaga þar sem vísunum í galdra, þjóðtrú og íslenska menningu er beitt til þess að draga fram boðskap sögunnar og skapa kennsl. Hér er bókin mátuð við byggingarlíkan ólandssagna og ádeila hennar dregin fram. Þá er litið til ofangreindra þátta og tengsla þeirra við íslenska menningu og velt upp spurningum um virkni þeirra innan sögusamhengisins. Meðal annars er bókin mátuð við bókmenntagreinina gufupönk og hugtakið seiðpönk lagt

fram til að lýsa henni. Að lokum er fjallað um virkniþátt náttúrunnar sem gjarnan gegnir mikilvægu hlutverki í íslenskum ólandssögum.

Lykilorð: Ólandssaga, samfélagsádeila, seiðpönk, náttúra, menning, galdrar

ABSTRACT

Sorcery Punked Social Criticism

Icelandic culture and nature in relation to social criticism in the dystopia

***Hrímland* (2014) by Alexander Dan Vilhjálmsson**

Hrímland (e. *Shadows of the Short Days*) by Alexander Dan Vilhjálmsson is a dystopia where sorcery, folklore and Icelandic culture are combined to create a story with a strong resonance for the Icelandic reader. Here, the book is measured against the dystopian model presented in the paper, as well as bringing out the message of the story. The use of sorcery and folklore in the novel are put in Icelandic context. The book's terminology is discussed in connection with steampunk, and the concept of sorcerypunk coined to describe it. At last we look at the role of nature in the book, as nature is frequently a big element in Icelandic dystopias.

Keywords: Critical dystopia, social criticism, sorcery punk, nature, culture, magic

HARPA RÚN KRISTJÁNSDÓTTIR

Bókmenntafræðingur, búandkerling og skáld.

Starfar við sauðfjárþúskap, ritstjórn og útgáfu.

harparunholum@gmail.com

