



„Fann eg í einni fornri syrpu ...“

Samanburður á *Vambarljóðum* og íslenskum
ævintýrum af gerðunum AT 706 og 404*

Nanna Halldóra Imsland

Lokaverkefni til BA-gráðu í Þjóðfræði

Félagsvísindasvið



HÁSKÓLI ÍSLANDS

„Fann eg í einni fornri syrpu ...“
Samanburður á Vambarljóðum og íslenskum
ævintýrum af gerðunum AT 706 og 404*

Nanna Halldóra Imsland

Lokaverkefni til BA-gráðu í þjóðfræði
Leiðbeinandi: Aðalheiður Guðmundsdóttir

Félags- og mannvísindadeild
Félagsvísindasvið Háskóla Íslands
Júní 2012

Ritgerð þessi er lokaverkefni til BA-gráðu í þjóðfræði og er óheimilt að afrita ritgerðina á nokkurn hátt nema með leyfi rétthafa.

© Nanna Halldóra Imsland 2012

Reykjavík, Ísland 2012

Útdráttur

Í þessari ritgerð er fjallað almennt um íslensku sagnakvæðahefðina með áherslu á kvæðið *Vambarljóð*, sem og tengingu þess við íslensk ævintýri af gerðinni AT 706 og 404*.

Fyrst er farið í gegnum rannsóknarsögu íslensku sagnakvæðanna þar sem fjallað er um rannsóknir fræðimanna í tengslum við aldur og efnivið þeirra, jafnt sem skyldleika kvæðanna við annað efni líkt og fornaldarsögur, riddarasögur og ævintýri. Því næst er einblínt á sagnakvæðið *Vambarljóð* og afbrigði þeirra og þau borin saman. Að lokum verður rýnt í efnislega tengingu *Vambarljóða* við íslensk ævintýri af gerðunum AT 706 og 404* og verður þar meðal annars stuðst við alþjóðlegar gerða- og minnaskrár. Eitt helsta markmið ritgerðarinnar er að draga ályktun um mögulega rót *Vambarljóða* sem hafa hingað til verið talin ort eftir ævintýrinu *Gorvömb*, sem varðveitt er í þjóðsagnasafni Jóns Árnasonar. Sýnt verður fram á að svo muni ekki vera, enda á kvæðið mun meira sameiginlegt með öðrum ævintýrum.

Formáli

Hugmyndina að ritgerðarefninu fékk ég haustið 2011 í námskeiðinu *Þjóðkvæði, rímur og rapp* sem kennt var af Aðalheiði Guðmundsdóttur. Námskeiðið er eitt af þeim áhugaverðustu sem ég hef setið í BA-námi mínu sem nú fer að ljúka með þessari ritgerð. Aðalheiður var jafnframt leiðbeinandi minn við ritgerðarskrifin og vil ég þakka henni kærlega fyrir alla hjálpina og leiðsögnina. Einnig vil ég þakka yndislegu fjölskyldunni minni; Frikka, mömmu, pabba og Haffa bróður — annars vegar fyrir að vera til staðar fyrir mig og hins vegar fyrir ómælda þolinmæði og að gefa mér svigrúm til skrifta þegar ég þurfti á að halda. Bestu þakkir fá einnig Margrét Árný Halldórsdóttir og Þorkell Örn Ólason fyrir prófarkalesturinn og síðast en ekki síst vinkona mín Anna Friðrikka Guðjónsdóttir, fyrir allan þann stuðning sem hún hefur veitt mér í þessu ferli, sem og í náminu öllu.

Efnisyfirlit

Útdráttur	1
Formáli	2
I Inngangur	4
II Af sagnakvæðum og rannsóknarsögu þeirra	6
II.1 Ytra og innra samhengi sagnakvæða	7
II.2 Aldur sagnakvæðahefðarinnar	9
II.3 Efniviður sagnakvæða.....	11
II.4 Skyldleiki sagnakvæða við annað efni.....	14
III Vambarljóð.....	17
III.1 Handrit og aldur	18
III.3 Samantekt á samanburði	26
IV Rýnt í skyld ævintýri	28
IV.1 Af stjúpu- og álagaminninu	29
IV.2 AT 706	33
IV.3 AT 404*	38
V Samantekt og samanburður Vambarljóða og ævintýra	42
V.1 Vambarljóð og AT 706 (Gorvömb og Sagan af Birni bragðastakk).....	43
V.2 Vambarljóð og Sagan af Signýju vömb	44
V.3 Vambarljóð og Hildur góða stjúpa og veltandi vömb.....	45
VI Niðurstöður.....	47
Heimildaskrá.....	50
Prentaðar heimildir	50
Óprentaðar heimildir	53
Viðhengi	55

I Inngangur

Sagnakvæði eru, eins og tegundarheitið gefur til kynna, kvæði sem fela í sér sögu og eru ort undir fornyrðislagi líkt og eddukvæðin, en eru þó mun yngri. Flestir fræðimenn hafa komið sér saman um að þau séu frá 16. öld en þau eru varðveitt í handritum frá 17. og 18. öld. Oft er því fjallað um þau sem afsprengi eddukvæðahefðarinnar. Efni þeirra er þó af öðrum toga en eddukvæðanna þar sem þau líkjast mun frekar ævintýrum og álfasögum. Þá hafa nýlegar rannsóknir leitt í ljós að kvæðin gætu verið mun eldri en hingað til hefur verið gert ráð fyrir.

Helstu rit sem áhugamenn og rannsakendur á sviði sagnakvæða byrja á að glugga í er líklega hið viðamikla safn Ólafs Davíðssonar og Jóns Árnasonar, *Íslenzkar gátur, skemtánir, vikivakar og þulur* sem upphaflega var gefið út í fjórum bindum á árunum 1887–1903. Síðasta bindi safnsins, *Íslenzkar þulur og þjóðkvæði*, er þó eina bindið sem hefur að geyma hin eiginlegu íslensku sagnakvæði og er í raun eina heildarsafn kvæðanna. Þessi útgáfa verður notuð sem grunnheimild þessarar ritgerðar en þar sem einungis er um að ræða BA–ritgerð gafst ekki tími til að skoða sjálf handritin sem geyma kvæðin, enda óþarft miðað við fyrirframgefnar forsendur ritgerðarinnar.

Íslensku sagnakvæðin hafa í raun verið nánast óplægður akur hvað varðar rannsóknir á þessari sérstæðu kvæðahefð sem og samanburð við annað efni. Þó hafa Aðalheiður Guðmundsdóttir, doktor í íslenskum bókmenntum, og Haukur Þorgeirsson, doktorsnemi í íslensku, tekið fyrstu skrefin í rannsóknum af því tagi á allra síðustu árum. Það gefur því augaleið að hvað varðar nýlegar heimildir til notkunar í ritgerðinni, munu þær að miklu leyti einskorðast við rannsóknir þessara tveggja fræðimanna og þá fyrst og fremst Aðalheiðar.

Aðalheiður hefur skoðað sagnakvæðin, líkt og annað miðaldaefni, út frá hvoru tveggja þjóðfræði og textafræðum. Hvað varðar helstu rannsóknir sem snerta þessa ritgerð má til dæmis nefna cand.mag.-ritgerð hennar *Úlfhams saga og þróun álagasendinga*, greinina „Old French *lais* and the Icelandic *sagnakvæði*“, útgáfu hennar á *Strengleikum*, sem og aðrar greinar hennar um efnið. Þá hefur Haukur Þorgeirsson á síðustu tveimur árum gefið út mikilvægar greinar sem varpa enn frekara ljósi á sagnakvæðin, efni þeirra og samhengi og þá sér í lagi *Gullkársljóð* og *Þóruljóð*. Í greinunum rekur hann meðal annars kvæðin aftur til 14. aldar með bragfræði- og málsögulegum rökum.

Aðrir fræðimenn sem lagt hafa sitt af mörkum til rannsókna sagnakvæða eru til

að mynda Jón lærði Guðmundsson, Guðbrandur Vigfússon, í riti sínu *Corpus Poeticum Boreale*, Jón Helgason með útgáfu sinni á *Íslenskum fornkvæðum*, Jón Þorkelsson með doktorsritgerð sinni *Om digtningen på Island i det 15. og 16. århundrede* og Einar Ól. Sveinsson með kandiðatsprófsritgerð sinni *Um íslenskar þjóðsögur*. Í ritgerð þessari verður þó einkum og sér í lagi stuðst við þessa tvo síðastnefndu fræðimenn, auk fyrrnefndra rannsókna þeirra Aðalheiðar og Hauks.

Hvað varðar uppbyggingu ritgerðarinnar verður byrjað á að skoða sagnakvæðahefðina almennt. Þar verður fjallað frekar um rannsóknir fræðimanna í tengslum við aldur kvæðanna, efnivið og skyldleika þeirra við annað efni, svo sem eins og fornaldarsögur, riddarasögur og síðast en ekki síst ævintýrin. Því næst verður athyglinni beint að sagnakvæðinu *Vambarljóðum* og afbrigðum þeirra, sem borin verða saman. Að lokum verður rýnt í efnislega tengingu *Vambarljóða* við íslensk ævintýri af gerðunum AT 706 og 404* og verður meðal annars leitast við að álykta um hvar rætur kvæðisins liggja innan íslenskrar munnmælahefðar, sér í lagi með tilliti til ummæla þeirra Ólafs Davíðssonar og Jóns Þorkelssonar, sem töldu *Vambarljóð* ort út frá efni ævintýrisins *Gorvömb*. Einnig komu upp í hugann eftirfarandi spurningar:

- Hversu lík eða ólík eru afbrigði *Vambarljóða*?
- Hversu gamalt er kvæðið?
- Til hvaða AT-gerðanúmera getur frásögn *Vambarljóða* talist og er hægt að greina einstök ævintýraminni innan kvæðisins?
- Er tenging *Vambarljóða* við ævintýri greinilega til staðar og þá við hvaða ævintýri?

Þessum spurningum og fleiri verður leitast við að svara í þessari ritgerð með samanburði og öðrum rannsóknaraðferðum úr þjóðsagnafræði. Við samanburðinn verður tekið mið af svokölluðum gerðaskrárm eða AT-númeraskrárm, auk þess sem stuðst verður við minnaskrár og aðrar rannsóknir á ævintýrum. Vonast er til að rannsóknin verði ekki einungis innlegg í fræðilega umræðu um íslensk sagnakvæði, heldur eigi hún eftir að vekja áhuga fleiri á að skoða þennan afar sérstaka og áhugaverða kveðskap.

II Af sagnakvæðum og rannsóknarsögu þeirra

Sagnakvæðin heyra undir þjóðkvæðaarf Íslendinga. Um er að ræða frásagnarkvæði, þar sem þjóðsaga er sögð í bundnu máli, enda hafa kvæðin öll yfir sér ákveðinn þjóðsagna- og ævintýrablað. Flokkurinn er afar lítill og telur strangt til tekið aðeins átta kvæði. Kvæðin eru mislöng, allt frá 26 erindum upp í 97, eins og þau eru gefin út í riti Ólafs Davíðssonar *Íslenzkar þulur og þjóðkvæði*, sem er jafnframt eina útgáfan sem hefur að geyma öll sagnakvæðin.¹ Þess ber þó að geta að útgáfa Ólafs á kvæðunum er ekki eins og best verður á kosið vegna ónákvæmni í handritauppskriftum eins og Aðalheiður Guðmundsdóttir hefur fjallað um.² Einhver kvæðanna hafa varðveist í nokkrum gerðum, ýmist heil eða í brotum, í allnokkrum handritum og öll eru þau höfundarlaus líkt og stærstur hluti efnis frá fyrri tímum. Eftirfarandi kvæði heyra ótvírætt undir flokkinn: *Kötludraumur*, *Snjáskvæði*, *Kringilneffjukvæði*, *Vambarljóð*, *Hyndluljóð*, *Gullkársljóð*, *Bryngerðarljóð* og *Þóruljóð*.³

Fræðimenn hafa margir hverjir velt því fyrir sér hvort telja ætti fleiri kvæði til sagnakvæða, annars vegar á grundvelli bragarháttarins og hins vegar vegna þeirrar skoðunar að einnig ætti að fella undir flokkinn annan kveðskap sem tengist þjóðsögum. Jón Þorkelsson veltir meðal annars fyrir sér fjölda sagnakvæða í doktorsritgerð sinni *Om digtningen på Island i det 15. og 16. århundrede*, þar sem hann telur *Völsafærslu* og *Grettisfærslu* til „eldri“ sagnakvæða, á meðan hann fjallar um sagnakvæðin átta sem nefnd voru hér að ofan sem hin „yngri“ sagnakvæði.⁴ Guðbrandur Vigfússon telur tvö önnur kvæði heyra til sagnakvæða; annars vegar *Ljúflingsljóð*, líkt og fram kemur í formála hans að þjóðsagnasafni Jóns Árnasonar – og hins vegar nefnir hann glatað kvæði um Mærþöll, eða „*Mardallar-kvæði*“, í riti sínu *Corpus Poeticum Boreale*. Athyglisvert er að með sama hætti birtir Jón Þorkelsson eina vísu úr ævintýrinu *Marþallarsögu* í umfjöllun sinni um sagnakvæði í fyrirnefndri doktorsritgerð og veltir hann því jafnframt upp hvort þessi staka vísa gæti tengst hinu glataða kvæði sem Guðbrandur fjallar um.⁵ Mögulega hefur þá eitt erindi *Mardallar-kvæðis* því varðveist í *Marþallarsögu*. Þá nefnir Jón einnig *Másljóð* í þessu samhengi og segir þeim svipa til

¹ Ólafur Davíðsson, *Íslenzkar þulur og þjóðkvæði*, 4–94.

² Aðalheiður Guðmundsdóttir, (Ó)traustar heimildir, 218–219.

³ Ólafur Davíðsson, *Íslenzkar þulur og þjóðkvæði*, 4–94.

⁴ Jón Þorkelsson, *Om digtningen på Island i det 15. og 16. århundrede*, 202.

⁵ Guðbrandur Vigfússon, Formáli, viii–ix; Guðbrandur Vigfússon, *Corpus Poeticum Boreale*, II, 384; Jón Þorkelsson, *Om digtningen på Island i det 15. og 16. århundrede*, 209.

*Sögunnar af Finnu forvitru.*⁶ Einnig taldi Jón Guðmundsson lærði *Huldufólks gömlu mál* til sagnakvæða en líkt og sjá má hefur mönnum ekki komið almennilega saman um hvaða kvæði skulu talin til þeirra.⁷ Það er hins vegar ljóst að flest þeirra kvæða sem verða strangt til tekið ekki talin til „eiginlegra“ sagnakvæða skera sig um margt frá kvæðunum átta.

Í þessum kafla verður fjallað um hinn hefðbundna flokk sagnakvæða, það er, fjallað verður almennt um sagnakvæðin átta í bland við skrif fræðimanna og rannsóknir á þeim í tengslum við rætur þeirra, einkenni og aldur. Í seinni hluta kaflans verður stiklað á stóru í gegnum efnivið sagnakvæðanna átta, auk þess sem skyldleiki þeirra við annað efni verður skoðaður.

II.1 Ytra og innra samhengi sagnakvæða

Þau íslensku kvæði sem iðulega eru nefnd sagnakvæði og voru talin upp hér að framan, eru öll kveðin undir fornyrðislagi eða „ljúflingslagi“ eins og fornyrðislag hefur stundum verið nefnt, þar sem það er notað í kveðskap á seinni öldum. Þau eru varðveitt í handritum frá 17. öld og síðar, þó svo að efniviðurinn sjálfur sé líklega mun eldri. Sagnakvæðin líkjast eddukvæðunum lítið að því undanskildu að þau gerast í fornöld þar sem ýmsar kynjaverur og galdrar tilheyra heimsmyndinni, sem og að vera ort undir fornyrðislagi en þegar rætt er um kveðskap ortan undir fornyrðislagi koma eddukvæðin líklega upp í huga flestra. Það er því bragarhátturinn sem fyrst og fremst tengir eddu- og sagnakvæðin saman.

Elstu varðveittu eddukvæðin, úr *Codex Regius*, eða Konungsbók Eddukvæða, eru afrituð á seinni hluta 13. aldar eftir handritum frá fyrri hluta sömu aldar. Flestir eru því sammála að eddukvæðin séu að minnsta kosti eldri en frá um 1200. Ýmsar skoðanir eru þó uppi um aldur einstakra kvæða og hefur aldursgreiningu Andreas Heusler verið vel tekið á meðal flestra, en hún er á þá leið að eldri kvæðin beri með sér hörku og séu flest epísk hetjukvæði á meðan þau yngri endurspegli meiri tilfinningar og séu mildari og ljóðrænni.⁸ Ef tekið er mið af þessari kenningu væri hægt að líta svo á að sagnakvæðin séu afsprengi yngri eddukvæðanna sem síðan aftur á móti þróuðust út frá þeim eldri.

⁶ Jón Þorkelsson, *Om digtningen på Island i det 15. og 16. århundrede*, 209–210; Jón Árnason, *Íslenzkar þjóðsögur og ævintýri*, II, 368–371.

⁷ Aðalheiður Guðmundsdóttir, *Old French lais and the Icelandic sagnakvæði*, 3.

⁸ Haukur Þorgeirsson, *Gullkársljóð og Hrafnagaldur: Framlag til sögu fornyrðislags*, 300.

Gísli Sigurðsson, íslenskufraeðingur og rannsóknarprófessor við Stofnun Árna Magnússonar í íslenskum fræðum, tekur annan pól í hæðina hvað varðar aldursgreiningu eddukvæða. Hann vill frekar tala um karllæg og kvenlæg eddukvæði og telur að þau hafi mögulega geta lifað í munnlegri hefð á sama tíma. Því þurfi epísku eddukvæðin ekki endilega að vera eldri en þau lýrísku og tilfinningameiri og vill Gísli frekar túlka sérkenni eddukvæða sem vitnisburð um ólíkan menningarbakgrunn í stað mismunandi aldurs og þróunar á smekk.⁹ Enn fremur væri því hægt að álykta að sagnakvæðin hafi þróast út frá kvenlægu eddukvæðunum sem hafi þá mögulega verið sögð í hópi kvenna.

Í greininni „Gullkársljóð og Hrafnagaldur: Framlag til sögu fornryðislags“ fjallar Haukur Þorgeirsson meðal annars um hvernig fornryðislagið hefur haldist óslitið frá eddukvæðum til kveðskapar í fornaldarsögum, inn í *sagnakvæðin* við miðaldalok og allt til lærdómsaldar þegar það var mikið notað til að yrkja fyrir börn. Sagnakvæðin hafa oft verið talin til alþýðubókmennta barna og kvenna líkt og Haukur tekur einnig fram, sem og Böðvar Guðmundsson í *Íslenskri bókmenntasögu*.¹⁰ Kvæðin eru kvenlæg, enda vel og eru mun hugljúfari en fornu kvæðin, jafnframt því sem málið er töluvert léttara en í goða- og hetjukvæðunum. Þar af leiðandi hafa kvæðin því hugsanlega ekki hentað sagnaskemmtun menntamanna sem hafa fremur kunnað að meta harðari hetjukvæði og annan kveðskap þar sem karllægari heimur skín í gegn.¹¹ Það má því telja líklegt að sagnakvæðin hafi sprottið út frá hinum kvenlægu eddukvæðum og menningarheimi kvenna fremur en að um smekkþróun sé að ræða líkt og Heusler vill meina.

Þegar farið er yfir gömul söfn og skrif um sagnakvæðin er örlítið áberandi hversu orð á borð við „gaman“ og „skemmtun“ virðast fylgja skrifunum sem bendir enn fremur til þess að þau hafi þótt létt, hafi búið yfir skemmtanagildi og mögulega gegnt öðru hlutverki en annar skáldskapur frá sama tíma. Í riti Jóns Þorkelssonar kemur til að mynda fram að Jón Guðmundsson lærði hafi skrifað eftirfarandi í rit sitt *Tíðsfordríf*: „[...] gömlu skáldin hafa líka gert gamanljóð um þvílíka tilburði til skemtunar, svo sem er Gullkársljóð eða Snjálsljóð eða þeim lík“.¹² Einnig má nefna yfirskrift *Kvæðabókar séra Gissurar Sveinssonar* sem inniheldur fornkvæði, og þar á meðal nokkur

⁹ Gísli Sigurðsson, Inngangur, xxviii–xlvi.

¹⁰ Haukur Þorgeirsson, Gullkársljóð og Hrafnagaldur: Framlag til sögu fornryðislags, 300–308; Böðvar Guðmundsson, Nýir siðir og nýir lærdómar – bókmenntir 1550–1759, 485.

¹¹ Haukur Þorgeirsson, Gullkársljóð og Hrafnagaldur: Framlag til sögu fornryðislags, 300–308.

¹² Jón Þorkelsson, *Om digtningen på Island i det 15. og 16. århundrede*, 202.

sagnakvæði, „Nœkur fornkvæði til gamans“.¹³ Þetta gæti bent til þess að sagnakvæðin hafi gegnt hlutverki sem svipar til ævintýra hvað varðar skemmtanagildi og afþreyingu.

Með tilliti til rannsókna á skemmtanagildi sagnakvæða ber að nefna grein Hauks Þorgeirssonar um tengslin á milli *Þóruljóða* og vikivakaleiksins Háu-Þóruleiks, en áður hafði Sigurður Guðmundsson þó bent á sama möguleika í bréfi sínu til Jóns Sigurðssonar. Í greininni dregur Haukur saman líkindi leiks og kvæðis og eru niðurstöður hans þær að mögulega gæti kvæðið verið dregið af leiknum eða öfugt, eða jafnvel hvort tveggja af þriðja fyrirbærinu líkt og Haukur virðist sjálfur hallast að.¹⁴ Það er því margt sem mælir með því að kvæðin hafi einkum og sér í lagi gegnt skemmtanahlutverki og hafi einhverskonar leiktilburðir verið tengdir einu kvæði er ekki óhugsandi að önnur sagnakvæði hafi gegnt svipuðu hlutverki hér fyrir á öldum.

II.2 Aldur sagnakvæðahefðarinnar

Ýmislegt bendir til þess að sagnakvæðin séu gömul, bæði ef gengið er út frá eldri skrifum fræðimanna sem og út frá kvæðunum sjálfum, þar sem hugmyndir manna um aldur þeirra koma sums staðar fram, líkt og annað og þriðja erindi *Vambarljóða* III gefa til kynna:

Í úngdæmi
eg sá mínu
margt til fróðleiks
á fornum bókum [...]

Fann eg í einni
fornri syrpu
eitt æfintýr
allmjög gamalt;¹⁵

Hvað varðar almenna aldursgreiningu á sagnakvæðum hafa fræðimenn þó ekki alltaf verið á eitt sáttir, en hingað til hafa þau oftast verið talin vera frá um það bil 16. öld, líkt og Jón Þorkelsson gerir ráð fyrir í áður nefndri doktorsritgerð.¹⁶ Aldursgreining til þessarar aldar umfram aðrar miðast fyrst og fremst við handritin sjálf, skrifara þeirra og sögulegar upplýsingar en ekki við málsögulegar skýringar, né geta þær sýnt fram á að kvæðin hafi ekki verið til og gengið í munnmælum í einhverri mynd löngu áður en þau

¹³ Jón Helgason, Inngangur, 18.

¹⁴ Haukur Þorgeirsson, *Þóruljóð og Háu-Þóruleikur*, 222–224.

¹⁵ Ólafur Davíðsson, *Íslenskar þulur og þjóðkvæði*, 56.

¹⁶ Jón Þorkelsson, *Om digtningen på Island i det 15. og 16. århundrede*, 201–202.

voru skráð niður. Handritin sjálf eru flest frá 17. öld eins og áður hefur komið fram. Einstök sagnakvæði hafa þó verið aldursgreind með bragfræðilegum og málsögulegum rannsóknum og er Haukur Þorgeirsson fremstur í flokki hvað það varðar.

Haukur vill rekja elstu sagnakvæðin til 14. aldar og styðst hann fyrst og fremst við stuðlasetningu og atkvæðabyggingu. Hann hefur beitt greiningaraðferð sinni á *Gullkársljóð* sem hann ber einnig saman við fornan kveðskap og miðaldabókmenntir, líkt og *Jónet*, sem er hluti af Strengleikum, jafnt sem *Völundarkviðu*, *Örvar-Odds sögu* og *Hervararkviðu* svo dæmi séu tekin. Hann kemst að þeirri niðurstöðu að *Gullkársljóð* sé líklega ort um 1350.¹⁷ Kvæðið *Þóruljóð* telur hann einnig að hægt sé að rekja til 14. aldar með samskonar rökum.¹⁸ Þó ber að hafa í huga að efniviður kvæðanna eða hluti hans gæti mögulega verið enn eldri en kvæðin sjálf, enda erfitt að segja til um aldur þjóðfræðafnis.

Í inngangi Gísla Sigurðssonar að *Eddukvæðum* fjallar hann um að munnlegur arfur líkt og þjóðsögur, ævintýri, sagnadansar og sagnakvæði hafi lifað lengi með þjóðinni og að skráning þessa efnis hafi ekki byrjað fyrr en löngu eftir siðaskipti. Gísli fjallar einnig um sagnakvæði og segir efni þeirra sótt til þjóðsagna og ævintýra og liggi því bláþráður þeirra aftur í aldir þegar munnleg varðveisla var nánast allsráðandi.¹⁹ Ástæðurnar sem gætu legið að baki því hve seint efnið er skáð niður þrátt fyrir langa tilveru er hugsanlega fyrst og fremst skortur á skinni og pappír, ásamt því að efnið sjálft var ekki efst á forgangslistanum hvað varðar ágæti í upphafi og hefur þá ekki þótt jafn merkilegt og hetju-, goða- og dróttkvæði, sem voru skráð niður mun fyrr.

Guðbrandur Vigfússon tekur svo til orða í formála sínum að safni Jóns Árnasonar, *Íslenzkar þjóðsögur og æfintýri* frá 1862:

Fyrst á 14. öld hófst harðari mótspyrna mót þjóðlegum fornfræðum og þjóðsögum, en þá fór í hönd og hnignandi upplýsing hjá almenníngi, og þessu hélt fram yfir siðabótina. Á þessum tímum mun fátt hafa verið gjört til að halda slíkum fræðum á lopt; þó má nefna það eitt, að menn sneru þá í ljóð sumum fögrum æfintýrum og álfasögum, og hafa kvæðin haldist, en flestar þær sögur eru glataðar. Þessi kvæði eru Kötuldraumur, Hyndluljóð, Snjárskvæði, Vambarljóð, Þóruljóð, Bryngerðarkvæði, Gullkársljóð, Kríngilnefjukvæði, Ljúflingsljóð.²⁰

¹⁷ Haukur Þorgeirsson, *Gullkársljóð og Hrafnagaldur: Framlag til sögu fornryðislags*, 299–333.

¹⁸ Haukur Þorgeirsson, *Þóruljóð og Háu-Þóruleikur*, 217–220.

¹⁹ Gísli Sigurðsson, *Inngangur*, il.

²⁰ Guðbrandur Vigfússon, *Formáli*, viii–ix.

Ljóst er af þessu að efniviður sagnakvæðanna hefur ekki verið skáldaður frá grunni við fyrstu frásögn eða ritun á pappír og hefur hann sennilega verið í mótun í munnlegri hefð. Einnig er gott að hafa í huga að efnisþættir eru í grunninn sammannlegir; þeir vísa í samskiptin á milli kynjanna og geta gefið okkur innsýn inn í drauma fólks um betra líf, jafnt sem framhjáald og kúgun, gleði og ástir svo eitthvað sé nefnt. Ennfremur er vert að taka fram að munnlegur flutningur er breytilegur frá manni til manns og hver flytjandi leggur oft sitt af mörkum hvað varðar efni og litast frásagnir oftast af flytjendum sínum, umhverfi þeirra og æviferli líkt og bæði þjóðsagnafræðingurinn Linda Dégh hefur bent á í rannsóknum sínum á sagnafólki, sem og þjóðfræðingurinn Rósa Þorsteinsdóttir.²¹

Líkt og Aðalheiður Guðmundsdóttir bendir á, þá hafa sagnakvæðin augljóslega verið í umferð á 16., 17. og 18. öld þrátt fyrir að ekki sé hægt að njörva niður nákvæman aldur kvæðanna eða efniviðar þeirra. Það eru þó ekki einungis handritin sem gefa vísbendingar um aldur kvæðanna, heldur einnig rímur sem ortar voru eftir kvæðunum sem og munnmælasagnir af sama efni, svo sem sjá má í 19. aldar þjóðsagnasöfnum.²² Einnig er hægt að sjá skyldleika við kvæðin í öðru efni en farið verður nánar í það ásamt efnivið kvæðanna í næstu undirköflum.

II.3 Efniviður sagnakvæða

Þrátt fyrir að sagnakvæðin séu ort undir fornyrðislagi líkt og eddukvæðin, eiga þau lítið skylt við þau efnislega, enda fjalla síðarnefndu kvæðin um heiðin goð eða hetjur og kónga á þjóðflutningatímanum. Þó svo að höfundar sagnakvæðanna styðjist við sama bragarhátt og skáldamál að einhverju leyti þykir efni þeirra mun líkara ævintýrum og þjóðsögnum. Sum sagnakvæðanna eiga jafnframt ýmislegt sameiginlegt með *fornaldarsögum Norðurlanda* og öðru miðaldaefni og kveðskap þess tíma.²³ Þrjú sagnakvæði fjalla til að mynda um samband manna og álfa eða huldufólks sem flestir hafa kynnst í gegnum þjóðsögur og einnig má sjá glitta í ýmis minni úr *fornaldarsögnum* sem og í erkitýpur sem ósjaldan koma fram í ævintýrum rétt eins og minnið um vondu stjúpunna. Hér á eftir verður farið í gegnum umfjöllunarefni kvæðanna.

Hvað varðar þau kvæði sem fjalla um samband manna og álfa eða huldufólks ber

²¹ Sjá *Folktales and Society: Story-telling in Hungarian Peasant Community* eftir Lindu Dégh og *Sagan upp á hvern mann: Átta íslenskir sagnamenn og ævintýrin þeirra* eftir Rósu Þorsteinsdóttur.

²² Aðalheiður Guðmundsdóttir, *Old French lais and Icelandic sagnakvæði*, 5.

²³ Aðalheiður Guðmundsdóttir, *Old French lais and Icelandic sagnakvæði*, 2.

fyrst að nefna *Kötludraum* sem telur allt að 90 erindum í lengstu gerðum.²⁴ Kvæðið fjallar um Kötlu nokkra sem fer í einhverskonar draumleiðslu til hulduheima sem staðsettir eru handan vatns. Þaðan kemur hún með barni eftir huldumanninn Kár sem lagði á hana ástir og þarf því að útskýra mál sitt fyrir manni sínum sem ákveður að ala drenginn Kára upp sem sinn eigin.²⁵

Í *Snjáskvæði* er einnig komið inn á samband manna og álfa en hér er það álfkona sem verður fyrir álögum af hendi stjúpu sinnar og eru þau með þeim hætti að hún yfirgefur bónda sinn og barn og fer í karlmannsbúningi til mannheima. Til að álögunum verði aflétt þarf einhver í mannheimum að komast að því hver hún er og hvert hún fer á næturnar innan tíu ára annars verði hún að úlfi. Það er svo hinn mennski Hrafn sem leysir hana úr álögum á níunda árinu eftir að hafa elt hana ofan í vatn og til álfheima.²⁶

Gullkársljóð fjalla um kóngsdótturina Æsu sem ekki kann hannyrðir, sem verður til þess að móðir hennar lokar hana af svo hún muni læra. Æsa, sem er orðin þunglynd af einverunni, sér mann fyrir utan gluggann, huldumanninn Gullkár og takast með þeim forboðnar ástir og hann kennir henni hannyrðir. Gullkár sér svo fyrir endalok þeirra og kona kemur inn í herbergi Æsu og festir í hana lítinn beittan viðarbút sem verður að hnífi og rekst í hjarta Gullkárs þegar Æsa faðmar hann. Hann forðar sér en Æsa eltir blóðslóða hans og finnur hann í hulduþorpi þar sem henni er sagt að hann muni deyja ákveði hún að snúa til baka í mannheima.²⁷

Bryngerðarljóð fjalla um kóngssoninn Hálfván og karlsdótturina Bryngerði sem fella hugi saman. Sökum ómínnisdrykks sem Hálfván fær frá móður sinni gleymir hann Bryngerði og er sendur til að biðja annarrar konu.²⁸

Hyndluljóð, sem telja 97 erindi, fjalla um kóngsdótturina Signýju sem kóngurinn Logi og drottningin Álfhildur eignast. Drottningin deyr og að lokum fellst kóngur á að senda hermenn sína til að biðja dóttur Gunnars konungs á Gautlandi. Á leiðinni þangað hitta þeir Hildi sem segir þeim að dóttir Gunnars sé þegar gift og taka þeir hana því með sér til að giftast kónginum þrátt fyrir að hún segi þeim að hún sé stygglynd við stjúpbörn. Signýju líst ekki vel á stjúpu sína og segir föður sínum að Hildur sé sómalaus dóttir jötuns. Svo verður úr að Hildur leggur þau álög á Signýju að hún skuli verða að hundi en losna úr hamnum níundu hverja nótt og ekki losna úr álögunum nema

²⁴ Gísli Sigurðsson, *Kötludraumur: Flökkuminni eða þjóðfélagsumræða*, 189.

²⁵ Ólafur Davíðsson, *Íslenskar þulur og þjóðkvæði*, 4–29.

²⁶ Ólafur Davíðsson, *Íslenskar þulur og þjóðkvæði*, 29–38.

²⁷ Ólafur Davíðsson, *Íslenskar þulur og þjóðkvæði*, 76–84.

²⁸ Ólafur Davíðsson, *Íslenskar þulur og þjóðkvæði*, 84–91.

kóngssonur vilji eiga hana. Signý leggur til baka á Hildi að hún verði að gráum ketti og spáir fyrir um dauða hennar. Ásmundur, nýr Gautakonungur, sér Signýju hamslausa eina nóttina og verður ástfanginn af henni. Að lokum gengur hann að eiga hana í hundslíkinu og hamurinn fellur af henni.²⁹

Vambarljóð fjalla um kóngsdótturina Ingibjörgu sem missir móður sína og verður fyrir þeim álögum stjúpu sinnar, Yrsu, að hún verði í vambarlíki þar til kóngssonur samþykki að eiga hana eða sofa hjá henni.³⁰ Ekki verður þó nánar farið út í efnivið *Vambarljóða* í þessum kafla þar sem þau verða tekin fyrir sérstaklega hér á eftir.

Efni *Kringilnefjukvæðis* er af öðrum toga en annarra sagnakvæða, en álög leika þó ákveðið hlutverk í framvindu kvæðisins. Hér segir frá karli og kerlingu sem eignast dótturina Gullinhöfðu sem er afar fögur ásýndum. Síðan deyr kerling og karlinn finnur hina stórskorðu Kringilnefju úti í skógi og gerist hún ráðskona hans og kennir Gullinhöfðu hannyrðir og listir. Kringilnefja býður Ásmundi kóngssyni heim og verður hann ástfanginn af Gullinhöfðu þegar hann sér hana. Í ljós kemur að Kringilnefja var undir álögum og er í raun móðursystir Gullinhöfðu. Að endingu giftist Ásmundur Gullinhöfðu og faðir hans, kóngurinn, Kringilnefju.³¹

Síðasta kvæðið sem hér er talið upp er *Þóru ljóð*, 26 erinda kvæði sem gerist í Danmörku og fjallar um Þorkel sem dvelur um jól heima hjá foreldrum sínum. Í glæsilegu veisluboði er barið á dyr og Þorkell sendir þræl til dyra sem kemur öskrandi til baka og tilkynnir að gýgur standi við dynnar og vilji tala við Þorkel. Við dynnar stendur Þóra sem biður Þorkel að veita sér veturvist eftir að hafa þvælst víða. Hann kemur vel fram við Þóru og færir henni meðal annars dýran höfuðbúnað og skikkju sína en aðrir taka henni illa. Um vorið gefur Þóra honum svo gullofið segl og spáir vel fyrir honum.³²

Af lýsingu kvæðanna hér að framan má sjá að mæður og stjúpmæður eða hlutverk þeirra skipa oft stóran sess í framvindu sagnakvæðanna og eru álög stjúpunnar á stjúpbörn sín það sem minnir okkur til dæmis á stjúpuævintýrin. Nú, þegar farið hefur verið í gegnum söguþráð sagnakvæðanna í stórum dráttum, er við hæfi að koma inn á skyldleika kvæðanna við annað efni svo sem eins og miðaldabókmenntir, riddararómansa og ævintýri.

²⁹ Ólafur Davíðsson, *Íslenzkar þulur og þjóðkvæði*, 65–76.

³⁰ Ólafur Davíðsson, *Íslenzkar þulur og þjóðkvæði*, 46–64.

³¹ Ólafur Davíðsson, *Íslenzkar þulur og þjóðkvæði*, 39–46.

³² Haukur Þorgeirsson, *Þóru ljóð og Háu-Þóruleikur*, 217.

II.4 Skyldleiki sagnakvæða við annað efni

Eins og áður hefur verið nefnt er margt í sagnakvæðunum sem hefur vakið áhuga fræðimanna hvað varðar skyldleika þeirra við annað efni. Mörgum hættir ef til vill til að tengja sagnakvæðin við sagnadansana en í raun er fátt sameiginlegt þessum flokkum annað en að hafa báðir gengið í munnmælum, varðveist í 17. aldar handritum og innihalda sögu í bundnu máli. Það sem kemur þó líklega upp í huga flestra eftir lestur sagnakvæðanna er skyldleiki þeirra við ævintýri og virðist sem langflestir sem skoðað hafa efnið reki augun í tenginguna þar á milli. *Kötludraum* má til að mynda finna í prósaformi í safni Jóns Árnasonar sem og í fleiri söfnum. Einar Ól. Sveinsson hefur einnig, ásamt fleirum, bent á líkindi sagnakvæða og þjóðsagna/ævintýra og skrifar eftirfarandi um *Snjáskvæði* og *Gullkársljóð*:

Mikill tregablær og viðkunnanleg hulda er yfir frásögn þessa kvæðis [Snjáskvæðis]. Skyldleiki efnisins við söguna af Unu (Úlfhildi) álfadrottningu er augljós. Með nokkrum álfasagnablæ er líka Gullkársljóð, um kóngsdóttur, sem á huldumann fyrir unnusta, efni mun vera sótt til ævintýrasögu, en breytt nokkuð [Hér vitnar Einar í Aarne-Thompson nr. 432. Sbr. annars *Jónet* í Strengleikum].³³

Hér bendir Einar á líkindin með einstökum sagnakvæðum og ævintýrum. Að auki mætti benda á líkindi *Snjáskvæðis* og ævintýrisins *Snotru* sem og með *Kringilnefjukvæði* og *Sögunni af Fertram og Ísól björtu*.³⁴ Hvað snertir þau ævintýri sem eru keimlík *Vambarljóðum* mætti nefna *Gorvömb* úr safni Jóns Árnasonar en bæði Jón Þorkelsson og Ólafur Davíðsson segja *Vambarljóð* vera ort út frá því ævintýri.³⁵ Samkvæmt því sem fram kemur síðar í þessari ritgerð tel ég tengingu *Vambarljóða* hins vegar mögulega meiri við önnur ævintýri sem farið verður nánar í síðar.

Líkindi með sagnakvæðum og ævintýrum einskorðast ekki endilega við heilar frásagnir heldur má einnig sjá glitta í margskonar efnistösk eða minni, jafnvel úr nokkrum mismunandi ævintýrum, inni í sama kvæðinu. Slík ævintýraminni hafa oft verið borin saman við minni úr *fornaldarsögnum*, en í þeim úir og grúir af yfirnáttúrulegum minnum í mörgum tilfellum en *fornaldarsögur Norðurlanda* skera sig

³³ Einar Ól. Sveinsson, *Um íslenskar þjóðsögur*, 81.

³⁴ Aðalheiður Guðmundsdóttir, *Old French lais and the Icelandic sagnakvæði*, 5; Jón Árnason, *Íslenskar þjóðsögur og ævintýri*, I, 109–111; Jón Árnason, *Íslenskar þjóðsögur og ævintýri*, II, 308–213.

³⁵ Jón Árnason, *Íslenskar þjóðsögur og ævintýri*, II, 360–364; Ólafur Davíðsson, *Íslenskar þulur og þjóðkvæði*, 54; Jón Þorkelsson, *Om digtingen på Island i det 15. og 16. århundrede*, 208.

frá öðru miðaldaefni þar sem mörk hins tvískipta heims verða oft óljós. Ævintýrin virðast því vera undir miklum áhrifum frá fornaldarsögum sem og riddarasögum sem einkennast af svipuðum áherslum.

Af riddarabókmenntum eru líkindin hvað mest milli sagnakvæða og *Strengleika*, sem eru safn riddarasagna eða rómansa. Þeir voru þýddir í Noregi úr fornfrönskum ljóðsögum – svonefndum *lais* – yfir í norrænan prósa á tímum Hákonar gamla Noregskonungs á fyrri hluta 13. aldar.³⁶ Nokkrir fræðimenn hafa rannsakað tengslin á milli riddararómansanna í *Strengleikum* og íslenskra miðaldabókmennta í þeim tilgangi að athuga hvort *Strengleikar* hafi verið þekktir á Íslandi á miðöldum. Um þetta hefur Aðalheiður Guðmundsdóttir meðal annars skrifað góðar greinar en hún er jafnframt í forgrunni hvað varðar íslenska fræðimenn sem hafa stundað rannsóknir af þessu tagi. Í greininni „Strengleikar in Iceland“ kemur ýmislegt merkilegt fram um hugsanlegan skyldleika *Strengleika* og íslenskra miðaldabókmennta. Þar er til að mynda tengslum lýst á milli sagna, bæði efnislega séð og með því að nöfn eru tengd saman, til dæmis eins og hvað varðar nafnið Tíódel í íslensku riddarasögunni *Tíódelis sögu* og persónunni Tidorel í *Strengleikum*. Einnig mætti tilgreina tengingar á milli *Tíódelis sögu* og *Bisclaretz ljóðs*, *Januals ljóðs* og *Helga þátts Þórissonar* í Flateyjarbók, *Eskju ljóðs* og *Ragnars sögu loðbrókar* sem og *Völsunga sögu* og *Eliduc* svo dæmi séu nefnd. Samkvæmt Aðalheiði geta síðan ofangreind dæmi styrkt þá tilgátu að *Strengleikar* gætu hafa verið þekktir á Íslandi.³⁷

Í sömu grein Aðalheiðar er jafnframt fjallað um sameiginleg einkenni *Strengleika* og seinni tíma þjóðsagna sem innihalda að miklu leyti svipuð minni eins og áður hefur komið fram, en líkt og Aðalheiður bendir þó á þarf að hafa í huga munnlegu hefðina og þann langa tíma sem leið frá þýðingu *Strengleika* til söfnunar seinni tíma ævintýra.³⁸ Aðalheiður hefur sem sé enn fremur rýnt í samband einstakra *Strengleika*, sagnakvæða og ævintýra. Hún tekur jafnframt fram í grein sinni „Old French *lais* and Icelandic *sagnakvæði*“ að sagnakvæðunum mætti síðan jafnframt líkja við franskar ljóðsögur á borð við *Strengleika* á þann hátt að efni beggja hefða á rætur að rekja til lifandi munnlegrar hefðar. Hún nefnir einnig að ljóðsögurnar fylgi yfirleitt einni söguhetju eftir og er nafn hennar í flestum tilfellum fléttað saman við titil kvæðisins svo sem eins og *Eskjuljóð* (Fresne) og *Bisklaretz ljóð* (Lai de Bisclavret) en það sama má

³⁶ Aðalheiður Guðmundsdóttir, Inngangur, 7.

³⁷ Aðalheiður Guðmundsdóttir, *Strengleikar in Iceland*, 6–8.

³⁸ Aðalheiður Guðmundsdóttir, *Strengleikar in Iceland*, 9.

segja um sagnakvæðin.³⁹

Aðalheiður, líkt og Einar Ól. Sveinsson hafði áður gert, telur að *Gullkársljóð* gætu mögulega tengst ævintýragerðinni AT 432 (prins í fuglslíki) og þá sér í lagi *Jónet* sem er, líkt og fram hefur komið ein af sögum *Strengleika*.⁴⁰ Hún ber textana saman og dregur af því þá ályktun að mögulega gætu *Gullkársljóð* verið komin af *Jónet* á einhvern hátt. Einnig ber Aðalheiður saman, í sömu grein, sameiginleg sagnaminni í *Snjáskvæði*, *Tídorel* og *Grelents sögu* sem fela í sér minnið um álfabyggð í vatni [F212], jafnt sem minnið um yfirmáttúrulegu veruna sem elskar dauðlegu konuna [F301]. Þá eru minnin í *Kötludraumi*, *Tídorel*, *Grelents strengleik*, *Dún* og *Míluns strengleik* skoðuð.⁴¹ Af þessu má leiða líkur að því að mögulega gætu *Gullkársljóð* verið afsprengi *Jónets* og er margt eftir órannsakað hvað varðar frekari tengingu sameiginlegra minna sagnakvæða, ævintýra og *Strengleika* sem verða að bíða betri tíma.

Efniviður sagnakvæðanna felur ekki einungis í sér snertiflöt við annars konar bók- og munnmenntir heldur hefur hann einnig verið notaður í annan kveðskap eða rímur. Rímur, líkt og sagnakvæðin, eru alíslensk skáldskaparhefð og lifðu kvæðin við hlið rímnanna all lengi en rímurnar voru vinsælasta skáldskaparform þjóðarinnar allt frá 14. öld fram á þá 19. Efni rímnanna er þó langoftast af öðrum toga en helsti efniviður þeirra var riddarasögur, fornaldarsögur og goðsögulegt efni, en einnig eru til að mynda dæmi um að rímur hafi verið ortar út frá ævintýrum, þjóðsögum eða almúgabókum. Steinunn Finnsdóttir orti meðal annars rímur á 17. öld eftir *Hyndluljóðum* sem bera nafnið *Hyndlu rímur* sem og fjórar rímur eftir *Snjáskvæði* undir heitinu *Snækóngs rímur*.⁴² Guðrún Jónsdóttir í Stapadal hefur einnig ort *Snjás rímur* eftir *Snjáskvæði*⁴³ og hefur Sigmundur Helgason frá Köldukinn í Húnavatnssýslu einnig verið orðaðar við rímur eftir *Vambarljóðum* sem þó hafa ekki varðveist.⁴⁴

Af þessu má sjá að allskyns efni getur mögulega tengst sagnakvæðunum á einn eða annan hátt líkt og ævintýri, fornaldarsögur og riddarasögur en aðalumfjöllunarefni þessa kafla voru einmitt sagnakvæðin, aldur þeirra, efniviður og skylt efni. Í næsta kafla verður hins vegar fjallað nánar um sagnakvæðið *Vambarljóð* og í framhaldinu verða afbrigði kvæðsins borin saman.

³⁹ Aðalheiður Guðmundsdóttir, *Old French lais and Icelandic sagnakvæði*, 1, 5–6.

⁴⁰ Einar Ól. Sveinsson, *Um íslenskar þjóðsögur*, 81; Aðalheiður Guðmundsdóttir, *Old French lais and the Icelandic sagnakvæði*, 7–15.

⁴¹ Aðalheiður Guðmundsdóttir, *Old French lais and the Icelandic sagnakvæði*, 6.

⁴² Bjarni Vilhjálmsson, *Inngangur*, xvii–xxi.

⁴³ Bjarni Vilhjálmsson, *Inngangur*, xx;

⁴⁴ Jón Þorkelsson, *Om digtningen på Island i det 15. og 16. århundrede*, 208.

III Vambarljóð

Vambarljóð er eitt af þeim átta sagnakvæðum í útgáfu Ólafs Davíðssonar sem getið var hér í kaflanum að framan. Í safni Ólafs eru skráð tvö heil afbrigði⁴⁵ við kvæðið, nefnd I og III, ásamt nokkrum erindum úr þriðja afbrigðinu sem eru hvað ólíkust því fyrsta, en það afbrigði er skráð undir auðkenninu II. Verður hér á eftir fyrst og fremst fjallað um afbrigði *Vambarljóða* I og III eins og þau eru skráð í útgáfu Ólafs, og þau borin saman. Bæði afbrigði flokkar Einar Ól. Sveinsson til gerðar AT 404* í riti sínu *Verzeichnis Isländischer Märchenvarianten*.⁴⁶

Hægt er að finna þó nokkur minni sem bæði má sjá í ævintýrum og sem enn fremur er hægt að rekja til íslenskra miðaldabókmennta en það gerir danski þjóðfræðingurinn Inger M. Boberg í skrá sinni *Motif-Index of Early Icelandic Literature*. Helstu minnin sem finna má í *Vambarljóðum* tengjast göldrum og eru þau eftirfarandi:

[D1045.1 Magic ale] / [D1365.2 Drink causes magic forgetfulness]

[M411.1.1 Curse by stepmother]

[D525 Transformation through curse]

[D142 Transformation: man to cat]

[D721.3 Disenchantment by destroying skin (covering)]⁴⁷

Mögulega gæti minni [D250 Transformation: man to manufactured object], einnig átt við *Vambarljóð* en í minnaskrá Boberg er vísað áfram í klausu í *Landnámabók* þar sem fjallað er meðal annars um Geirhildi sem sögð var fjölkunnug. Í *Landnámabók* segir: „Geirhildur hét fjölkunnig kona og meinsöm. Það sá ófreskir menn, að Steinröður kom að henni óvarri, en hún brá sér í nauksbelgs líki vatnsfulls“.⁴⁸ Hér gæti mögulega legið að baki sú merking að Geirhildur hafi getað breytt sér í vömb en engar frekari

⁴⁵ Ólafur Davíðsson talar um „útgáfur“ *Vambarljóða* en höfundurinn finnst orðið „afbrigði“ eiga betur við. Hugtakið er þó einnig villandi að því leyti að það gefur til kynna að til hafi verið upphafleg gerð *Vambarljóða*, sem nú varðveitt kvæði eru þá leidd af. Orðið „tilbrigði“ hefði því væntanlega átt enn betur við, en er svölitið stírt í notkun. Í eftirfarandi umfjöllun verður orðið „afbrigði“ því notað með þeim formerkjum að ekki er ljóst hver „frumgerð“ kvæðisins hefur verið, og hvort hún er þá eitt af nú varðveittum kvæðum.

⁴⁶ Einar Ól. Sveinsson, *Verzeichnis Isländischer Märchenvarianten*, 38–39. Nánar verður fjallað um gerðir ævintýra í næsta kafla.

⁴⁷ Boberg, *Motif-Index of Early Icelandic Literature*, 56–57, 61, 64, 72, 196. Tilvísun minni er einnig að finna í alþjóðlegri skrá Stiths Thompson en skrá Boberg er byggð á sama kerfi. Í þessari ritgerð verða minnaheiti ekki þýdd yfir á íslensku til að fyrirbyggja misskilning sem af því gæti stafað.

⁴⁸ Boberg, *Motif-Index of Early Icelandic Literature*, 57; *Landnámabók*, 258.

orðskýringar voru í neðanmálgrein útgáfunnar. Ekki verður farið út í nánari rannsóknir af því tagi í þessari ritgerð.

III.1 Handrit og aldur

Samkvæmt útgáfu Ólafs Davíðssonar, *Íslenzkum þulur og þjóðkvæðum*, er kvæðið *Vambarljóð* skráð í samtals þrettán handritum að meðtöldum bæði heilum kvæðum og brotum með nokkrum orðamismun. Mestur er munurinn á afbrigði I og III eins og kvæðin koma fyrir í safni Ólafs en einnig prentar hann nokkur erindi, eða brot eins og hann kallar það, sem honum þykir hvað ólíkust afbrigði I, undir auðkenninu II.⁴⁹ Eftirfarandi handrit telur Ólafur upp vegna notkunar við útgáfur sínar á öllum þremur afbrigðum *Vambarljóða*:

I	II	III
NKS 1141 fol Thott 489 8vo NKS 1894 4to JS 293 8vo	NKS 1894 4to	AM 154 8vo

Hann byggir afbrigði I á NKS 1141 fol frá seinni hluta 18. aldar. Í lesbrigðaskrá neðanmáls er síðan birtur orðamunur á milli handrita og styðst hann því þar að auki við Thott 489 8vo frá 18. öld, JS 293 8vo frá um það bil 1830–40 og NKS 1894 4to frá seinni hluta 18. aldar. Ólafur nefnir að kvæðið sé að auki á þremur stöðum í JS 398 4to sem og í Kvæðabók Gísla Ívarssonar, eða JS 405 4to, og á kveri í tólfblaðabroti frá Ingimundi Grímssyni í Miðhúsum.⁵⁰ Ólafur segir brot það sem auðkennt er sem afbrigði II vera skráð í NKS 1894 4to eftir AM 154 8vo sem nú er týnt. Hann tekur einnig fram að þriðja útgáfan af *Vambarljóðum* hafi enn fremur verið í AM 154 8vo en sé nú einnig týnd.⁵¹ Að lokum er afbrigði III, eftir AM 154 8vo frá um það bil 1700, sem og einnig í NKS 1894 4to sem er afskrift af því fyrrnefnda.⁵² Bæði Jón Þorkelsson og Ólafur Davíðsson vitna síðan í Rithöfundatal Hallgríms djákna Jónssonar sem segir Sigmund Helgason frá Köldukinn í Húnavatnssýslu hafa ort rímur af *Vambarljóðum* árið 1700, en

⁴⁹ Ólafur Davíðsson, *Íslenzkar þulur og þjóðkvæði*, 46–64.

⁵⁰ Ólafur Davíðsson, *Íslenzkar þulur og þjóðkvæði*, 54; *Katalog Over de Oldnorsk-Islandske Håndskrifter i det Store Kongelige Bibliotek og i Universitetsbiblioteket*, 119, 365, 261; Páll Eggert Ólason, *Skrá um handritasöfn Landsbókasafnsins*, II, 675.

⁵¹ Ólafur Davíðsson, *Íslenzkar þulur og þjóðkvæði*, 54–55, 64.

⁵² Ólafur Davíðsson, *Íslenzkar þulur og þjóðkvæði*, 64; *Katalog over den Arnemagnæanske Håndskriftsamling udgivet af Kommissionen for det Arnemagnæanske Legat*, 419.

hvorki Jón né Ólafur þekktu þær.⁵³ Ef til vill hafa þessar rímur verið til prentaðar en nú eru þær að minnsta kosti glataðar. Ef aldur þessara handrita sem hér hafa verið nefnd er borinn saman má sjá að handrit *Vambarljóða* III, AM 154 8vo, er elst eða frá um 1700.

Líkt og áður hefur komið fram hefur almennt álit fræðimanna verið á þá leið að sagnakvæðin séu upprunnin á 16. öld. Þó hafa nokkrir fræðimenn talið þau vera eldri, eins og fjallað er um hér að framan. Hvað varðar frekari vangaveltur um aldur *Vambarljóða* stendur skrifað í *Íslenskum þulur og þjóðkvæðum* að afbrigði III sé augljóslega yngra en I (og II). Þrátt fyrir það segir Ólafur það vera allgamalt þar sem það sé skráð í AM 154 8vo, sem ritað er um 1700.⁵⁴ Ekki er ljóst hvers vegna Ólafur telur afbrigði I vera eldra því þriðja, sem þó er varðveitt í eldra handriti, en ef til vill hefur hann ráðið það af fornlegra orðalagi. Einnig mætti mögulega færa rök fyrir herra aldri afbrigðis I, sem og reyndar annarra afbrigða kvæðisins, með brag- og málsögulegum rökum líkt og Haukur Þorgeirsson hefur gert með önnur sagnakvæði,⁵⁵ en fyrsta tilfinning mín við lestur afbrigðanna tveggja var hve erfiðara var að skilja orðfærið í I. Þótt ekki sé ólíklegt að Ólafur hafi rétt fyrir sér þegar hann telur III. afbrigði *Vambarljóða* yngra hinum tveimur mætti þó nefna fyrstu erindi afbrigðisins til marks um háan aldur kvæðisins. Hér í fyrri kafla var vitnað í fyrsta og þriðja erindi *Vambarljóða* III, þar sem fram kemur að sögumaður hafi fundið allmjög gamalt ævintýri í fornri syrpu og er þá að tala um eldri gerð *Vambarljóða*, sem hann hefur haft fyrir sér í bundnu máli eða óbundnu.⁵⁶ Hins vegar er vert að hafa í huga að hugtökin „forn“ og „gamall“ þurfa ekki endilega að fela í sér sömu merkingu og þau gera í dag, og verið getur að þau vísi til liðinna tíma, þótt ekki séu þeir fornir í okkar skilningi.

Það má segja að erfitt sé að draga ályktanir um aldur *Vambarljóða* en þegar á allt er litið er kvæðið að minnsta kosti ekki yngra en frá 17. öld, þar sem elsta handritið sem geymir kvæðið er rakið þangað. Þó má vera að kvæðið hafi áður verið skrifað niður en ekki varðveist. Hér er þó aðeins tekið mið af varðveittum textum kvæðisins en ekki efniviðnum sjálfum sem er mögulega langtum eldri en kvæðin. Sama efni má finna í ævintýrum úr 19. aldar þjóðsagnasöfnum – og ekki er ólíklegt að það hafi gengið í munnmælum og mótast yfir margra alda skeið, þar sem kvæðin voru ekki ofarlega á forgangsroðinni varðandi niðurskrift hér fyrr á öldum.

⁵³ Ólafur Davíðsson, *Íslenskar þulur og þjóðkvæði*, 64; Jón Þorkelson, *Om digtningen på Island i det 15. og 16. århundrede*, 208.

⁵⁴ Ólafur Davíðsson, *Íslenskar þulur og þjóðkvæði*, 64.

⁵⁵ Haukur Þorgeirsson, *Gullkársljóð og Hrafnagaldur*, 299–334; Haukur Þorgeirsson, *Þóruhljóð og Háu-Þóruleikur*, 211–227.

⁵⁶ Ólafur Davíðsson, *Íslenskar þulur og þjóðkvæði*, 56.

III.2 Samanburður afbrigða

Söguþráður *Vambarljóða* er afar ævintýralegur og er í aðalatriðum sá að kóngsdóttirin Yrsa giftist kóngi með svikum og prettum og leggur þau álög á stjúpdóttur sína Signýju, að hún verði að vömb að eilífu. Hún leggur þó þá líkn með henni að ef hún finni kóngsson sem samþykkir að eiga hana muni álögin ganga til baka. Framvinda og efnistösk ljóðsins eru afar svipuð í afbrigðunum tveimur en þó má finna mörg áhugaverð atriði innan þeirra beggja sem nauðsynlegt er að skoða nánar svo varpa megi ljósi á samband sagnkvæðisins og ævintýranna sem er eitt helsta markmið þessarar ritgerðar.

Til að gera frekari grein fyrir ólíkum efnistöskum hvors kvæðaafriggðis fyrir sig hef ég skipt kvæðinu niður í efnislegar einingar og mun hér verða farið í gegnum helstu efnisatriði þeirra og afbrigðin tvö borin saman. Til hægðarauka má einnig finna bæði afbrigði kvæðisins, stafrétt eftir útgáfu Ólafs Davíðssonar, í viðauka þessarar ritgerðar undir sömu efniseiningum.

EFNISEINING	AFBRIGÐI I	AFBRIGÐI III
<i>1. Inngangur</i>	---	Er. 1–3: Kvæðið hefst á inngangi þar sem ritari eða sögumaður fjallar um ágæti sagnaskemmtunar og lesturs. Hann segir ævintýri þetta gamalt, úr fornri syrpu og ort af menntuðum klerki. ⁵⁷
		Í afbrigði III ⁵⁸ má sjá sögumanni bregða fyrir áður en frásögnin sjálf hefst. Mögulega væri hægt að túlka þennan inngang eða formála sem svo að sögumaður undirbúi hlustendur fyrir skrefið inn í ævintýraheiminn sjálfan. ⁵⁹ Inngangurinn er sveipaður dulúð, þar sem sagna- og bókahefð er upphafin auk þess sem sögumaður virðist vitna í eldri útgáfu kvæðisins. Í I er hins vegar strax farið inn á sögusvið frásagnarinnar.
<i>2. Konungsfjölskyldan er kynnt</i>	Er. 1–2: Kóngurinn Hringur og drottning hans af góðum ættum eiga dótturina Signýju sem verður fullnuma í hannyrðum átta vetra.	Er. 4–8: Kóngurinn Hringur, ríkur og vel menntaður er sagður ríkja í Gautlandi ásamt drottningu sinni Alþrúði frá Úngaríu. Þau eiga saman dótturina Signýju sem varð fullnuma í hannyrðum átta vetra. Signý er einnig sögð læra

⁵⁷ Hér á eftir eru allar efniseiningar byggðar á útgáfu Ólafs og verður aðeins vitnað í erindi hvors afbrigðis í hverri efniseiningu til styttingar á neðanmáli.

⁵⁸ Héðan í frá verður aðeins vísað í „I“ og „III“ og er þá átt við afbrigðin.

⁵⁹ Samkvæmt frásagnarlögmálum Axels Olrik hefjast ævintýri oftast þannig að áheyrendur eru færðir úr þessum heimi yfir í annan, þar sem ævintýrið hefst hvorki – né endar skyndilega samanber lögmálið um upphaf og endi. Sjá nánar í Olrik, *Epic Laws of Folk Narrative*, 131–132.

„kurteislegar kvenmanns-listir“, vera vel að sér bóklega og vísað er í að hún kunni að ráða í rúnir.

Konungshjónin eru kynnt í báðum afbrigðum ásamt dótturinni Signýju. Í III gerist frásögnin í Gautlandi en samkvæmt Aðalheiði Guðmundsdóttur er Gautland afar algengt sögusvið stjúpúsagna.⁶⁰ Aðalsöguhetjan, Signý kóngsdóttir, fær afar stutta lýsingu í I en í báðum afbrigðum er hún þó sögð afar fögur og að hún hafi orðið fullnuma í hannyrðum átta ára gömul, en hannyrðir kvenna voru einmitt hér fyrir á öldum taldar þeirra bestu kostir. Athyglisvert er að í III er einnig vísað til þess að Signý sé vel að sér bóklega og auk þess er ljóst að hún kann eitthvað fyrir sér í göldrum, samanber: „rúnar mála / ráðning alla / kunni líka / kvendið ljósa“.⁶¹

3. *Dauði drottningar og forspá um svik*

Er. 3–8: Alþrúður drottning deyr og kóngur syrgir mjög við haug hennar. Signý sér síðan fyrir svik við föður sinn og segir honum frá því við haug móður sinnar að hann eigi eftir að gera henni mein og við því verði ekki spornað.

Er. 9–15: Alþrúður drottning tekur sótt, kallar til sín kóng og Signýju og sér fyrir annað brúðkaup kongs sem og svik þeirrar drottningar við Signýju. Síðan lætur hún lífið, allir í ríkinu syrgja og er hún jörðuð. Konungur syrgir á haugi hennar og sinnir ríkinu illa. Signý syrgir einnig móður sína.

Í þessari efniseiningu er sagt frá láti Alþrúðar drottningar auk þess sem byggð er upp spenna með því að vísa til komandi svika Yrsu við Signýju. Í I kemur nafn Alþrúðar hér fyrst fram en hún hefur áður verið kynnt í III. Atburðarásin í afbrigðunum er ekki í sömu röð. Í byrjun þess fyrsta deyr Alþrúður þegar í stað og það er síðan Signý sem er forsjál þar, á meðan það er Alþrúður sem, fyrir dauða sinn, sér fyrir svik næstu drottningar við Signýju í afbrigði III. Allir ríkisþegnar syrgja Alþrúði í III og er hún þar af leiðandi í mun veigameira hlutverki í því afbrigði þrátt fyrir að viðvörun hennar komi ekki í veg fyrir yfirvofandi atburðarás. Hringur kóngur syrgir konu sína mjög í báðum afbrigðum, situr við haug hennar og er afar raunamæddur og nánast óviðræðuhæfur. Allt er þetta í samræmi við staðlaðar frásagnareiningar stjúpúsagna.⁶²

4. *Kóngsdóttirin Yrsa fær kóng til að giftast sér með prettum*

Er. 9–17: Yrsa kemur að haugi drottningar og segist ætla að hugga kóng. Hún segist jafnframt hafa numið margt „er menn eigi vita“. Kóngur ætlar að senda

Er. 16–27: Yrsa kemur að hauginum en kóngur vill ekki tala við hana í fyrstu. Hún platar hann til að drekka af miði sínum með því að skvetta dropa á varir hans

⁶⁰ Aðalheiður Guðmundsdóttir, *Úlfhams saga og þróun álagasendinga*, 74.

⁶¹ Ólafur Davíðsson, *Íslenzkar þulur og þjóðkvæði*, 56.

⁶² Aðalheiður Guðmundsdóttir, *Úlfhams saga og þróun álagasendinga*, 84–86.

hana til gistingar í höllinni og segir aðeins flögð vera á ferli svona seint. Hún platar hann til að drekka af miði sínum með því að skvetta dropa á varir hans og við það gleymir hann fyrri konu sinni. Einnig er vitnað í að Yrsa hafi ekki verið fögur. Þau fara saman til hallarinnar, drekka og borða og ganga síðan í hjónaband.

og við það gleymir hann fyrri konu sinni. Yrsa er sögð vera fögur og segist vera frá Hálogalandi. Kóngur festir sér Yrsu og brúðkaup þeirra er haldið. Signý er ekki sátt við stjúpmóður sína og kemur ekki í brúðkaupið. Yrsa reiðist því þegar Signý segir að konur séu oft illar þó að þær séu fagrar og að stjúpmæður hafi oft bruggað stjúpbörnum sínum banaráð. Í erindi 27 kemur fram að Yrsa drottning hafi verið illa liðin af þegnum kóngsins.

Hér kemur Yrsa til sögunnar en lýsingarnar á henni eru af sitt hvorum toga í afbrigðunum. Í því fyrra er hún sögð „óbrúðleg“ og í „aungvum þokka“⁶³ og þar er einnig ýjað að því að hún búi yfir einhvers konar kröftum en í III er hún sögð „fljóð fagurlegt“ og kurteis þegar hún ber að kónginum bikarinn. Í III kemur Yrsa frá Hálogalandi en stjúpur eru einmitt oft sagðar koma frá þeim slóðum, eða Norður-Noregi.⁶⁴

Í I ganga Yrsa og kóngur áfallalaust í hjónaband. Í III kemur aftur á mót fram óánægja Signýjar með nýju stjúpmóður sína, en hún neitar að vera við brúðkaupið. Signý virðist því vera mun óvirkari persóna í I en þar fær hún til að mynda ekkert að segja um brúðkaup föður síns og eru hann og Yrsa gift án allra eftirmála.

5. *Kóngur reynir að sætta stjúpmæðgurnar og fer í leiðangur*

Er. 28–36: Kóngur þarf að fara í leiðangur og biður Yrsu að gæta ríkisins og Signýjar á meðan. Signý segir honum að hún muni aldrei elska Yrsu því hún sé tröllaættar. Hann brýnir fyrir henni að haga sér vel við Yrsu og passa upp á skap sitt og biður sömuleiðis Yrsu að sýna Signýju þolinmæði; hvorug virðist þó vilja vægja. Kóngur leggur af stað í miklu sjóveðri. Síðustu línurnar í erindi 36 sýna senuskipti þar sem sögumaður beinir sjónarhorninu frá kónginum út í hallargarðinn.

Þessa efniseiningu er aðeins að finna í afbrigði III. Hringur kóngur er hér á leiðinni í leiðangur og lætur það í hendur Yrsu að gæta ríkisins og Signýjar rétt eins og Alþrúður hafði áður spáð fyrir um. Samskipti Yrsu og Signýjar hafa ekkert lagast eftir brúðkaupið

⁶³ Ólafur Davíðsson, *Íslenzkar þulur og þjóðkvæði*, 48.

⁶⁴ Einar Ól. Sveinsson, *Um íslenzkar þjóðsögur*, 235.

og reynir hann að setta þær sitt í hvoru lagi en hvorug þeirra vægir. Hér er enn meira gert úr samskiptum stjúpmaðgnanna. Í lokin má þá aftur sjá glitta í sögumann ásamt áheyrendum í nokkurs konar senuskiptum sem markast með orðunum „víkjum þángað / vorri ræðu“⁶⁵.

6. *Yrsa leggur álög á Signýju – Signý verður að vömb*

Er. 18–24: Signý er á gangi í skóginum við eplátinslu þegar hún hittir Yrsu. Yrsa öfundast út í fegurð hennar og leggur á Signýju að hún verði að vambarlíki að eilífu. Signý leggur til baka á Yrsu að úlfar og skógardýr muni rífa hana á hol ef hún gefi henni ekki leið út úr álögunum. Yrsa mildar því álögin og takist Signýju að fá kóngsson til að giftast sér muni álögunum létta. Signý leggur á til baka að ef svo verði muni Yrsa detta niður dauð og faðir hennar muni einskis sakna. Yrsa vill hætta við álögin en Signý ákveður að þau skuli standa og hún veltur í burtu. Yrsa segir kóngi hvarf Signýjar en hann kveðst einskis sakna.

Er. 37–50: Signý og Yrsa hittast í skemmu Signýjar og er Signý með skæting. Yrsa segist ætla að launa henni þrjóskuna og óvirðinguna og leggur á hana að hún verði í vambarlíki að eilífu. Signý launar Yrsu með þeim gagnálögum að hún verði að breimandi ketti þar til faðir hennar snúi aftur úr ferðalaginu og muni hún þá láta lífið. Signý segir jafnframt að ormar muni stinga hana ef hún gefi henni ekki leið úr álögunum. Yrsa segir Signýju hafa lært of mikið (í göldrum) og segir að ef kóngssonur vilji sofa hjá henni losni hún úr álögunum. Umbreytast þær nú báðar og er Yrsa rekin í burtu í kattarlíkinu upp í hallarturn. Upp hefst mikil leit en enginn finnur þær. Í erindi 50 er tekin nokkurskonar frásagnarpása. Greinilegt er að um nýjan sögukafla er að ræða, einhvers konar kaflaskipti.

Á meðan ofangreind sena eða efniseining spannar aðeins sjö erindi innan afbrigðis I nær hún yfir fjórtán erindi í III. Í I er ástæðan á bak við álagabölvun Yrsu öfundsyki út í fegurð Signýjar en í III refsar hún henni fyrir þrályndið. Líkt og Einar Ólafur tekur fram eru álög innan stjúpúsagna oftast afleiðing þess að stjúpóttirin sýnir stjúpu sinni engan sóma.⁶⁶ Álögin eru þau sömu í báðum afbrigðum, það er Signýju er breytt í vömb og álagamynstrið er staðlað. Signý fær yfirnáttúrulega krafta í stutta stund til að leggja á stjúpu sína gagnálög en eðli gagnálaganna breytast á milli tilbrigða. Athyglisvert er að skoða þennan mun á milli afbrigði en í III má sjá minnið [D142 Transformation: man to cat], þar sem Yrsu er breytt í kött. Í enda efniseiningarinnar í III má síðan aftur sjá glitta í sögumanninn þar sem önnur senuskipting er í vændum.

7. *Signý vömb gerist fjárhirðir í öðru kóngsríki*

Er. 25–32: Hér hefur Signý oltið í vambarlíkinu til annars konungs-

Er. 51–58: Kóngsríkið sem Signý kemur til hér er kallað Hólma-

⁶⁵ Ólafur Davíðsson, *Íslenzkar þulur og þjóðkvæði*, 59.

⁶⁶ Einar Ól. Sveinsson, *Um íslenzkar þjóðsögur*, 222.

ríkis þar sem kóngur stýrir með hjálp móður sinnar. Kóngurinn, Ásmundur, er sagður ljúfur og er móður hans lýst sem viturri konu og ráðdeildarsamri. Fátækur kotbóndi sér vömbina liggja í kjarri og biður hún hann að hlífa lífi sínu og býðst til að gæta hjarða þeirra hjóna á hrörlegu jörðinni þeirra og segist kunna til húsverka. Signý vömb rekur hjörðina í gott beitiland konungs sem verður þá fyrir miklu fjártjóni.

garður og þar ræður vinsæll kóngur ríkjum ásamt móður sinni. Kotbóndi sér vömbina í kjarri og býður Signý sig fram í vinnu og fer að gæta kúa hans og beitir hún þeim á frjóu beitilandi konungs.

Í þessari efniseiningu er Signý komin til annars kóngríkis og í afbrigði III er þetta nýja ríki kallað Hólmagarður en samkvæmt Einari Ólafi eru staðsetningar sjaldséðari innan yngri ævintýra og mætti því álykta, út frá staðsetningum sem nefndar eru í III, að kvæðið sé gamalt.⁶⁷ Kóngurinn er nafgreindur, Ásmundur, í afbrigði I og í sama afbrigði spilar kerling kotbóndans örlítið hlutverk þegar bóndinn kemur heim í kotið eftir að Signý vömb hefur sent hann heim.

8. *Signý vömb hittir kóng á beitilandinu og platar hann til að trúlofast sér*

Er. 33–45: Kóngur fær fréttirnar af vömbinni eftir að hann kemur heim úr sendiför. Hann fer með hirðmönnum sínum til að reka vömbina í burtu en þeir voru hræddir um að hún væri sjóskrímsli. Kóngur reiðist vömbinni eftir að hún hefur skammað þá og slær hann hendinni í hana. Hann festist við hana og byrjar að velta af stað með henni. Kóngur biður hana að sleppa sér og samþykkir hún það með því skilyrði að hann giftist henni. Hann samþykkir það og heldur af stað heim, þungur í bragði.

Er. 59–71: Kóngur er að heiman frá höllinni og rekst á vömbina á beitilandinu. Hann ætlar að reka hana í burtu en Signý sakar hann um að vera nískan og segir að kóngar í gamla daga hefðu deilt auði sínum með fátækum. Kóngur heggur exi sinni í vömbina, festist við hana og veltur með henni. Hún segist sleppa honum á lífi með því skilyrði að hann samþykki að giftast sér og liggja hjá sér. Kóngur samþykkir það og segir hún að land hans muni eyðast og hann sjálfur deyja ef hann svíki loforð sitt. Hann gengur heim til hallar.

Hér segir frá fundi Signýjar vambar og kóngríkis. Í I virðist kóngurinn slá til vambarinnar með hendinni en í III notar hann exi.

9. *Kóngur ráðfærir sig við móður sína og hann og Signý vömb leggjast saman til hvílu*

Er. 46–57: Kóngurinn kemur heim til hallar og biður móður sína um eitru að drekka. Móðirin hughreystir hann og fer til kotbóndans til að líta vömbina augum, sem á að giftast syni hennar. Drottningin býður Signýju vömb að koma með sér til

Er. 71–75: Kóngurinn mætir móður sinni í höllinni og gengur til hvílu þungur. Hann segir henni fréttirnar. Hún telur þetta allt saman vera sjónhverfingu. Signý kemur í höllina og kóngamóðirin tekur á móti henni og ber hana blauta og sauruga í „gulli búna“

⁶⁷ Einar Ól. Sveinsson, *Um íslenskar þjóðsögur*, 235.

hallarinnar en Signý segist koma seinna um kvöldið. Signý veltur upp í höllina og sér hvar kóngurinn situr hnugginn. Hún segir við hann að hún hafi vitað til þess að konur hafi verið daprar þegar þær voru fastnaðar körlum en aldrei öfugt. Kóngamóðirin tekur Signýju og leggur í rúmið hjá kónginum og leggur ábreiðu yfir þau.

sængina. Kóngurinn kemur og leggst hjá henni og fellur í yfirlíð. Móðirin vakir yfir rúmi þeirra við kertaljós.

Eins og áður hefur fram komið, rekur kóngurinn ríkið í samráði við móður sína í báðum afbrigðum kvæðisins. Í þessari einingu er kóngi þungt niðri fyrir við heimkomuna og má segja að tilfinningar hans komi vel í ljós í báðum afbrigðum. Þegar Signý vömb kemur síðan í höllina er dregin upp mynd af kóngssyninum hnuggnum en móðir hans tekur síðan vömbina og leggur í hvílu hjá kónginum. Í III er lögð áhersla á ljótleika vambarinnar.

10. *Signý vömb losnar úr álögunum og ástir takast með henni og kónginum*

Er. 58–62: Signý vaknar við það að kóngamóðirin er að brenna vömbina (haminn). Signý segir þeim alla sólaröguna og biður kóng að fylgja sér til að hitta föður sinn. Brúðkaupinu er því frestað um sinn.

Er. 76–80: Kóngamóðirin sér umskipti Signýjar og tekur vömbina (haminn) með töng og hendir henni á bál. Hún vekur son sinn og gefur Signýju vín að drekka. Kóngurinn verður himinlifandi að sjá fegurð Signýjar. Ljóðið endar á því að kóngur segist vilja efna allt sem hann lofaði vömbinni og unnust þau mjög.

Þetta er síðasta efniseiningin innan III en hér fellur álagahamurinn af Signýju og hennar rétta mynd kemur í ljós. Í báðum afbrigðum er það kóngamóðirin sem sér breytinguna og brennir vambarhaminn. Í III endar kvæðið í lok þessarar einingar og vegna fegurðar Signýjar ákveður kóngurinn að halda brúðkaup þeirra líkt og hann hafði lofað. Í því afbrigði kemur hvergi ekki fram að Signý hafi útskýrt álögin en í afbrigði I segir hún þeim sögu sína og biður um að fá að hitta föður sinn þegar í stað.

11. *Hringur konungur fær fréttir af dóttur sinni*

Er. 63–70: Kóngur sendir riddara sinn til föður Signýjar. Fær riddarinn þær fréttir að stjúpmóðir Signýjar, Yrsa, sé dáin og dóttir kónigsins sé týnd. Hann segir honum þá að Signý sitji í sal þeirra og hún hafi ráðlagt að Yrsa skyldi brennd og ösku hennar hent á haf út. Hringur lætur þjóna sína brenna Yrsu og fer á skipi sínu til að hitta dóttur sína.

Hringur konungur og menn hans fá gott veður á sjónum á leiðinni og komið er til hallar Ásmundar að kvöldi. Hringur biður dóttur sína að neita ekki Ásmundi og er brúðkaup þeirra haldið. Kóngarnir tveir bjuggu saman í kóngsríkinu og allir lifa hamingjusamir til æviloka.

Eins og áður segir er þessi efniseining aðeins í afbrigði I en hér segir frá ferð riddara konungs til að færa föður Signýjar fréttirnar. Þetta eftirspil er í raun og veru rökrétt, og bindur enda á þræði sem komu til í upphafi sögunnar. Til að ævintýri endi í fullkomnu jafnvægi þarf að koma stjúpunni fyrir kattarnef, sameina sundraða fjölskyldu og auka á hamingju kóngsins, föður Signýjar. Þetta samræmist til að mynda fyrsta frásagnarlögmáli Axels Olrik, lögmálinu um upphaf og endi, þar sem frásögnin færir sig frá ró í átt að spennu og síðan til baka svo ævintýrið endi í jafnvægi.⁶⁸

III.3 Samantekt á samanburði

Hér að framan hefur verið farið í gegnum söguþráð kvæðaafríðna I og III og þau borin saman. Í ljós kemur að töliverður munur er á frásagnarblæ uppskriftanna. Sögumaðurinn sjálfur og andi hans kemur mun skýrar fram í afbrigði III og lesendur byrja á að fara í gegnum hálfgerðan inngang þar sem sögumaður segir frá sagnaskemmtun og fornum bókum fullum af fróðleik. Því næst segist hann hafa fundið gamalt ævintýri í forni syrpu, samið af menntuðum klerkum og byrjar að segja frá því. Í gegnum hugann flýgur hvort hann gæti mögulega verið að réttlæta lestur eða ritun ævintýraefnisins. Jafnframt kemur sögumaður aftur inn í frásögnina við kafla- eða senuskriptin í ljóðinu, en í afbrigði I er sögð heil saga frá upphafi til enda þar sem mynd af samskiptum sögumanns og áheyrenda er ekki dregin upp líkt og í því fyrra. Af þessu mætti mögulega álykta sem svo að III sé yngri afbrigði en I. Jafnframt er sögusviðið kynnt sem hluti af einhverju svæði í III og uppruni persóna, líkt og Hálogaland, Gautland, Hólmgarður og Úngarí er nefndur. Þrátt fyrir að ef til vill sé hér um að ræða viðbót af hendi höfundar III, geta þessi atriði þó engu að síður bent til gamals aldurs afbrigðisins eins og minnst var á hér að framan.

Hvað varðar persónulýsingar fær Signý, aðalsöguhetjan, enn greinabetri lýsingu

⁶⁸ Olrik, *Epic Laws of Folk Narrative*, 131–132.

í III og er meðal annars ýjað að því að hún kunni að ráða í rúnir ásamt öllum þeim kvenlegu listum sem hún hefur kunnað upp á tíu frá átta ára aldri. Signý leggur þó ekki aðeins á stjúpu sína heldur í raun líka á kónginn, svo hann gat ekki neitað giftingarþóninni. Jafnframt kemur fram í álagakaflanum, eða efniseiningu 6, að stjúpu hennar þyki hún kunna of mikið fyrir sér þegar Signý sjálf byrjar að leggja á hana gagnálög. Þrátt fyrir þessa hæfileika þá er það ekki Signý sem sér fyrir svik Yrsu líkt og í I heldur er það móðir hennar á dánarbeðinu. Móðir Signýjar, Alprúður, fær mun veigameira hlutverk í III. Að sama skapi er mun meira gert úr samskiptum stjúpmæðgnanna í III og er þrjóska og stórlyndi Signýjar strax gefið í skyn. Signý vill ekki taka stjúpu sína í sátt en líklega hafa orð móður hennar enn setið í kollinum á henni og hún neitar að vera við brúðkaup föður síns. Það er þar af leiðandi greinilegt að Signýju er gefið meira vægi og aukið vald hér en í I. Þessir þættir samræmast þó vel öðrum stöðluðum stjúpusögum.

Í I er Signý mun einfaldari persónuleiki og fá lesendur í raun litla innsýn inn í persónuleika hennar. Hún sýnir nýju stjúpmóður sinni til að mynda ekki óvirðingu og er það því ekki ástæðan á bak við óhamingju hennar. Yrsa öfundast hins vegar út í fegurð Signýjar og vinnur henni því mein eða hneppir hana í álög sem er þekkt minni og má til að mynda finna í ævintýrunum *Vilfríður Völufegri*, *Mjallhvíti* og fleirum. Í álagakaflanum sjálfum virðist Signý öðlast í bræði sinni skyndilega krafta til að leggja gagnálög á Yrsu eins og svo algengt er í ævintýrum og fornaldarsögum. Að auki fær hún einhvers konar innsýn inn í framtíðina fyrir í kvæðinu, þegar hún sér fyrir stór svik við föður sinn og hún leggur einnig álögin á kóngssoninn. Signý virðist því vera gædd nokkurs konar yfirnáttúrulegum hæfileikum í báðum afbrigðum kvæðisins þrátt fyrir að persónuleiki hennar sé mun stórtækari í III. Í álagakaflanum í III eru gagnálög Signýjar á Yrsu þau að hún verði að breimandi ketti allt þar til Signý sjálf losni úr álögum en muni Yrsa þá láta lífið. Í I leggur Signý svo til baka á Yrsu að losni hún úr vambarlíkinu muni Yrsa deyja. Hér má því sjá muninn á álagaminnunum í afbrigðunum en sé *Vambarljóð* III yngra, eins og Ólafur tekur fram í útgáfu sinni, þá er möguleiki á að kattarminnið sé það að sama skapi. Í I fá áheyrendur/lesendur jafnframt að heyra um afdrif Yrsu vegna gagnálaga Signýjar eftir að Signý sjálf losnar úr álögum. Hringur kóngur fær einnig fréttir af týndu dóttur sinni í sama afbrigði og leggur strax upp í ferð til að hitta hana.

Í I virðast tilfinningalýsingar karlkynspersóna hafa meira vægi en í afbrigði III. Kóngurinn Hringur syrgir konu sína mjög og faðmlag frá dóttur hans nær ekki einu

sinni að veita honum vott af gleði. Á sama hátt má nefna að kóngurinn Ásmundur, sem sagður er ljúfur, biður móður sína um eitur að drekka í þunglyndiskasti eftir að hann áttar sig á því hvernig málum er háttað og að hann verði að efna giftingarheit sitt við vömbina. Einnig er tekið fram að Ásmundur gráti þegar vömbin kemur inn í höllina. Tilfinningum karla er líka lýst í I en þar kemur fram að kóngur leggist þungur í rekkju eftir hann hefur samþykkt að ganga að eiga Signýju vömb. Í báðum afbrigðum hefur kóngamóðirin þó nokkru hlutverki að gegna og í afbrigði III er hún sögð stjórna ríkinu með syni sínum.

Af efnisrakningu kvæðisins hér að framan mætti ráða að sjónarhorn þess væri afar kvenlægt og undirstrikar það einnig þá umræðu í fyrri kafla um að sagnakvæðin hafi löngum verið talin til kvenlægra munnmennta. Ef til vill má telja ólíklegt að kvæði um tilfinningar karla og samskipti stjúpmæðgna hafi höfðað til karlpeningsins hér áður og einnig mætti taka það fram að lítið er komið inn á karlkynsstörf og hegðun að undanskyldri efniseiningu 11, þar sem sjóferð Hrings konungs er lýst í afbrigði I.

Málfar og efnismeðferð III bendir almennt séð til yngri aldurs og þegar á allt er lítið, sé miðað við frásögn og lýsingar I, má greina eftirfarandi frávik í III. Kvæðið þar nær yfir 80 erindi í stað 70 í I. Signý birtist í III sem mun ákveðnari kvenhetja og virðist mun meira gert úr samskiptum þeirra stjúpmæðgna sem og tilfinningum karlkyns persóna. Einnig má sjá glitta í sögumann endrum og sinnum innan kvæðisins og má segja að ekki sé skilið jafn vel við hlustendur í III þar sem kvæðið endar skyndilega og hvorki er sagt frá afdrifum Yrsu né föður Signýjar sem en þá hefur ekkert heyrt frá henni.

Í sagnakvæðinu er óneitanlega margt sem minnir á ævintýrastrúktúrinn og -eðlið og má einnig segja að stjúpu- og álagaminnið gegni veigamesta hlutverkinu. Til íslenskra ævintýra heyrir sérstakur undirflokkur stjúpusagna, samkvæmt flokkun Jóns Árnasonar, en í næsta kafla verður einmitt farið í gegnum þau ævintýri sem tengjast *Vambarljóðum* efnislega.

IV Rýnt í skyld ævintýri

Efni sagnakvæðanna, og þá sér í lagi *Vambarljóða*, minnir óneitanlega á ævintýri líkt og áður hefur komið fram. Um það fjallar Guðbrandur Vigfússon meðal annars í formála sínum í safni Jóns Árnasonar, *Íslenzkar þjóðsögur og æfintýri* frá 1862 sem áður hefur

verið vísað í (sjá k. 2.2). Þar talar Guðbrandur um að sagnakvæðin séu ort eftir íslenskum sögnum og ævintýrum sem mörg hver hafi einungis varðveist í þessu bundna formi vegna þeirra ríkjandi viðhorfa að ævintýri og þjóðsögur væru aðeins bábiljur og kerlingabókmenntir.⁶⁹ Í þessum kafla og þeim næsta á eftir verður leitast við að sýna fram á að *Vambarljóð* séu mögulega ort eftir ævintýri sem hefur varðveist fram á þennan dag.

Jón Þorkelsson og Ólafur Davíðsson taka báðir fram í ritum sínum að *Vambarljóð* samsvari, og séu ort eftir ævintýrinu *Gorvömb* í safni Jóns Árnasonar⁷⁰ en ævintýrið er þar fellt undir flokk VIIIa, eða „stjúpusögur“ sem er einn af undirflokkum ævintýra. *Vambarljóð* virðast þó minna enn frekar á aðrar stjúpusögur, eða *Hildi góðu stjúpu og veltandi vömb* og *Söguna af Signýju vömb* líkt og Aðalheiður Guðmundsdóttir hefur áður komið inn á.⁷¹ Í eftirfarandi kafla verður fjallað um þessi ævintýri og fleiri sem tengjast *Vambarljóðum* hvað varðar efnistöð og framvindu en þau eiga það öll fyrst og fremst sameiginlegt að koma inn á myndhverfandi álög þar sem kóngsdóttur er breytt í vömb af stjúpmóður sinni. Þessi minni hafa verið nefnd stjúpu- og álagaminnið og verður fjallað nánar um þau, sem og önnur minni innan ævintýranna hér á eftir.⁷² Að mínu mati er mikilvægt að fara í gegnum efni ævintýranna til að samanburðurinn við sagnakvæðið í 5. kafla verði sem skýrastur. Að auki verða ævintýrin einnig flokkuð eftir AT-númeragerðum og verður þar byggt á gerðaskrá Anttis Aarne og Stiths Thompson *The Types of the Folktale: A Classification and Bibliography*⁷³ en þau númer sem ævintýrin heyra undir og verða til umfjöllunar eru AT 706 og AT 404*.

IV.1 Af stjúpu- og álagaminninu

Sagnir og ævintýri virðast hafa fylgt mannkyninu frá örófi alda. Hversu gömul eru þó til dæmis ævintýri sem finna má í 19. aldar þjóðsagnasöfnum og enn fremur hversu gömul

⁶⁹ Guðbrandur Vigfússon, Formáli, xviii.

⁷⁰ Jón Þorkelsson, *Om digtningen på Island i det 15. og 16. århundrede*, 208; Ólafur Davíðsson, *Íslenzkar þulur og þjóðkvæði*, 54.

⁷¹ Aðalheiður Guðmundsdóttir, *Úlfhams saga og þróun álagasendinga*, 128.

⁷² Einstökum minnum eða efnisatriðum líkt og til dæmis „glerskór“ er hægt að fletta upp í svokölluðum minnaskrá, sbr. *Motif-Index of Folk Literature* þar sem hverju og einu minni er gefið alþjóðlegt númer. Staðbundnari minnaskrá hafa einnig verið gefnar út í ýmsum löndum, sbr. minnaskrá Inger M. Boberg, *Motif-Index of Early Icelandic Literature*, þar sem talin eru upp minni í íslenskum miðaldabókmenntum.

⁷³ Þess ber þó að geta að ný gerðaskrá hefur verið gefin út af Hans-Jörg Uther (ATU) og er hún byggð á eldri skrá þeirra Aarne og Thompson. Þar hafa þó margar gerðir verið færðar til og enn öðrum steipt saman, svo hvað þessa ritgerð varðar hentar AT-gerðaskráin betur og því styðst ég við hana. Í gerðaskrá er hverju ævintýri gefið númer eftir alþjóðlegu kerfi svo hægt sé að rekja ferð þess um heiminn og fá upplýsingar um fjölda afbrigða innan ákveðinna landa. Líkt og með minnaskrár, hafa staðbundnar gerðaskrár svo verið gefnar út í mörgum löndum, samanber *Verzeichnis Isländischer Märchenvarianten* eftir Einar Ól. Sveinsson, sem er skrá yfir íslensk ævintýri.

eru þau ævintýri sem hér á eftir verður fjallað um? Í bókinni *Bergmál – Sýnisbók íslenskra þjóðfræða* sem gefin var út árið 1988 af Guðrúnu Bjartmarsdóttur er meðal annars fjallað um aldur ævintýra og segir Guðrún að mörg ævintýri séu æfagömul, líkt og til að mynda þau indversku, sem talin eru þúsundum árum eldri en tímatal okkar.⁷⁴

Hún segir enn fremur:

Sumir hafa viljað rekja ættir evrópskra ævintýra til Austurlanda enda á menningin þar lengri sögu en hér. Aðrir telja að sömu eða svipaðar sögur hafi komið upp víða um heim, óháð hver annari, byggðar á svokölluðum erkitýpum, þ.e. sameiginlegum hugmyndaarfi eða tilhneigingu til að hugsa eftir ákveðnum brautum, sem búi í undirvitund allra manna. Slík erkitýpa væri t.d. vonda stjúpan, olnbogabarnið sem verður hetja og ýmsir aðrir fullrúar ákveðinna eiginleika sem virðast skjóta upp kolli alltaf og alls staðar, í trú og hjátrú, draumum og sálarflækjum, sögnum og ævintýrum, bókmenntum og öðrum listum.

Það verður að teljast afar líklegt að stjúpuminnið hafi sprottið upp víðs vegar um heiminn þar sem efnið er sammannlegt og höfðar til allra tíma. Þrátt fyrir að minnið finnist á mörgum stöðum má þó sjá að ævintýrin hafa öll að geyma sérstök einkenni eftir menningarsvæðum.

Gera má ráð fyrir því að vinsæl sagna- og ævintýraminni hafi dreifst á milli heimshluta og þess vegna séu sögurnar víða áþekkar, líkt og Aðalheiður Guðmundsdóttir tekur fram í kandidateprófsritgerð sinni *Úlfhams saga og þróun álagasendinga*. Í seinni hluta ritgerðarinnar rekur hún meðal annars sögu stjúpuminnisins en hægt er að rekja frásagnir af stjúpum í íslenskum bókmenntum allt aftur til 12. aldar svo nokkuð augljóst er að efnið hefur lengi höfðað til þjóðarinnar. Segja má, miðað við varðveitt efni, að stjúpuminnið hafi síðan þróast frá því að vera aukaminni í fornaldar- og riddarasögum til aðalminnis innan ævintýra. Hins vegar er líklegt að stjúpuævintýrin hafi verið til á miðöldum þrátt fyrir að þau hafi ekki varðveist í heild sinni frá þeim tíma. Ævintýri um samskipti stjúpmæðra og stjúpbarna þeirra má finna í miklum mæli í íslenskum þjóðsagnasöfnum og er þeim til að mynda skipað í sérstakan flokk innan þjóðsagnasafna. Stjúpuævintýrum skiptir Aðalheiður í tvær gerðir, annars vegar í „vonda stjúpunu“, þar sem stjúpa leggur álög á stjúpbarn sitt eða stjúpbörn, eða vinnur þeim annars konar mein, og hins vegar „ástleitnu stjúpunu“, þar sem stjúpa leggur álög á stjúpson sinn eftir að hann hafnar henni. Það sem báðar gerðir eiga sameiginlegt er að vonda stjúpan og álögin af hennar völdum drífa atburðarásina

⁷⁴ Guðrún Bjartmarsdóttir, *Bergmál – Sýnisbók íslenskra þjóðfræða*, 16.

áfram.⁷⁵

Í greinagerð Aðalheiðar um stjúpuminnið, sem er afar greinagóð, fjallar hún um hve vinsældir stjúpuminnisins hér á landi séu einstakar og um minnið segir hún enn fremur:

Algengasta birtingarformið eru ævintýri, en einnig er minnið nokkuð algengt í fornaldarsögum, ungum riddarasögum og kemur auk þess fyrir í sagnakvæðum, rímum og dansi. Sögulegar þjóðsagnir eru undanskildar, þar sem rannsóknin miðast við ævintýraminnið. Ævintýrin eru að jafnaði löng með yfirnáttúrulegum atburðum, töfrum og göldrum. Stjúpunar eru oftast nær drotningar; þær eru illar, leggja stund á galdra, og í ofanálag eru flestar þeirra tröllaættar og neyta bæði hrossakjöts og manna. Tröllættaða stjúpan mun vera séríslensk og þó að tröllasögur þekkist víða um heiminn er þeim ekki blandað saman við frásagnir af stjúpum. Algengt er að stjúpan leggi álög á fórnarlambið og vegna þess hve oft þessi tvö minni fylgjast að, eru þau nefnd einu nafni „stjúpu- og álagaminnið“.⁷⁶

Í eftirfarandi samantekt á þeim ævintýrum sem svipar til *Vambarljóða*, hverju á sinn hátt en mismikið þó, má sjá þetta „stjúpu- og álagaminni“ sem Aðalheiður fjallar um, en þó úr mismikilli fjarlægð við áheyrandann. Aðalheiður hefur einnig skipt stjúpu- og álagaminninu niður í þau algengustu fimmtán hlutverk og undirflokkar sem koma hvað oftast fyrir. Þessi fimmtán hlutverk skiptast síðan niður í tvo hluta: undanfarann, sem nær yfir fyrstu tólf liðina, og álagakaflann, sem nær yfir liði 13–15. Þau ævintýri sem hér verða til umræðu og falla undir gerðina AT 404* passa í flokkunina, enda meðal þeirra ævintýra sem greind eru í rannsókn Aðalheiðar.⁷⁷ Aftur á móti falla ævintýrin af gerðinni AT 706 ekki inn í hlutverkin enda ekki eiginlegar stjúpusögur að uppbyggingu.

Það sem gerir stjúpu- og álagaminni *Vambarljóða* og skyldra ævintýra afar áhugavert er umbreytingarformið, það er að stjúpdótturinni sé breytt í vömb. Þrátt fyrir mikla leit tókst höfundur þó ekki að finna samskonar minni utan Íslands og er því afar áhugavert að skoða hvers vegna kóngsdótturinni er breytt í þessa vömb í staðinn fyrir að notuð hafi verið önnur hefðbundnari umbreytingarminni. Til þess að athuga það liggur beinast við að byrja að skoða samfélagið í kringum frásögnina. Þegar rýnt er í texta af þessu tagi, líkt og sagnakvæðin og þau ævintýri sem skráð eru úr munnlegri hefð, ber þó að hafa í huga að textinn eða efnið hefur oft og tíðum verið slitið úr náttúrulegu samhengi en samhengi alls þjóðfræðaefnis, hvort sem um er að ræða graffítulist, tattú

⁷⁵ Aðalheiður Guðmundsdóttir, *Úlfhams saga og þróun álagasendinga*, 81–83, 86–87.

⁷⁶ Aðalheiður Guðmundsdóttir, *Úlfhams saga og þróun álagasendinga*, 84.

⁷⁷ Aðalheiður Guðmundsdóttir, *Úlfhams saga og þróun álagasendinga*, 84–86.

eða munnlegar sagnir spilar stórt hlutverk í rannsóknum innan þjóðfræðinnar. Bókmenntafræðingurinn John Miles Foley, sem mikið hefur rannsakað kvæði úr munnlegri hefð, meðal annars út frá formúlukenningum þeirra Milmans Parry og Alberts Bates Lord,⁷⁸ segir eftirfarandi um mikilvægi samhengis við rannsóknir á munnlegum kveðskap:

Until recently, the materiality of texts has hypnotized us into pretending that an utterance can be explicit. If we can hold it in our hands, turn its pages, scroll down from one screen of it to the next, it must be finite and determinable. But any oral poem, like any utterance, is profoundly contingent on its context. To assume that it is detachable—that we can comfortably speak of “an oral poem” as a freestanding item—is necessarily to take it out of context. And what is that lost context? It is the performance, the audience, the poet, the music, the specialized way of speaking, the gestures, the costuming, the visual aids, the occasion, the ritual, and myriad other aspects of the given poem’s reality. To put matter as directly as possible, an oral poem’s context is nothing more or less than its language, most fundamentally and iclusively construed. And when we pry an oral poem out of one language and insert it into another, things will inevitably change. We’ll pay a price.⁷⁹

Hér hefur sagnakvæðið, eða öllu heldur ævintýrin sem innihalda minnið, verið tekin úr samhengi þegar þau eru upphaflega skráð niður og upplýsingar varðandi flutning efnisins ekki látnar fylgja. Ef við ímyndum okkur til að mynda íslenskt samfélag á 19. öld og þær aðstæður í sagnaflutningi sem vambir gætu mögulega komið við sögu kemur eflaust fyrst upp í hugann sláturtaka kvenna.⁸⁰ Hugsanlega gæti minninu hafa verið skipt út fyrir annað umbreytingarminni við aðstæður á borð við þær.

Ef rýnt er í undirliggjandi boðskap stjúpusagna í heild sinni mætti álykta sem svo að inntak þeirra gæti tengst máltækinu „flagð er undir fögru skinni“, þar sem stjúpur virðast oft búa yfir eiginleikum til að fela ljótleika sinn og flagðahátt og birtast þar af leiðandi oft í líki fagurra kvenna sem geislar af. Mögulega er verið að spinna áfram með þessa hugmynd í *Vambarljóðum* og í ævintýrum sem innihalda minnið um vömbina, í einhverskonar umsnúningi. Þar er fallegri kóngsdóttur breytt í vömb og mætti því álykta að boðskapurinn sé, í þessum frásögnum, á þá leið, að fegurðin komi innan frá og fegurðin geti dulbúist og leynst undir yfirborðinu. Kóngssyninum sem giftist vömbinni er verðlaunað þegar í ljós kemur að vömbin var í raun fögur kóngsdóttir og er honum því líka hampað fyrir að láta ekki blekkjast af yfirborðinu.

⁷⁸ Milman Parry og Albert B. Lord greindu minnstu frásagnareiningar munnlegs kveðskapar niður í formúlur. Sjá nánar í *The Singer of Tales* eftir Albert Bates Lord.

⁷⁹ John Miles Foley, *How to Read an Oral Poem*, 60.

⁸⁰ Þessi hugmynd kom fyrst fram í umræðum í þjóðfræðinámskeiðinu „Íslensk ævintýri og samfélag“.

Ef orðinu „womb“ er flett upp í ritinu, *The Women's Encyclopedia of Myths and Secrets*, má finna áhugaverða umfjöllun um móðurlífið⁸¹:

Megalithic tombs and barrow-mounds were designed as “wombs” to give rebirth to the dead. Their vaginal entrance passages show that Neolithic folk went to considerable trouble to devise imitations of female anatomy in earth and stone. Tomb and womb were even related linguistically. Greek *tumbos*, Latin *tumulus* were cognates of *tumere*, to swell, to be pregnant. The word “tummy” is thought to have come from the same root.⁸²

Sé vömbin þar af leiðandi sett í samhengi við móðurlífið, samanber orðið „womb“ á ensku, mætti ef til vill líta á hana sem táknræna fyrir þroska Signýjar og að lokum endurfæðingu hennar sem fullþroska konu, tilbúna til giftingar. Hugsanlegt er því að vömbin gegni svipuðu hlutverki og hellar, holur og steinar, sem ævintýrahetjur þurfa einnig stundum að dvelja í til að taka út þroska og standa fyrir biðtímann, eða þroska unglingsáranna.⁸³ Vangaveltur sem þessar eru þó örlítið fyrir utan ramma þessarar ritgerðar en forvitnilegt hefði verið að skoða ævintýrið enn frekar út frá samfélagslegu sjónarhorni. Verður nú vikið að þeim ævintýrum sem innihalda tiltekið umbreytingarminni.

IV.2 AT 706

Einar Ól. Sveinsson flokkar bæði ævintýrin, *Gorvömb* og eldri afbrigði af *Sögunni af Birni bragðastakk*, sem farið verður í hér á eftir, undir AT gerðina 706.⁸⁴ Samkvæmt 2. útgáfu *The Types of the Folktale*, endurbættri af Stith Thompson, fellur gerð 706 undir „The Banished Wife or Maiden“ sem nær yfir gerðir 705–712. Enn fremur er gerð 706 gefið heitið „The Maiden Without Hands“, eða handalaus stúlkan. Gerðinni er lýst sem svo:

⁸¹ Orðin „womb“ og „vömb“ gegna ekki endilega sömu merkingu, en á ensku er „womb“ oftast notað yfir móðurlíf á meðan „vömb“ er frekar notað yfir maga eða magasekk. Hinsvegar geta bæði orðin merkt „kviður“, samanber Mörður Árnason, *Íslensk orðabók*, 1186; Sævar Hilbertsson, *Ensk orðabók: Ensk-íslensk, íslensk-ensk orðabók*, 505. Í *Íslenskri orðabók* er enn fremur vísað í orðtakið „dæma eins og vömbin veltist“. Mögulega gæti verið um að ræða einhvers konar tengingu á milli minnisins um veltandi vömbina og orðtaksins en verður það að teljast ólíklegt þar sem Jón G. Friðjónsson vill frekar tengja orðtakið við það hve dómur manna geti farið eftir starfsemi meltingarfæranna í það og það skiptið, og þar af leiðandi hvernig mönnum líður. Sjá Jón G. Friðriksson, *Mergur málsins: Íslensk orðatiltæki, uppruni, saga og noktun*, 974.

⁸² Walker, *The Woman's Encyclopedia of Myths and Secrets*, 1092.

⁸³ Sjá til að mynda í ævintýrunum *Sögunni af Loðinbarða* í Jón Árnason, *Íslenskar þjóðsögur og ævintýri*, II, 441–442 og *Sögunni af Kolrössu krókríðandi* í Jón Árnason, *Íslenskar þjóðsögur og ævintýri*, II, 432–427.

⁸⁴ Einar Ól. Sveinsson, *Verzeichnis Isländischer Märchenvarianten*, 96.

The Maiden Without Hands. Becomes wife of the king. Is driven forth. Gets her hands back and is received again by her husband.

I. *The Mutilated Heroine*. The heroine has her hands cut off, (a) because she will not marry her father, or (b) because her father has sold her to the devil, or (c) forbids her to pray, or (d) because her sister-in-law has slandered her to her brother.

II. *Marriage to the King*. A king finds her in the woods, (garden, stable, sea) and marries her in spite of her mutilation.

III. *The Calumniated Wife*. For the second time she is cast forth with her newborn children, because (a) the parents-in-law, (b) her father, (c) her mother, (d) her sister-in-law or (e) the devil change a letter to the king.

IV. *The Hands Restored*. (a) By a miracle in the woods she gets her hands back again. (b) She is restored to her husband.⁸⁵

Í hvorugu ævintýrinu hefur minnið um handaleysið [Q451.1 Hands cut off as punishment] þó náð inn í framvindu sögunnar. Í stað þess að stúlkan sé limlest eru börn hennar tekin af henni og þeim skipt út fyrir afkvæmi dýra. Samkvæmt Thompson eru skráð níu afbrigði af gerðinni á Íslandi líkt og til að mynda *Sagan af Vilfríði Völufegri, Lauphöfðu saga, Kollusaga, Helga Karlsdóttir, Sagan af Birni bragðastakk og Gorvömb*.⁸⁶ Verður nú fjallað um tvö þeirra; *Gorvömb* og *Söguna af Birni bragðastakk*⁸⁷ en það eru einu afbrigði AT 706 sem innihalda minnið um stúlkuna sem er breytt í vömb af stjúpu sinni. Þar sem ævintýrin tvö eru nánast eins verður efni beggja sagnanna tekið saman en atriði sem skera sig úr eru aðgreind með rauðum (*Sagan af Birni bragðastakk*) og grænum (*Gorvömb*) lit og er efni þeirra sem hér segir.

Kóngssonur drepur foreldra sína, fær ríki föður síns og eignast dótturina Ingibjörgu með drottningu sinni. / Björn bragðastakkur rænir prinsessu og eignast með henni dótturina Ingibjörgu. Kóngsdóttirin Ingibjörg lætur sig hverfa úr landi föður síns sem vill sænga hjá henni. Ingibjörg nær að flýja með hjálp tveggja töfragripa, linda og tíkur / talandi töfraþyrnis sem hún fær frá deyjandi móður sinni en hún ráðleggur henni jafnframt að flýja föður sinn með hjálp kaupamanna sem flytja hana í burt á skipi sínu. Ingibjörg fær að dvelja við vinnu í koti hjá bónda sem annaðist klæðnað kóngsins í landinu / klæðskera en Ingibjörg saumaði afar vel. Kóngur kemur í kotið til að athuga hver saumaði svo fallega á hann. Hann fellur fyrir Ingibjörgu og brúðkaup þeirra er

⁸⁵ Thompson, *The Types of the Folktale*, 240–242.

⁸⁶ Thompson, *The Types of the Folktale*, 241; Einar Ól. Sveinsson, *Verzeichnis Isländischer Märchenvarianten*, 96–97.

⁸⁷ Ekki verður notast við ævintýrið úr safni Jóns Árnasonar, heldur er byggt á yngra afbrigði ævintýrsins, haft eftir Herdísí Jónasdóttur, sem finna má í bók Rósu Þorsteinsdóttur, *Sagan upp á hvern mann: Átta íslenskir sagnamenn og ævintýrin þeirra*, þar sem það afbrigði hefur að geyma vambarminnið.

haldið með því skilyrði að kóngurinn myndi aldrei taka vetursetumann án samþykkis Ingibjargar. Kóngur tekur þó síðan aldraðan mann (**Björn bragðastakk**) til veturvistar í óþökk Ingibjargar og þegar hún verður ófrísk er maðurinn látinn taka á móti barninu. Hann hendir þó barninu út um hallargluggann og réttir konungi **dauðan blóðsmurðan** hvolp í stað **stúlkubarns** / **sveinbarns**. Gengur þetta svona fyrir sig tvisvar til viðbótar; í annað skiptið réttir maðurinn konungi **dauðan kettling** / **hvolp** í stað barns og í þriðja skiptið fær kóngurinn **blóðugan spýtukubb** / **hálfblindan kettling** í hendurnar í stað **stúlkubarns** / **sveinbarns**. Fyrir þriðju barnsfæðinguna er sagt frá því að kóngur þurfi að fara að hjálpa bróður sínum Herrauði í bardaga. Ingibjörgu er þá hent út í skóg í **járnspenntri kistu** / **járnspenntum stokki með ábornu hunangi**. Hún losnar þó úr prísundinni með hjálp villidýra sem hrökklast í burtu þegar gjarðirnar hrökkva af stokknum. Þegar hún er síðan á gangi í skóginum kemur hún að kofa gamallar konu sem býður henni svefnstað yfir nóttina sem og að eiga hlut úr húsi sínu. Ingibjörg velur einhverskonar ófreskju eða „Gorvömb“ eins og hún er kölluð **og eftir það hverfur húsið og gamla konan í einni andrá**. Ingibjörg eltir Gorvömb sem veltur og veltur og fer síðan á baki Gorvambar yfir á eyju sem hún átti með konunginum. **Þær búa þar í húsi neðanjarðar og fær hún þar börnin sín þrjú sem hún á að hugsa um.** / **Gorvömb fer með Ingibjörgu í fallett hús þar sem þær búa í einhvern tíma.** Kóngurinn og vetursetumaðurinn koma loks báðir yfir á eyjuna eftir að **Gorvömb kveikir bál þar / kindum konungs er farið að fækka á eyjunni**. Gorvömb lætur kónginn setjast á gullstól en vetursetumanninn spennir hún í járnstól með gaddahepu og neyðir hann til að segja konunginum sannleikann. Eftir það opnar hún hlera undir stólnum og hann dettur í sjóðandi **tjörupott** / **vatnspott**. Gorvömb færir síðan konunginum Ingibjörgu og börnin þeirra þrjú, sem hún hafði haft hjá sér. Hún fær í staðinn að giftast bróður konungsins, **Herrauði**. Eftir brúðkaupsnóttina losnar Gorvömb úr álögum, hamurinn fellur af henni, hann er brenndur, og eftir stendur gullfallett stúlka sem varð fyrir álögum stjúpu sinnar.⁸⁸

Ævintýrið um **Gorvömb** (svartur og grænn litur hér að framan) er að finna í safni Jóns Árnasonar þar sem það er fellt undir stjúpusögur.⁸⁹ Það er skráð eftir handriti Þorvarðar Ólafssonar (um 1829 – 1872), bónda og hreppstjóra á Borg á Kalastöðum á

⁸⁸ Jón Árnason, *Íslenzkar þjóðsögurog ævintýri*, II, 360–364; Rósa Þorsteinsdóttir, *Sagan upp á hvern mann: Átta íslenskir sagnamenn og ævintýrin þeirra*, 247–250.

⁸⁹ Jón Árnason, *Íslenzkar þjóðsögur og ævintýri*, 360–364. Annað afbrigði af ævintýrið má til að mynda einnig finna á bls 280–285 í bók Rósu Þorsteinsdóttur, *Sagan upp á hvern mann: Átta íslenskir sagnamenn og ævintýrin þeirra*, haft eftir Katrínu Valdimarsdóttur.

Hvalfjarðarströnd.⁹⁰ Eins og áður hefur komið fram hafa *Vambarljóð* lengi verið talin ort eftir þessu ævintýri en við nánari athugun á það þó ekki ýkja margt sameiginlegt með efnisframvindu *Vambarljóða*. Ekkert hefur til dæmis enn minnt lesendur á *Vambarljóð* þegar fyrri hluta ævintýrsins lýkur. Í *Gorvömb* er til að mynda ekki einblínt með sama hætti á samskipti stjúpmaegðna líkt og í *Vambarljóðum* heldur er gert meira úr holdfýsn föður á dóttur sinni sem og samlífi hjónanna, kóngsins og Ingibjargar. Hins vegar má sjá glitta í stjúpu- og álagaminnið í lok ævintýrsins, en þó einungis úr afar mikilli fjarlægð því hér er það ekki aðalsöguhetjan sem verður fyrir álögunum heldur aukapersóna sem er þó í veigamiklu hlutverki þegar líður á ævintýrið.

Ef litið er á hitt ævintýrið, *Sagan af Birni bragðastakk* (svartur og rauður litur hér að ofan), kemur í ljós að það hefur að geyma nánast sömu efnisþætti og *Gorvömb* að undanskildum nokkrum minnum. Ævintýrið má finna í kafla um ævintýri Herdísar Jónasdóttur frá Húsafelli í bókinni *Sagan upp á hvern mann* eftir Rósu Þorsteinsdóttur. Ævintýrið er hljóðritað af Hallfreði Erni Eiríkssyni eftir Herdísi (1890 – 1972), á Húsafelli þann 25. október árið 1967.⁹¹ Þess ber þó að geta, líkt og fram kemur í athugasemdum Hallfreðar Eiríkssonar og Hennings K. Sehmsdorf við sama ævintýri í enskri útgáfu í bókinni *All the World's Reward*, að finna má eldra afbrigði af *Sögunni af Björn bragðastakk* í öðru bindi þjóðsagnasafns Jóns Árnasonar sem skráð er eftir Hólfríði Þorvaldsdóttur.⁹² Einnig má finna *Söguna af Bragðastakk* í safni Jóns⁹³ en í hvorugum þessum ævintýrum er þó vambarminnið til staðar.

Athyglisvert er að skoða hvernig hjálparinn birtist í hvoru afbrigðinu fyrir sig sem ekki innihalda vambarlíkið. Í *Sögunni af Birni bragðastakk* er það veran Einfætla sem hjálpar kóngshjónunum en Hlaupastelpa í *Sögunni af Bragðastakk*. Í báðum tilfellum væri hægt að líta svo á, að minnið um vömbina hafi ekki verið skilið almennilega af öllum, að undanskyldu því einkenni hennar að hafa rúllað – eða að minnsta kosti ekki gengið eins og flestir, og mögulega þess vegna orðið að Hlaupastelpu og Einfætlu. Að sama skapi er einnig hægt að benda á að hægt er að tengja á milli handalausú stúlkunnar sem gerð AT 706 er kennd við og hjálparanna innan þessara ævintýra. *Gorvömb* er afskræmd, handa- og fótalaus þar sem hún veltist áfram, sem og Einfætla, en nafnið bendir til þess að hún gangi eða hoppi um einfætt.

⁹⁰ Jón Árnason, *Íslenzkar þjóðsögur og ævintýri*, II, 578; Jón Árnason, *Íslenzkar þjóðsögur og ævintýri*, VI, 181.

⁹¹ Rósa Þorsteinsdóttir, *Sagan upp á hvern mann: Átta íslenskir sagnamenn og ævintýrin þeirra*, 250.

⁹² Hallfreður Örn Eiríksson og fl., Herdís Jónasdóttir: *Tales from Húsafell, Iceland (1966–1967)*, 299; Jón Árnason, *Íslenzkar þjóðsögur og ævintýri*, II, 391–396.

⁹³ Jón Árnason, *Íslenzkar þjóðsögur og ævintýri*, V, 7–9.

Þar sem faðir Ingibjargar snýr aftur í ævintýri Herdísar er hann orðinn aðalillvirki sögunnar og mætti þess vegna ef til vill flokka ævintýrið *Sagan af Birni bragðastakk*, líkt og hún er skráð í bók Rósu, undir vonða ættingja í stað stjúpúsagna, eins og ævintýrið *Gorvömb* var felld undir hér hér að framan. Í *Gorvömb* mætti þó líta svo á að vetursetumaðurinn sé mögulega faðir Ingibjargar og væri því eðlilegast að mínu mati að bæði ævintýrin heyrðu undir sama undirflokk eða „vonda ættingja“, þar sem stjúpuminnið gegnir svo litlu hlutverki í báðum ævintýrunum sem raun ber vitni.

Hvað varðar nokkur af þeim minnum sem fram koma í báðum afbrigðum gerðarinnar, *Gorvömb* og *Sögunni af Birni bragðastakk*, mætti til að mynda nefna í rétttri röð (þau minni sem fram koma í sitthvoru afbrigðinu eru aðgreind með sömu litum og hér að framan, það er Björn bragstakur með rauðum og *Gorvömb* með grænum):

[T411.1 Lecherous father]⁹⁴

[D958 Magic thorn] + [D1611 Magic objects answers for fugitive] / [K525.6 Escape, leaving dog as substitute]⁹⁵

[P441 Tailor]⁹⁶

[N711 King (prince) accidentally finds maiden and marries her]⁹⁷

[K2115 Animal-birth slander]⁹⁸

[N819.2 Transformed person as helper]⁹⁹

[H210 Test of guilt or innocence]¹⁰⁰

[Q414.1.1 Boiling in tar for punishment for impostor] / [Q467 Punishment by drowning]¹⁰¹

[S451 Outcast wife at last united with husband and children]¹⁰²

[M411.1.1 Curse by stepmother] + [D133 Transformation to cow]¹⁰³

Út frá þessum minnum má sjá að stjúpu- og álagaminnið kemur inn í frásögnina undir lok hennar og er ævintýraheimurinn þá þegar orðinn heill á ný eftir að Ingibjörg og börn hennar eru sameinuð kónginum. Má því að sama skapi sjá ævintýragerð AT 404 fléttast inn í AT 706.¹⁰⁴ Mörg þessara minna hér að ofan er einnig að finna í miðaldabókmenntum líkt og í fornaldar- og riddarasögum eins og sjá má í minnaskrá Inger Boberg yfir íslenskar miðaldabókmenntir.

⁹⁴ Thompson, *Motif-Index of Folk-Literature*, V, 384.

⁹⁵ Thompson, *Motif-Index of Folk-Literature*, II, 11, 286; IV, 310.

⁹⁶ Thompson, *Motif-Index of Folk-Literature*, V, 173.

⁹⁷ Thompsons, *Motif-Index of Folk-Literature*, V, 126.

⁹⁸ Thompson, *Motif-Index of Folk-Literature*, IV, 476.

⁹⁹ Thompson, *Motif-Index of Folk-Literature*, V, 134.

¹⁰⁰ Thompson, *Motif-Index of Folk-Literature*, III, 391.

¹⁰¹ Thompson, *Motif-Index of Folk-Literature*, V, 222, 235.

¹⁰² Thompson, *Motif-Index of Folk-Literature*, V, 328.

¹⁰³ Thompson, *Motif-Index of Folk-Literature*, V, 66; II, 19.

¹⁰⁴ Ævintýragerð AT 404* verður nánar útskýrð í næsta undirkafla.

Minni ævintýranna tveggja benda til þess að þau eigi enn fremur heima í undirgerðinni C (AT 706C) eða „Lecherous Father as Queen’s Persecutor“.¹⁰⁵ Í endurbættri gerðaskrá Hans-Jörg Uther er titilinum breytt í „The Father Who Wanted to Marry His Daughter“ og er gerðinni lýst sem svo:

Father (priest) wants to marry his daughter. She escapes, marries a prince, and gives birth to children. Her father kills the children (child) and puts a knife under her pillow as false evidence of murder. Her husband, believing that she has killed her children, condemns her. Her children are resuscitated by a miracle, and she is reconciled with her husband.¹⁰⁶

Í staðinn fyrir kraftaverkið og endurlífgun barnanna kemur Gorvömb, kóngsdóttir undir myndhverfandi álögum stjúpu sinnar, inn í frásögnina í hlutverki hjálparans. Hún hefur gætt barnanna sem skipt var út fyrir hvolpa eða kettlinga og sameinar konungshjónin á ný og er sjálf gift inn í hamingjuríkt hjónaband að lokum. Þar með hefur verið gengið frá öllum þeim þráðum sem spunnir voru í gegnum frásögnina og ævintýrið endar í algjöru jafnvægi. Hvorugt afbrigði gerðarinnar á samt sem áður mikið sameiginlegt með *Vambarljóðum* og er það aðeins rétt í blálokin sem við fáum að skyggjast inn í stjúpu- og álagaminnið.

IV.3 AT 404*

Samkvæmt Einari Ól. Sveinssyni eru ævintýrin *Sagan af Signýju vömb* og *Hildur góða stjúpa og veltandi vömb* flokkuð undir gerð AT 404*¹⁰⁷ sem tilheyrir „Supernatural or Enchanted Husband (Wife) or other Relatives“ eða gerðum 400–424. Tiltekinni gerð er lýst sem svo í gerðaskrá Thompson:

Girl Transformed by Jealous Stepmother into Cow’s Stomach. Disenchantment only by marrying a prince. Rolling cow-stomach as shepherd on king’s estate. Prince tries to drive her off but he magically sticks to the cow’s stomach and can be released only by marrying her. Disenchantment.¹⁰⁸

Hér má sjá ævintýragerð sem passar vel við *Vambarljóð* og þann söguþráð sem rakinn var hér að framan.

Í skrá sinni nefnir Thompson að afbrigði þessarar gerðar sé einungis að finna á

¹⁰⁵ Thompson, *The Types of the Folktale*, 242.

¹⁰⁶ Uther, *The Types of International Folktales*, I, 380.

¹⁰⁷ Einar Ól. Sveinsson, *Verzeichnis Isländischer Märchenvarianten*, 38–39.

¹⁰⁸ Thompson, *The Types of the Folktale*, 134.

Íslandi og þá sex talsins. Þessi afbrigði telur Einar Ólafur síðan upp í skrá sinni *Verzeichnis Isländischer Märchenvarianten* en það eru; *Vambarljóð*, *Vambarljóð III*, *Sagan af Signýju vömb*, ónefnd saga skrásett af Páli Pálssyni eftir Guðríði Eyjólfsdóttur (Lbs. 536 4to = Ritt. 51),¹⁰⁹ sagnakvæðið *Hyndluljóð* og *Rímur af Hyndluljóðum*. Af þessu má sjá að sagnakvæðið *Vambarljóð* fellur undir ævintýragerð AT 404* og væri þá eðlilegt að álykta sem svo að kvæðið eigi þar af leiðandi rætur að rekja til munnmælaævintýra af þeirri gerð. Nú verður fjallað um tvö ævintýri sem heyra undir gerðina og fela í sér umrædd myndhverfandi álög, þar sem kóngsdóttur er breytt í vömb af stjúpmóður sinni. Þar sem afbrigðin tvö eru fremur ólík verður sagt frá efni þeirra í sitthvoru lagi.

Í *Sögunni af Signýju vömb* er fjallað er um kóngsdótturina Signýju sem missir móður sína. Stuttu eftir lát drottningar kemur kona inn í herbergi til konungs og gefur honum að drekka dropa úr glasi og segir honum að hún sé Yrsa kóngsdóttir sem hafi flúið úr landi föður síns vegna ófriðar. Konungur biður Yrsu og þau giftast en Signý sem syrgir móður sína mætir ekki í brúðkaupið. Yrsa leggur þá á hana að hún verði að veltandi vömb og muni ekki losna úr þeim álögum fyrr en kóngssonur sofi hjá henni. Signý leggur á Yrsu til baka að hún skuli verða að breima ketti og vera í þeim álögum þar til konungurinn komi aftur úr skattheimtu og skuli hún þá detta niður af hallarburstinni og deyja og sýna sitt rétta andlit. Álögin taka á sig mynd, kóngur kemur bráðlega heim og Yrsa dettur í kattarlíkinu niður úr hallarburstinni og deyr. Signý hins vegar veltur af stað og kemur að landi þar sem Hálfván konungur réð fyrir ásamt móður sinni. Hún fer að hirða svín kotbændahjóna og heldur þeim í högum þar sem hjarðir konungsins voru. Signý vömb er klöguð og konungur sendir menn sína til að eyða vömbinni en það tekst þó ekki vegna þess hve fljótt hún veltur. Kóngur mætir þá á svæðið, sér vömbina á veltunni og tekur exi sína og heggur í hana. Þá fer hún að velta með konunginn fastan við sig. Konungurinn biðst griða og Signý segist þyrma honum ef hann samþykki að sofa hjá sér. Hann neyðist til að lofa því. Hann kemur heim dapur í bragði en móðir hans huggar hann og segist ætla að fylgjast með um nóttina. Þegar Signý er lögð upp í rúm til kónungsins í vambarlíkinu líður yfir hann. Þegar móðir konungsins kemur inn um nóttina sér hún vambarhaminn liggja við hlið Signýjar og ákveður að brenna hann. Eftir að hún hefur dreypt á þau bæði og Hálfván konungur vaknar verður hann afar glaður yfir fegurð Signýjar og biður hana um að segja sér alla

¹⁰⁹ Hér er væntanlega verið að vísa til ævintýrsins *Hildur góða stjúpa og veltandi vömb* sem nánar verður rætt um á eftir.

sólarsöguna. Faðir hennar er látinn vita af gangi mála og kemur í kóngsríkið. Hálfán biður Signýjar og biður faðir hennar móður Hálfánar og haldin eru brúðkaup. Faðir Signýjar og kóngamóðirin flytjast síðan í ríki hans og allir eru hamingjusamir.¹¹⁰

Ævintýrið er haft eftir Guðrúnu Ólafsdóttur (um 1791 – 1862), föðursystur Sigurðar málara sem búsett var á Ketu og Reyn í Skagafirði.¹¹¹ Ævintýrið má að sama skapi finna í Þjóðsagnasafni Einars Guðmundssonar undir nafninu *Saga af Signýju vömb*.¹¹² Það má þó greina töluverðan mun á orðalagi afbrigðanna þrátt fyrir að þau séu bæði úr sama handriti, eða Lbs. 528 4to. Ævintýrið fellur að öllu leyti að gerðinni AT 404*, allt frá byrjun til enda. Nokkur minni vantar þó inn í ævintýrið sem finna má í kvæðinu en sömu minni má sjá í ævintýrinu og tekin eru fram í kafla 3 hér að ofan.

Undir sömu gerð fellur ævintýrið *Hildur góða stjúpa og veltandi vömb*. Framvinda ævintýrisins er á þá leið að kóngur og drottning geta ekki eignast barn. Einn dag gengur drottning í skóginum í snjófölg þegar hún fær blóðnasir. Hún óskar sér þess að eignast stúlkubarn hvíta sem snjófölg, rjóða um kinnar sem blóð og með svart hár líkt og íbenholt. Þá heyrir hún sagt í skóginum að hún muni ekki geta dáið fyrr en hún hafi lagt á dóttur sína þrjár þrautir – að drepa mann, brenna borg og eiga barn í lausaleik. Konungshjónin eignast í framhaldinu kóngsdótturina Hildi. Drottningin deyr en leggur áður á dóttur sína að hún skuli drepa mann, brenna borg og eiga barn í lausaleik. Kóngurinn nær sér í aðra konu sem einnig heitir Hildur og reynist hún Hildi kóngsdóttur vel og hjálpar henni með álögin eða þrautirnar þrjár. Hildur eignast því barn með bróður stjúpunnar sem var í þursalíki og hjálpar honum í leiðinni úr álögum, en hann var kóngssonur. Hún lofast honum en þarf að fara til baka í ríkið. Góða stjúpan deyr síðan eftir að hafa ráðlagt Hildi að ef verðandi stjúpmóðir hennar muni leggja á hana álög skuli hún leggja á til baka verri álög. Síðan giftist kóngur í þriðja sinn. Þessi stjúpa Hildar leggur á hana að hún skuli verða að veltandi vömb og velta af landi og verða í þeim álögum þar til hún nái að sofa hjá kóngi eða kóngssyni. Hildur leggur á hana til baka að hún verði með annan fótinn á skemmu sinni og hinn á hallarvegg kóningsins og að þrælar kyndi undir henni bál að neðan á meðan hún frjósi að ofan og þegar hún líti konunginn augum skuli hún detta í bálið og brenna.¹¹³ Hildur verður að vömb og veltur yfir í ríki annars konungs og hjálpar karli og kerlingu með fé sitt á beitarnandi

¹¹⁰ Jón Árnason, *Íslenskar þjóðsögur og ævintýri*, IV, 495–497.

¹¹¹ Jón Árnason, *Íslenskar þjóðsögur og ævintýri*, IV, 681; Jón Árnason, *Íslenskar þjóðsögur og ævintýri*, VI, 102.

¹¹² Einar Guðmundsson, *Þjóðsögur og þættir*, I, 359–361.

¹¹³ Um gagnálög af þessu tagi sjá Aðalheiður Guðmundsdóttir, *Úlfhams saga og þróun álagasendinga*, 92–94.

konungsins í óþökk hans. Hann stingur spjóti sínu í Hildi vömb og ætlar að drepa hana, en Hildur byrjar þá að snúast og snúast með kóng sem er fastur við spjótið, þar til hann biður hana um að stoppa. Hún gerir það ef hann samþykkir að sofa hjá sér, sem hann gerir á endanum vegna ýtni móður hans og sér þá að Hildur er fögur konungsdóttir. Þau giftast en konungurinn deyr síðan að ári liðnu og kemur þá konungssonurinn sem Hildur leysti úr álögnum til hallarinnar með son þeirra og giftast þau að lokum.¹¹⁴

Þetta ævintýri fellur einnig undir stjúpúsögur samkvæmt flokkun Jóns Árnasonar. Heimildarmaður þess er Guðríður Eyjólfsdóttir (um 1811 – 1878) frá Árkvörn í Fljótshlíðahreppi. Ævintýrið er skráð eftir Lbs 536 4to, skrásett af Páli Pálssyni. Einar Ól. Sveinsson flokkar ævintýrið undir tvær gerðir eins og sjá má í gerðaskrá samantekinni af Bo Almqvist, gerðirnar AT 404 og 728 en gerð 728 var síðar breytt yfir í gerð 934 E**.¹¹⁵ Ef litið er í gerðaskrá Thompsons má sjá að gerðinni 934E** er lýst sem svo:

Daughter Cursed at Birth. A childless queen makes a wish for a child red as blood, as white as snow, etc. [Z65.1]¹¹⁶. Curse: to bear daughter but to see her only three times and each time to lay a curse on her. This happens. Curses: to slay man, to burn castle, to bear illegitimate child. – A good stepmother helps the girl accomplish all these.¹¹⁷

Hér má sjá að gerðin AT 934E** er greinilega blönduð AT 404* í ævintýrinu um *Hildi góðu stjúpu og veltandi vömb* þar sem Hildur þarf að leysa þrautirnar þrjár sem móðir hennar leggur á hana með hjálp góðrar stjúp móður en henni er jafnframt breytt í vömb í seinni hluta ævintýrsins af vondri stjúp móður sinni. Þau minni sem enn fremur má greina í ævintýrinu eru eftirfarandi:

[Z65.1 Red as blood, white as snow]¹¹⁸

[G361.1.2 Three -headed ogre]¹¹⁹

[D743 Disenchantment by sexual intercourse]¹²⁰

[M411.1.1 Curse by stepmother]¹²¹

[D525 Transformation through curse]¹²²

¹¹⁴ Jón Árnason, *Íslenzkar þjóðsögur og ævintýri*, IV, 590–594.

¹¹⁵ Almqvist, Gerðir ævintýra, 317–319; Thompson, *The Types of the Folktale*, 252.

¹¹⁶ Leiðrétting mín. Var skráð „[Z65.1]“ af Einari Ólafi. Öll önnur minni í bók hans voru afmörkuð með hornklofum svo líklega er um innsláttarvillu að ræða.

¹¹⁷ Thompson, *The Types of the Folktale*, 331.

¹¹⁸ Thompson, *Motif-Index of Folk-Literature*, V, 552.

¹¹⁹ Thompson, *Motif-Index of Folk-Literature*, III, 351.

¹²⁰ Thompson, *Motif-Index of Folk-Literature*, II, 85.

¹²¹ Thompson, *Motif-Index of Folk-Literature*, V, 66.

¹²² Thompson, *Motif-Index of Folk-Literature*, II, 60.

Hér má sjá að öll þau ævintýri sem fjallað hefur verið um í þessum kafla fela í sér stjúpu- og álagaminnið [M411.1.1 Curse by stepmother] og [D525 Transformation through curse]. Ævintýrið *Hildur góða stjúpa og veltandi vömb* minnir afar mikið á ævintýrið *Hildur góða stjúpa* í safni Jóns Árnasonar sem fjallar um kóngsdótturina Ingibjörgu sem fæðist foreldrum sínum vegna óskar móðurinnar um stúlku rjóða í kinnum, svarthærða og hvíta á hörund. Fyrir dauða sinn leggur móðirin síðan á hana að hún verði að brenna borg, eignast barn í lausaleik og drepa mann. Stjúpa hennar, Hildur, hjálpar henni síðan að leysa þessar þrautir og í lok ævintýrsins er Ingibjörg gift bróður Hildar sem jafnframt er barnsfaðir hennar sem hún hafði leyst úr álögum með því að sofa hjá honum. Sá möguleiki er fyrir hendi að sá sem sagt hefur ævintýrið af *Hildi góðu stjúpu og veltandi vömb* hafi einnig þekkt *Söguna af Signýju vömb* eða tiltekin minni innan ævintýrsins og fléttað ævintýrin tvö saman.

Í báðum þessum ævintýrum, *Sögunni af Signýju vömb* og *Hildi góðu stjúpu og veltandi vömb* má sjá að stjúpu- og álagaminnið er farið að leika enn stærra hlutverk en í ævintýrum af gerðinni AT 706. Þar af leiðandi minna ævintýrin tvö, *Sagan af Signýju vömb* og *Hildur góða stjúpa og veltandi vömb*, okkur því enn frekar á sagnakvæðið *Vambarljóð* hvort sem um er að ræða afbrigði I eða III. Þó má ekki gleyma því að Einar Ól. Sveinsson hefur áður flokkað sagnakvæðið undir AT 404* þrátt fyrir skrif Jóns Þorkelssonar og Ólafs Davíðssonar um rót *Vambarljóða* út frá *Gorvömb* eins og fjallað var um hér í upphafi kaflans. Þar sem einn megintilgangur þessarar ritgerðar er að sýna fram á líklegri tengsl *Vambarljóða* við *Söguna af Signýju vömb* sem undirrót kvæðisins verður nú gerður samanburður á *Vambarljóðum* og þeim ævintýrum sem hér hafa verið reifuð.

V Samantekt og samanburður Vambarljóða og ævintýra

Hingað til hefur verið fjallað um íslensku sagnakvæðin, aldur, eðli og einkenni þeirra, og hefur kvæðið *Vambarljóð* í tveimur afbrigðum verið í aðalhlutverki og voru þau borin saman til að varpa ljósi á mismunandi efnisþætti, auk þess sem áætlað var um aldursmun kvæðisins. Í framhaldinu voru þau ævintýri sem hafa að geyma stjúpu- og

¹²³ Thompson, *Motif-Index of Folk-Literature*, II, 83.

álagaminnið og umbreytingu kóngsdótturinnar í vömb kynnt til sögunnar.

Hér að framan var þeim hugmyndum velt upp hvort *Vambarljóð* hafi mögulega verið ort undir áhrifum einhverra þeirra ævintýra sem fjallað var um í 4. kafla, og þá fyrst og fremst *Sögunnar af Signýju vömb*. Einar Ól. Sveinsson skrifar eftirfarandi um uppruna kvæðisins í rit sitt *Um íslenskar þjóðsögur*:

Loks er Vambarljóð ort, að því er virðist, eftir ævintýri, sem sagt hefur verið um þær mundir, þó að nú séu flestar frásagnir sama efnis undir áhrifum frá kvæðinu.¹²⁴

Einar virðist hér vera á þeirri skoðun að þau ævintýri sem voru í umferð á 19. og 20. öld, og eru af svipuðum toga og *Vambarljóð*, hafi frekar verið mótuð eftir sagnakvæðinu en öfugt – og á hann þá væntanlega við þau ævintýri sem innihalda umbreytingarminnið um vömbina. Orð hans eru þó reyndar frekar óljós og ef rýnt er í þessa litlu klausu virðist hann annaðhvort hallast að því að sagnakvæðið hafi verið samið út frá ævintýri sem nú er glatað, eða að eitt þeirra ævintýra sem sagt var „um þær mundir“ sé rót *Vambarljóða* á meðan önnur séu undir áhrifum frá kvæðinu. Í eftirfarandi kafla verða tekin saman þau atriði sem afbrigði *Vambarljóða* og áður nefnd ævintýri eiga sameiginleg og leitast verður við að varpa ljósi á hugsanlegan uppruna kvæðisins eða mögulega rót þess.

V.1 Vambarljóð og AT 706 (Gorvömb og Sagan af Birni bragðastakk)

Ævintýrin *Gorvömb* og *Sagan af Birni bragðastak* eru sömu gerðar, AT 706 eða „The Maiden Without Hands“, og efnisframvinda þeirra er sú sama að frátöldum nokkrum minnum sem birtast hvert fyrir sig innan beggja ævintýra. Ævintýrin eru þó í raun afar frábrugðin *Vambarljóðum* hvað efnisframvindu varðar enda heyra *Vambarljóð* undir aðra ævintýragerð (sjá k. 4.3).

Ævintýrin tvö og *Vambarljóð* fjalla öll um kóngsdóttur og þær raunir sem hún þarf að ganga í gegnum til að öðlast að lokum hamingju en umbreytingarminnið um stúlku sem verður að vömb, sem skipar háan sess innan þessarar ritgerðar, er í raun það eina sem ævintýrin og sagnakvæðið eiga sameiginlegt. Birtingarmynd minnisins í *Vambarljóðum* er af öðrum toga en í *Gorvömb* og *Sögunni af Birni bragðastakk*, en innan þeirra verður aðalpersóna ævintýrsins ekki sjálf fyrir álögnum heldur kemur í ljós undir lokin að það er hjálpvætturinn vömbin sem var í raun fögur prinsessa undir

¹²⁴ Einar Ól. Sveinsson, *Um íslenskar þjóðsögur*, 81.

vambarlíkinu, föst í álögum af völdum stjúpu sinnar. Öll nöfn sögupersóna eru önnur en í *Vambarljóðum* og er það því aðeins vömbin eða Gorvömb sem skírskotar til *Vambarljóða*.

Gorvömb hefur, að minnsta kosti af Jóni Þorkelssyni og Ólafi Davíðssyni, verið talin undirrot *Vambarljóða* líkt og áður var komið inn á (sjá k. 4). Af samanburðinum tel ég hins vegar líklegra að sagnamenn, sem þekkt hafa til minnisins úr *Vambarljóðum* eða undirliggjandi ævintýri, hafi bætt því inn í *Gorvömb* og *Söguna af Birni Bragðastakk*.

V.2 Vambarljóð og Sagan af Signýju vömb

Í *Sögunni af Signýju vömb* má segja að eitt af því fyrsta sem lesandi taki eftir er að hér eru nöfn aðalpersónunnar og stjúpmóðurinnar orðin þau sömu og í *Vambarljóðum* enda eiga báðar frásagnir heima undir sömu gerð, AT 404*. Líkt og samanburðurinn sýnir er framvinda ævintýrisins nánast að öllu leyti sú sama og í *Vambarljóðum*, og þá sér í lagi afbrigði III, allt frá byrjun. Í ævintýrinu er þó til að mynda ekki tekið fram að Signý hafi lært hannyrðir og í lokin bætist einnig við ævintýrið 11. efniseining úr *Vambarljóðum I* þar sem faðir Signýjar fær fréttir af henni og kemur til ríkisins. Að endingu giftist Signý kónginum líkt og í *Vambarljóðum* og inn í ævintýrið bætist að faðir hennar kvænist kóngamóðurinni. Í ævintýrinu er því gengið frá öllum lausum endum, ólíkt því sem gert er í *Vambarljóðum III* þar sem efniseining 11 er ekki til staðar.

Aðalheiður Guðmundsdóttir hefur, líkt og áður hefur komið fram, greint stjúpu- og álagaminnið niður í 15 frásagnarliði og hefur hún þar á meðal greint *Söguna af Signýju vömb* eftir þeim. Af samanburði hennar má sjá að *Vambarljóð* – og þá enn frekar afbrigði III – og *Sagan af Signýju vömb* hafa að geyma nánast sömu liði og undirflokkar að tveimur undirflokkum undanskildum, sem eru þá umfram í ævintýrinu.¹²⁵

Í doktorsritgerð sinni *Um íslenskar þjóðsögur* segir Einar Ól. Sveinsson eftirfarandi um *Vambarljóð*:

Sá sem þetta ritar heyrði eitt sinn í æsku ævintýrið af Veltandi vömb, og kom þar fyrir þetta orðstef: „Oft hef ég séð dapra brúði, en aldrei hef ég séð brúðgumann gráta“ og er eins og þessu sé snúið í ljóð í 53. erindi kvæðisins.

¹²⁵ Aðalheiður Guðmundsdóttir, *Úlfhams saga og þróun álagasendinga*, 132.

Það ævintýri eða sú setning sem Einar Ól. vísar hér til, hefur líklega hvergi varðveist á prenti þar sem hana er ekki að finna í fyrrnefndum ævintýrum. Hér er þó vísað í 53. erindi innan *Vambarljóða* III þar sem kóngur situr hnugginn í höll sinni þegar komið er að því að efna loforðið við vömbina. Með þessum orðum: „ævintýrið af Veltandi vömb“, gæti Einar Ól. annars vegar mögulega verið verið að vitna til glataðs – hugsanlega eldra afbrigðis af *Sögunni af Signýju vömb* eða *Hildi góðu stjúpu og veltandi vömb* en það er einungis innan þessara tveggja ævintýra sem sagt er frá samskiptum og loforðum kóngrsins við vömbina. Hins vegar getur verið að um annað ævintýri/afbrigði sé að ræða þar sem umrædd vömb kemur einnig fyrir, og er nú glatað. Þar sem stjúpu- og álagaminnið og vambarmyndhverfingin eru hvort um sig aðalminni í *Sögunni af Signýju vömb* tel ég líklegt að það ævintýri sé eldra en ævintýrin sem innihalda minnið aukalega. *Sagan af Signýju vömb* er að sama skapi skyldari *Vambarljóðum* III.

V.3 Vambarljóð og Hildur góða stjúpa og veltandi vömb

Ævintýrið *Hildur góða stjúpa og veltandi vömb* er samsett úr mun fleiri ævintýraminum en *Vambarljóð* sem og *Sagan af Signýju vömb*. Byrjunin á *Hildi góðu stjúpu og veltandi vömb* minnir til að mynda mikið á upphafið á afrigði af ævintýrinu um *Mjallhvíti og dvergana sjö* þar sem móðirin óskar sér stúlkubarns með hvítt hörund, svart hár og rjóðar kinnar.¹²⁶ Í raun og veru er ævintýrið samansett úr tveimur gerðum, eða AT 934** og AT 404* (sjá k. 4.3). Það er ekki fyrr en kemur að seinni hluta þess að það fer að samsvara *Vambarljóðum*. Endir ævintýrisins er þó ekki sá að Ingibjörg lifi hamingjusöm til æviloka með þeim sem leysti hana úr vambarlíkinu, líkt og í *Vambarljóðum*, heldur er það hjónaband aðeins tímabundið svo að hægt sé að hnýta aðra lausa enda sem ofnir hafa verið í frásögnina. Nöfn persóna þessa ævintýris eiga að sama skapi ekkert sameiginlegt með sagnakvæðinu.

Af samanburðinum að dæma er líklegt að sögumaður *Hildar góðu stjúpu og veltandi vambar* hafi þekkt vambarminnið annars staðar að og þá líklegast annaðhvort úr *Vambarljóðum* eða *Sögunni af Signý vömb* eða öðru eldra áþekku ævintýri sem nú er glatað.

¹²⁶ Jón Árnason, *Íslenskar þjóðsögur og ævintýri*, II, 590. Ævintýrið um *Mjallhvíti* heyrir þó undir gerð AT 709 en ekki AT 934**.

VI Niðurstöður

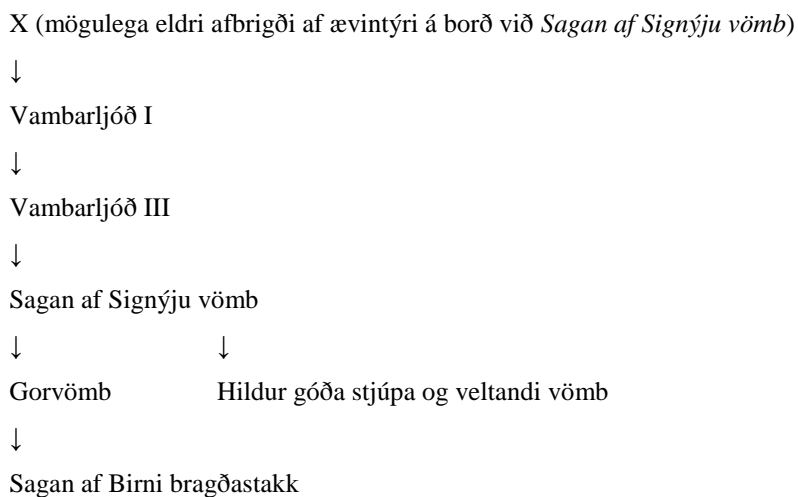
Í þessari ritgerð hefur verið stiklað á stóru um sagnakvæðahefðina og fjallað um hin átta eiginlegu sagnakvæði sem gefin voru út af Ólafi Davíðssyni í lok 19. aldar. Helsta markmið rannsóknarinnar var að sýna fram á hvar möguleg rót *Vambarljóða* gæti legið, sem og annarra sagnakvæða. Ritgerðin inniheldur einnig umfjöllun um sagnakvæðahefðina og þær rannsóknir sem unnar hafa verið út frá kvæðunum. Einnig má hér finna ágríp af efnivið kvæðanna, samanburð á afbrigðum *Vambarljóða* sem og samanburð á kvæðinu og ævintýrum sem hafa að geyma myndhverfinguna um stjúp dóttur sem er breytt í vömb af stjúpu sinni.

Fræðimenn hafa áður sýnt fram á tengslin á milli sagnakvæða og ævintýra og undirstrikar þessi ritgerð þau tengsl enn frekar. Jón Þorkelsson og Einar Ól. Sveinsson hafa báðir fjallað um að sagnakvæðunum hafi í kringum siðaskipti verið snúið í ljóð eftir ævintýrum. Erfitt er þó að álykta um hvort hafi komið á undan, kvæðið eða ævintýrin sem nú eru varðveitt í 19. aldar þjóðsagnasöfnum, þar sem gera verður ráð fyrir að ævintýri hafi verið í mótun í munnlegri varðveislu í gegnum aldirnar. Vitað er að hvoru tveggja ævintýrin og sagnakvæðin voru seint skráð niður á pappír vegna þeirra ríkjandi viðhorfa að þau heyrðu undir kerlingabækur og bábiljur og því minna metin að verðleikum en annar kveðskapur.

Hvað varðar aldur sagnakvæðanna hefur almenn skoðun verið sú að þau megi rekja til 16. aldar þrátt fyrir að þau finnist í 17. aldar handritum. Nýlegar rannsóknir Hauks Þorgeirssonar hafa þó sýnt fram á að einstaka kvæði megi rekja til 14. aldar með málsögu- og bragfræðilegum rökum og má þar af leiðandi áætla að efniviður þessara kvæða hljóti að vera afar forn. *Vambarljóð* I má finna í handriti frá seinni hluta 18. aldar en *Vambarljóð* III eru varðveitt í handriti frá um 1700, þótt þau líti út fyrir að vera yngri, að minnsta kosti ef tekið er tillit til orða Ólafs Davíðssonar og minnar eigin tilfinningar. Afbrigði kvæðisins eru þó afar lík að undanskildum nokkrum minnum, auk upphafs og endis. Í afbrigði III er meira einblínt á samskipti stjúp mæðgnanna auk þess sem meira er gert úr tilfinningum karlkynspersóna kvæðisins, jafnframt því sem persónueinkenni Signýjar, aðalpersónu kvæðisins, eru stórtækari. Það sem aðgreinir afbrigðin enn frekar er að í lok I hafa öll vandmál verið leyst og jafnvægi hefur verið náð að nýju en í III fá áheyrendur hvorki að heyra um afdrif illvirkjans, né er föður Signýjar tilkynnt að dóttir hans sé enn á lífi. Einnig er bætt við gagnálögum Signýjar á

stjúpu sína í III en þar verður hún að breima ketti á meðan hún einfaldlega lætur lífið í I. Allt þetta gæti bent til þess að *Vambarljóð* I sé upphaflegri en III.

Ævintýrin *Gorvömb*, *Sagan af Birni bragðastakk*, *Sagan af Signýju vömb* og *Hildur góða stjúpa og veltandi vömb* hafa öll að geyma stjúpu- og álagaminnið og umbreytingarminnið þar sem stúlku er breytt í vömb. Ég tel líklegra að þau ævintýri, sem fjallað hefur verið um í þessari ritgerð og hafa að geyma stjúpu- og álagaminnið auk vambarumbreytingunnar sem aukaminni séu yngri en *Sagan af Signýju vömb* þar sem umbreytingin er, ásamt stjúpu- og álagaminninu, aðalminni ævintýrisins. *Sagan af Signýju vömb* heyrir einnig undir sömu ævintýragerð og *Vambarljóð* eða AT 404*. Mögulega getur þó hafa verið til annað eldra ævintýri sem svipað hefur til *Sögunnar af Signýju vömb* sem ekki hefur varðveist en þó náð að verða kveikjan að *Vambarljóðum*, mögulega fyrst I og síðar III. Líkt og fram kom þó í inngangi þessarar ritgerðar hefur efni sagnakvæða á Íslandi verið lítt rannsakað enda byggir efni þeirra að mestu leyti á munnlegri hefð og þar af leiðandi er erfitt að tímasetja söguna sem og ævintýrahefðina sem kvæðin tengjast á einn eða annan hátt. Miðað við þær varðveittu heimildir sem fjallað hefur verið um í ritgerðinni þykir mér líklegt að þróun efnisins hafi verið eitthvað á þessa leið:



Margir aðrir möguleikar geta að sjálfsgöðu komið til greina, enda tilviljanakennt hvað varðveitist af munnmælaefni. Að mínu mati er þó líklegast að rót *Vambarljóða* komi frá glötuðu afbrigði af *Sögunni af Signýju vömb* eða jafnvel því afbrigði sem varðveitt er og fjallað er um í þessari ritgerð, fremur en af ævintýrinu *Gorvömb* líkt og báðir Ólafur Davíðsson og Jón Þorkelsson töldu. Upp úr þessari rót hefur vambarminnið mögulega síðan ratað inn í aðrar gerðir, annaðhvort út frá sagnakvæðunum eða ævintýrinu sjálfu.

Við rannsókn þessa hefði verið afar áhugavert að skoða ýmsa aðra þætti sem hér hefur ekki gefist rými til. Sá möguleiki hefði til að mynda verið fyrir hendi að greina *Vambarljóð* og ævintýrin út frá frásagnarliðum Vladimirs Propp jafnt sem frásagnarlögmálum Axels Olrik og bera saman.¹²⁷ Einnig hefði verið áhugavert að skoða efnið betur út frá kenningum um túlkun ævintýra með tilliti til sálgreiningaraðferða sem og að skoða fleiri sagnakvæði með svipuðum hætti. Allt þetta er þó utan þess ramma sem hér var settur og snýr að samanburði og álitamálum um varðveisluferil kvæðisins. Með ritgerðinni vonast ég einnig til að hafa bætt greinagóðri umfjöllun í safn sagnakvæðarannsókna og er von mín sú að kvæðin muni vekja áhuga fleiri á frekari rannsóknum.

¹²⁷ Vladimir Propp greindi rússnesk undraævintýri, í riti sínu *The Morphology of the Folktale*, niður í 31 frásagnarlið. Hvern og einn lið skilgreindi hann sem athöfn persónu sem skilin er í ljósi þeirrar þýðingar sem hún hefur fyrir atburðarrásina í heild. Hann komst að því öll ævintýrin innihalda einhverja liði, þó ekki alltaf alla, en birting þeirra sé þó ætíð í rökréttri röð. *Vambarljóð* hefði til að mynda verið hægt að greina eftir þessum frásagnarliðum. Þá fjallar Axel Olrik um frásagnarlögmál sín í *Principles for Oral Narrative Research*. Olrik ætlaði sér að finna lögmál sem giltu við hverskonar frásagnir, líkt og „lögmálið um tvo á sviði“ og „þrítölulögmálið“. Einnig hefði verið hægt að skoða *Vambarljóð* enn fremur í samhengi við frásagnarlögmál Olrik.

Heimildaskrá

Prentaðar heimildir

Aðalheiður Guðmundsdóttir. (Ó)traustar heimildir. Um söfnun og útgáfu þjóðkvæða. *Skáldskaparmál*, 4, 1997. 210–226.

Aðalheiður Guðmundsdóttir. *Strengleikar*. Reykjavík: Bókmenntafræðistofnun Háskóla Íslands, 2006.

Almqvist, Bo. Gerðir ævintýra. Í Jón Árnason, *Íslenskar þjóðsögur og ævintýri*, VI. bindi. Reykjavík: Bókaútgáfan Þjóðsaga, 1961.

Bjarni Vilhjálmsson. Inngangur. Í Steinunn Finnsdóttir. *Hyndlu rímur og Snækóngr rímur*. Rit Rímnafélagsins, III. Bjarni Vilhjálmsson bjó til prentunar. Reykjavík: Rímnafélagið, 1960. ix–xxiv.

Boberg, Inger M. *Motif-Index of Early Icelandic Literature*. Hafnia: Bibliotheca Arnamagnæana, 1966.

Böðvar Guðmundsson. Nýir siðir og nýir lædómar – Bókmenntir 1550–1750. Í *Íslensk bókmenntasaga*. II. bindi. Ritstj. Vésteinn Ólason. Reykjavík: Mál og menning, 1993.

Einar Guðmundsson. *Þjóðsögur og þættir*. Fyrra bindi. Hafnarfjörður: Skuggsjá, 1981.

Einar Ól. Sveinsson. *Um íslenskar þjóðsögur*. Reykjavík: Hið íslenska bókmenntafjelag, 1940.

Einar Ól. Sveinsson. *Verzeichnis Isländischer Märchenvarianten mit Einer Einleitenden Untersuchung*. FF Communications No. 84. Helsinki: Suomalainen Tiedeakatemia, Academia Scientiarum Fennica, 1929.

- Ensk orðabók: Ensk-íslensk, íslensk-ensk orðabók / English-Icelandic, Icelandic-English dictionary.* Ritstj. Sævar Hilbertsson. Reykjavík: Orðabókaútgáfan, 2000.
- Foley, John Miles. *How to Read an Oral Poem.* Urbana og Chicago: University of Illinois Press, 2002.
- Gissur Sveinsson. *Kvæðabók séra Gissurar Sveinssonar Am 147 8^{vo}* (Ljósprentaður texti). Kaupmannahöfn: Hið íslenska fræðafélag, 1960.
- Gísli Sigurðsson. Inngangur. Í *Eddukvæði*. Gísli Sigurðsson sá um útgáfu. Reykjavík: Mál og menning, 1998.
- Gísli Sigurðsson. Kötluðraumur: Flökkuminni eða Þjóðfélagssumræða? *Gripla*, IX, 43. Ritstj. Guðvarður Már Gunnlaugsson, Margrét Eggertsdóttir og Sverrir Tómasson. Reykjavík: Stofnun Árna Magnússonar á Íslandi, 1995. 189–217.
- Guðbrandur Vigfússon. Formáli 1. útgáfu eftir Guðbrand Vigfússon. Í Jón Árnason, *Íslenskar Þjóðsögur og ævintýri*. II. bindi. Reykjavík, Þjóðsaga, 2003. xv-xxxviii.
- Guðbrandur Vigfússon og Frederick York Powell. *Corpus poeticum boreale*. II. bindi. Oxford: The Clarendon Press, 1883.
- Guðrún Bjartmarsdóttir. *Bergmál – Sýnisbók íslenskra Þjóðfræða*. Reykjavík: Mál og menning, 1988.
- Hallfreður Örn Eiríksson og Henning K. Sehmsdorf. Herdís Jónasdóttir: Tales from Húsafell, Iceland (1966-1967). Í *All the World's Reward: Folktales told by five Scandinavian storytellers*. Ritstj. Reimund Kvideland og Henning K. Sehmsdorf. Seattle and London: University of Washington Press, 1999.
- Haukur Þorgeirsson. Gullkársljóð og Hrafnagaldur: Framlag til sögu fornyrðislags. *Gripla*, XXI, 78. Ritstj. Gísli Sigurðsson. Reykjavík: Stofnun Árna Magnússonar í íslenskum fræðum, 2010. 299–334.

Haukur Þorgeirsson. Þóruhjóð og Háu-Þóruleikur. *Gripla*, XXII, 84. Ritstj. Gísli Sigurðsson. Reykjavík: Stofnun Árna Magnússonar í íslenskum fræðum, 2011. 211–227.

Íslendingabók. Í *Íslendingabók – Landnámabók*. Síðari hluti. Útg. Jakob Benediktsson. Íslensk Fornrit I, síðari hluti. Reykjavík: Hið Íslenska Fornritafélag, 1968.

Íslensk orðabók. Ritstj. Mörður Árnason. Reykjavík: Edda útgáfa hf., 2007.

Jón Árnason. *Íslenskar þjóðsögur og ævintýri*. I.–IV. og VI. bindi. Reykjavík: Þjóðsaga, 2003.

Jón G. Friðjónsson. *Mergur málsins: Íslensk orðatiltæki. Uppruni, saga og notkun*. Reykjavík: Mál og menning, 2006.

Jón Helgason. Inngangur. *Kvæðabók séra Gissurar Sveinssonar Am 147 8^{vo}*. Kaupmannahöfn: Hið íslenska fræðafélag, 1960.

Jón Þorkelsson. *Om digtningen på Island i det 15. og 16. århundrede*. København: Andr. Fred. Høst & Søn's Forlag, 1888.

Katalog over den Arnamagnæanske Håndskriftsamling udgivet af Kommissionen for det Arnamagnæanske Legat. II. bindi. København: Gyldendalske Boghandel, 1894.

Katalog over de Oldnorsk-Islandske Håndskrifter i det store kongelige bibliotek og i Universitetsbiblioteket (udenfor den Arnamagnæanske samling) samt Den Arnamagnæanske samlings tilvæjst 1894–99. Udgivet af Kommissionen for det Arnamagnæanske legat. København: Gyldendalske Boghandel, 1900.

Olrik, Axel. Epic Laws of Folk Narrative. Í *The Study of Folklore*. Ritstj. Alan Dundes. Englewood Cliffs, N.J.: Prentice-Hall, 1965. 129–141.

Ólafur Davíðsson. *Íslenzkar þulur og þjóðkvæði*. Kaupmannahöfn: Hið íslenska bókmenntafélag, 1898.

Rósa Þorsteinsdóttir. *Sagan upp á hvern mann: Átta íslenskir sagnamenn og ævintýrin þeirra*. Reykjavík: Stofnun Árna Magnúsonar í íslenskum fræðum, 2011.

Skrá um handritasöfn Landsbókasafnsins. II. bindi. Páll Eggert Ólason tók saman. Reykjavík: Landsbókasafn Íslands, 1927.

Thompson, Stith. *The Types of the Folktale: A Classification and Bibliography*. FF Communications No. 184. Byggt á riti Antti Aarne's Verzeichnis der Märchentypen (FF Communications No. 3). Þýtt and endurbætt af Stith Thompson. Helsinki: Suomalainen Tiedeakatemia, Academia Scientiarum Fennica, 1961.

Thompson, Stith. *Motif-Index of Folk-Literature: A Classification of Narrative Elements in Folktales, Ballads, Myths, Fables, Mediaeval Romances, Exempla, Fabliaux, Jest-Books and Local Legends*. II–V. bindi. Bloomington og London: Indiana University Press, 1975.

Uther, Hans-Jörg. *The Types of International Folktales: A Classification and Bibliography*. I. bindi. FF Communications No. 284–6. Helsinki: Academia Scientiarum Fennica, 2004.

Walker, Barbara G. *The Women's Encyclopedia of Myths and Secrets*. Edison, New Jersey: Castle books, 1996.

Óprentaðar heimildir

Aðalheiður Guðmundsdóttir. *Úlfhams saga og þróun álagasendinga*. Óbirt ritgerð til kandídatprófs við Háskóla Íslands, Heimspekideild, 1993.

Aðalheiður Guðmundsdóttir. Old French *lais* and the Icelandic *sagnakvæði*. Væntanlegt í ráðstefnuriti um Strengleika frá Oslóarháskóla.

Aðalheiður Guðmundsdóttir. Strengleikar in Iceland. Væntanlegt í *Beiträgen zur Nordischen Philologie*.

Viðhengi

	I	III
1. <i>Inngangur</i>	---	<ol style="list-style-type: none">1. Það mun þjóðum þykja betur, ef skemtan feingi af skýru meingi, heldur en í myrkri með lund þúngri að þegja laungum og þeinkja verra.2. Í úngdæmi eg sá mínu margt til fróðleiks á fornum bókum hjá virðum þeim, sem vísdóm ræktu og spakmæli spöruðu eingin.3. Fann eg i einni fornri syrpu eitt æfintýr allmjög gamalt; það höfðu diktað dýrir klerkar vel fróðmentir. Frá eg svo byrjað:
2. <i>Konungsfjölskyldan er kynnt</i>	<ol style="list-style-type: none">1. Sat gullauðugur gylfi að landi, sá er höldar Hríng kölluðu: konu átti hann sér kynstórrar ættar, kappsamur konungur kænn að flestu.2. Ól sér döglíngur dóttur eina, þá er Signýju seggir nefna; hafði hverja hannyrð numið úng auðarlín átta vetra	<ol style="list-style-type: none">4. Fyrir Gautlandi gramur stjórnaði, hilmir ríkur, hátt tignaður; sá hét Hringur hafinn í þryði, mektargramur mjög auðugur.5. Hann hafði feingið hýra sætu af Úngaríu, öðlings dóttur; Alþrúði þá allir nefna; væn veigabil virðist þjóðum.6. Ól við baugabil buðlúng frægur dygglynda þá dóttur eina. Sú var Signý sögð að heiti; væn veigabil virðist þjóðum.

3. *Dauði Alþrúðar
drottningar og forspá
um svik*

3. Svo var ágætleg
æfin hjóna,
að hvort öðru þeirra
heiðurs leitaði,
en kóns konu
kvöldu verkir,
hýr varð hlaðssól
að hyljast moldu.

7. Ólst upp sprundið
vel og lærði
kurteislegar
kvenmannslitir.
Var fullnuma
í fróðleik öllum
hið unga fljóð
átta vetra.
8. Allar bóklegar
brúðurin listir
numið hafði,
nýtur svanni;
rúnar mála
ráðning alla
kunni líka
kvendið ljósa.
9. Ekki liðu
lángir tímar
þar til að sjúk varð
siklínings beðja.
Kallar hún til sín
kónginn sjálfan
og dóttur sína,
dreigla nönnu.
10. »Þig bið eg döglíng«
að drottning sagði,
»fyrir dóttur mína
dygða kæru.
Þó þú gramur
giptist annari
látu hana aldrei
línspaung stýra.
11. En mig grunar
eignast munuð
aðra sætu,
drós stórlýnda.
Sú mun brugga
böl harðlega
úngri sætu,
okkar dóttur«.
12. En þá dýrleg
drottning þetta
talað hafði,
tiginn svanni,
sótt öðlaðist
svinna kæra,
svo hún lífið
loksins misti.
13. Hörmuðu allir
hrínga þilju,
mætt mildíngs víf
mentum bundið.
Tiggi bar svo
tregann þúnga

að hann ríkisstjórn
rækti eigi.

4. Gekk á háfan
haug Alþrúðar
morgin sérhvern
mætur landreki.
En fyrir hilmí
á margan veg
tignarmenn hans
telja fóru.
5. Fagurvaxin gekk
við föður að mæla
og um háls grami
hendur lagði.
»Skunda til skemmu,
skatna drottinn,
mér er títt við þig
tafl að efla«.
6. »Hörfa heim aptur,
hilmis dóttir,
og haf þú þökk fyrir
þína gaungu.
Mey veit eg aungva
né manns konu,
er bölstöfum
bregði mínum«.
7. »Hér sit eg hjá þér
og sjá þykjunst
að munir siklínur
fyrir svikum verða.
Gjörir þú böll svo mikið
barni þínu,
þó má skjöldungur ei
við sköpum vinna«.
8. Gekk úng meyjja
aptur til skemmu,
var eigi lofðúngs mæri
létt um drykkjur,
þó hún salkonur
sumar gleddi
með gulli rauðu
og gerselum.
9. Kom þar að haugi
kona gángandi,
þegar hilmis mæri
hvarf í skemmu;
kvaddi hún öðlínur
með orðum blíðum:
»Sit þú hilmir heill
með huga glöðum«.
14. Eptir fornur síð
frú var jörðuð
sæmilega
svo sem hæfði.
Stillir flutti
stól sinn þangað,
sem baugabil
byrgð var moldu.
15. Sinti gleði
siklínur eigi,
þó lét erfi
öðlínur drekka
Signý únga
sig bar illa
þegar móður lát
meyjan spurði
16. Það var einn dag
öðlínur situr,
fljóð fagarlegt
fylki kvaddi,
en hann gaf sig
ekki að brúði,
eins sem sæi
seimgrund eigi.

*4. Kóngsdóttirin Yrsa
kemur að haugi
Alþrúðar og platar
Hring í hjónaband*

10. Leyfður konungur
leit ekki við,
þó sá hann ljóma
á lopt bera.
»Seg þú en þýða
þitt nafn grami,
má eg eigi við þig
mæla fleira«.
11. »Yrsa eg heiti
og er jöfurs dóttir,
hefi eg mart numið,
er menn eigi vita,
spurt hef eg allfitt
öðlínng heilan
og mun eg brátt á því
bætur vinna«.
12. »Far heim til hallar, -
helzt mjög er framorðið, -
þar muntu góða
gisting fanga.
Það er flagða háttur
að fara mjög síð;
nú tel eg sólu
setta vandlega«.
13. Hristi hún sínar
handargervir
að hraut víndropi
á vör grami;
fýsti nú mildíng
meira' að drekka;
þá gaf hún honum
horn fult mjaðar.
14. Drakk af kalki
kóngur viðrisinn,
að til Alþrúðar
ekkert mundi.
»Sezt niður hjá mér
og seg tíðindi,
því að mart við þig
mæla' eg vildi«.
15. »Eigi vil eg, siklínng,
sitja í hjá þér,
skal eg til hallar
heim fyrir aptan«.
Þá tók hilmir
í hönd á vífi,
og til borgar heim
brátt skunduðu.
16. »Gakk í öndvegi
æðra að sitja
eig svo við mig
17. Kurteis bar s¹²⁸
ker í hendi
næsta fagurt
en fult var drykkjar,
hristi hún það,
svo víndropi
varð a[ð]¹²⁹ hrjóta
á varir vísis.
18. Smakkaðist honum
sætur í munni
dropi sá,
sem datt á varir;
vildi drekka
vísir meira,
fult mjaðarhorn
fékk hún tiggja.
19. Drakk af horni
drjúgum stóru
svo hann Alþrúði
allskjótt gleymdi.
Spurði að heiti,
spakur í ræðu
til komandi
tróðu hrínga.
20. [»]Yrsa nefnist,
er eg kóngborin
og af horsku
Hálogalandi;
spurði eg að harmur
spenti yður,
fór eg að hugga
fylki landa«.
21. Allvel þótti
öðling halda
orðin þau,

¹²⁸ Skráð „s“ í útgáfu Ólafs. Mögulega gæti hafa átt að standa „sú“?

¹²⁹ Ritað svona „a[ð]“ í útgáfu Ólafs.

át og drykkju;
aungvum skal það
ýta hlýða
á höfði þér
hár að blása«.

sem auðgrund hafði;
til drottningar
dögling vildi
taka þessa
tróðu hringa.

17. Alls aungvum var
hún Yrsa í þokka,
þó kvaðst ræsir einn
ráða vilja.
Lögðust síðan
í sæng eina
óbrúðleg mey
og jöfur sjálfur.

22. Lét þá fólkið
lofðung ráða
síðan festi hann
sér þá brúði
og í buðlungs sal
brullaup halda;
vildi ei Signý
vitja þangað.

23. Yrsa drottning
orð þau sendi,
að kvendið skyldi
koma hið ljósa
sér að veita
virðing sanna
ef hún þetta
þiggja vildi.

24. Við sendimanninn
svaraði sprakki
að sér ekki
um þá væri
ókunnuga
auðarhildi,
sem faðir sinn ríkur
feingið hefði.

25. »Reynzt hafa stundum
rjóðar kærur
firna illa
þó fagnar sýnist,
og stjúpbörnum
stundum sínum
dauðann hafa
drósir bruggað«[.]

26. Sá fór aptur,
sem fljóð sendi,
erindin slík
hann inti brúði.
Þetta líkaði
Þorngrund illa
og böll vífi
brugga vildi.

27. Þa(r)¹³⁰ kom um síðir
þessi drottning
við kóns meingi
kom sér illa;
hafði gjörvalt
á hornum sér,
svo böls henni

¹³⁰ Ritað „Þa(r)“ í útgáfu Ólafs.

5. *Kóngur reynir að
setta stjúpmaðgurnar
og fer síðan burt í
leiðangur*

báðu allir.

28. Þá vill gramur
Gautlands þjóða
í leiðangur
leita heiman,
en siklíngs fljóð
situr heima
lands að gæta
og ljúfrar eignar.
29. Þá fór dögling
dýr að hitta
dóttur sína
dygðakæru
og bað hana
ætíð að vera
eptirláta
öðlíngs brúði.
30. »Því að stórlætið
stýrir aldrei
gæfu neinni
né gefur lukku;
optast dreissið
dauflega endar,
hver það hirðir
í hjarta sínu«.
31. Signý sagði:
»Svo mun vera;
af henni standa mér
aldrei gæði;
af tröllaettum
er tróðan hrínga,
því elska eg
aldrei sætu«.
32. Kvaddi ræsir
kléna meyju,
gekk til drottningar
dýr og mælti:
»Bið eg þú veitir,
bryggjan hrínga,
dóttur minni
dygg með prýði«.
33. »Stórlýnd þyki mér«
strillan mælti,
»sú hin únga
auðar tróða,
vilji hún ekki
vægja í neinu
fyrir mér«.
að fljóðið sagði.
34. Þau hættu ræðu,
hrund og sjóli;
fylkir bjó
til ferða sinna,

6. *Yrsa leggur álög á
Signýju – Signý verður
að vömb*

18. Frá eg hún Signý
með salkonum
veðurbliðan dag
gekk að velja epli,
og er hún úti var
ein á skógi,
þá kom hún Yrsa
þar að gágangandi.

19. »Ángur er mér að því
meira en mikið,
að þú fegri ert
fljóði hverju.
Víf, skaltu hafa
vambar líki,
og úr kvöl þeirri
komast aldregi«.

var sjáfarskeið
sett úr nausti;
á kólgumar
kóngurinn vildi.

35. Kári ýtir
kólguskeiðum,
vatnabrautir
vakurt rása,
hrönnin ball
á húna fákum,
vosin nóg
að virðar reyndu.

36. Látum sigla
lofðung mætan,
svo sem hann er
í sögðum greinum.
Víkjum þángað
vorri ræðu,
sem drottning situr
á dýru láði.

37. Það var einn dag
veðurbliðan,
að skjöldungs fljóð
skemmu hitti,
þar sem sat
með sínum meyjum
mæt mildings mey,
mjög harmþrúgin.

38. »Þú situr hér«,
sagði hin vonða,
»þitt leiða líf,
lofðungs dóttir;
þér skal eg launa
snótin arga
fyrir þrjózku
og þrályndi.
fyrir drambsemi
dárlega þína.

39. Verða skaltu
að vömb svo ljótri,
sem úr nauti
sé nýtekin
og svo búa
á eyðiskógi
fram að dauða
dægri þínu«.

40. Mælti Signý:
»Mikil álög
hefir þú lagt mér
snótin arga,
en litlu mun eg þér
launa þetta,
svo megi þig þar til
minni reka.

20. »Úlfar þig skulu
og öll skógardýr
kalt grjót og steinar
kvika slíta,
utan leggir mér
líkn nokkra með
um dapurlega
æfi mína«.
21. »Það skal til líknar
língrundin þér,
ef að þig kóngsson
kaupir mundi
og vildi til blíðrar
brúðkaup gjöra,
en ætla þig þó
óvætt vera«.
22. »Ef svo ólíklega
um verða mætti,
skal bráður bani
bíta Yrsu,
en Hríngi kóngi
sé harmi brugðið,
að honum verði
eigi neitt að ángri«.
23. »Látum við hvorugt
haldast þetta,
sem eg mær við þig
mælti af fólsku«.
»Það mun hvorttveggja
haldast verða,
þó með meinum
minn sé aldur«.
24. Valt síðarla
Vömb til heiðar,
en hún Yrsa gekk
heim að höllu;
sagði hún hilmi
41. Verða skaltu
að vondum ketti
og breima hlaupa
um byggð alla,
þar til heim kemur
hölda gramur,
þá skaltu falla
feig að láði.
42. Þig æði
ormar stíngi,
grös og steingur,
grund og skógar,
nema þú leggir mér
líkn með nokkra,
svo eg ósköpum
úr megi komast«.
43. Svaraði aptur
syrpa hin vonda:
»Þú hefir, línspaung,
lært ofmikið;
látu það ekki
leingra taka,
eg skal líkna
lilju úngri.
44. Það skal til bóta,
baugskorð, leggjast
ef þig öðlínsson
eiga vill nokkur
og þig leggja
hjá sér í hvílu,
þá skulu álög
þín burt fara.
45. En mig grunar
aldrei héðan af
þig ni flúngsson
nokkur vilji
eignast héðan af
auðarbrekka,
eða til þín
brúðkaup halda«.
46. Signý sagði:
»Svo skal standa,
sem eg lagt hefi
á ljóta brúði;
aldrei skulu
ósköp linna
fyr en þig dauðinn
drífur að foldu«.
47. Þær skildu svo
með skapi þúngu,
vissi einginn
hvað varð af sprundum.
Í kóns höllu

hvarf Signýjar
en hann kvaðst í því
alls einskis sakna.

kappar litu
kött hljóðandi
kynja stóran.

48. Vildu rekkar
reka í burtu
og með lurkum
lömdu stórum,
upp í hallarturn
hljóp þá ketta,
svo hennar ekki
höfðu meira.

49. Leita gjörði
lofðungs meingi
að fylkis mey
og fundu hvergi;
sögðust þernur
silkieyju
í sjö nætur
séð ekki hafa.

50. Látum þær nú
lifa báðar
svo sem auðnar
í sögðum greinum[.]¹³¹
Víkjum heldur
vorri ræðu í annan stað
og svo byrjum:

8. *Signý vömb gerist
fjárhirðir í öðru
kóngsríki*

25. Kom þar af mörku
mær aðrennandi,
sem ljúfur konungur
löndum stýrði.
Ýtum þótti
Hann Ásmundur vera
í fornum sið
frægur snemmindis.

26. Móður átti hann sér
með landreka,
sú var veigaböll
vítur og hygginn;
hún stýrði löndum
og lýði víða,
þegar lofðungar
í leiðángri voru.

27. Karl hefir búið
nærri kóns veldi,
sá er auðæfi
átti lítil;
hann var geinginn
um grænar foldir
geitur heim reka
og gamlar kýr.

28. Vömb sá hann liggja

51. Fyrir Hólmgarði
hafði að ráða
ræsir úngur,
reyndur að prýði,
ei var kvongaður
kænn í stríði,
með móður sinni
mildíng stjórnaði.

52. Var lofaður
listum vafinn;
kónginum únga,
kappar unnu,
gaf auð nógan
guma meingi,
var því vinsæll
veitir borinn(!)

53. Bjó þar nærri
buðlúngs höllu
karl fátækur,
sem kýr átti,
geymdi sjálfur
gamall í ráðum
og sinn búsmala
sótti á málum.

54. Það var eitt sinn,

¹³¹ Stafbreiting höfundar. Áður var rituð komma og stór stafur í næstu línu fyrir neðan.

undir viðar runni,
sem úr nýdrepnu
nauti væri;
studdi að framan
fæti sínum,
þá réð mæð við hann
margt að ræða.

að karl sótti
kýr sínar
og kom í rjóður;
var þá komin
vömb ein þangað,
sem úr nýdrepnu
nauti væri.

29. »Hlífðu mér, hýr faðir
og hygg að eg muni
minni móður
mjög þörf vera;
eg kann að byrja
og búa að gulli,
en ómagi
ekki þykjunst.

55. Brá þá karli
býsna mikið;
víst við það
að Vömb talaði:
»Þér vil eg bjóða
bús að gæta
og heim að reka
að hófi réttu«.

30. Haf þig heim aptur
heilla góði,
en eg mun geyma
geita þinna,
eg skal hvern dag
hjarðar gæta,
en þið sæl
megið stíja heima[«].

56. Karl þáði þetta
og kátur varð næsta,
heim réð gánga
til húsa sinna.
Vömb tók kúa
vel að gæta
og reka (heim)
á réttum tíma.

31. Karl skundaði
(skjótt)¹³² til húss þaðan,
fann nú kellingu
káta sína,
sagði hann henni
slíkt er hann vissi,
en hún hvað sér ei
undralaust vera.

57. Þar voru grasgarðar
og góðir akrar
nærri þar
sem nautin geingu,
sem kóngur átti
kjörinn í þryði
og ávöxt nógan
af þeim fangar.

32. Mæð rak jafnan
hjörð kellingar,
það er ólogið,
í akur konungs;
hún beitti þar henni
hvern dag af öðrum
og gjörði fylki
fjártjón mikið.

58. Vömb lét kýrnar
víkja þangað,
svo hún akrana
alla beitti.
Fylkis þegnar
fundu að slíku;
það svo búið
seggir hafa.

9. *Signý vömb hittir
kóng á beitilandinu og
platar hann til að
trúlofast sér.*

33. Heim kom að hausti
horskur stillir
með allmiklu
ýta meingi,
heitt var mungát
á móti gram,
en ölkonur
öðling fögnuðu.

59. Heiman að ferðast
hölda stýrir
með liði mörgu
lángt frá höllu;
hittir Vömb fyrir sér
horskur stillir,
geymir hún kýr
grams í ökrum.

34. Fréttu að frægan
hversu farið hefði,
en lofðungur
lét vel yfir;

¹³² Ritað (skjótt) í útgáfu Ólafs.

spurði á móti
margs fróðlega:
»eða er hér nokkuð
nýtt í fréttum?«

35. Íllt er undrum
eptir að fréttu
og þó er enn verra
að vita af sínum.
»Beitt hefir alla
akra þína
mær kerlíngar
og er slíkt mein mikið«.

36. Geingu heiman
hirðmenn konúngs
og báðu óþekktu
undan að snauta.
»Vissum vér ei
að þú varst vatni ausin,
en hugðum þig
hafskrímsl mikið«.

37. »Þið eruð dælskir
og dulberir,
ætlið mér
eingu að ráða;
þeir voru hyggjari
en hver yðar,
sem mig vildu
vatni ausa.

38. Menn þykist þér
mikilla burða
og oflátar
eingum minni,
en hafið þó ekki
elt úr garði
kellíngar jóð
og keyrt með höggum«.

39. Reiður gekk þaðan
rekka drottinn
og bað þá alla
eptir að sitja;
valt að honum
Vömb óþvegin:
»Vertu hilmir heill
með huga glöðum«.

40. »Hver leyfði þér
lítt vaxin mær
að beita alla
akra mína?
»Far héðan aptur
heillinn góði.
Eg mun í kvöld heim
heldur síð koma.

60. »Hver hefir skipað þér,
skemdin leiða,
að beita akra«,
buðlúng sagði.
»Þig skal eg berja
burt«, kvað ræsir,
»úr landeign minni
ljót með öllu«.

61. Vömb anzaði
vísis máli:
»Nú fer aptur
nýtum kóngum;
eru brjóstþraungvir
bæði og nízkir,
tímulausir
tiggjar orðnir.
62. Öðruvís var
áður háttað
fornum kóngum
fyrr í öldu;
höfðu rausn mikla
og rífir á auði,
létu sér ekki
lítið draga.
63. Þó í misgaungu
mættu hlaupa
kýr fátækra
í konúngs akra,
líðu það vel
ljúfir höfðingjar
með huga góðum
og hógvarðar ráðum«.
41. Þá réð að reiðast
rekka drottinn
og laust hana
hendi sinni,
mátti ei leysa
lófa frá kvistum;
svo var buðlungur
við brögð kominn.
64. Öðling bar sér
öxi í hendi,
vildi hann
til Vambar klekkja;
var þá fastur
feti í búldu
og skjöldúngs hönd
við skapt hennar;
vildu þengar
þeingil toga.
65. Orkaði því,
einginn rekka,
æ fastara
fylki þótti.
Gramur bað Vömb
að gefa sig lausan,
en hún það af
með öllu sagði
landa stýri
að leyfa í burtu.
42. Valt óþvegin
Vömb til nauta,
þar varð öðlingur
eptir að darka.
»Seg þú sámlituð
siklíngi það,
hvað skal til vinna
að við skiljum«.
66. »Hvað skal til vinna«
Tiggi sagði,
»svo í burt héðan
bráðlega losist;
segðu hin arma,
snögð að bragði,
eg skal enn hlýða
hvers þú óskar«.
43. »Hér skaltu alla
æfi þína,

buðlúngur, við mig
bundinn vera:
eingi maður
skal að því gjöra
fyr en við afgömul
öndumst bæði.

44. »Utan þú biðjir mín
bauga deilir,
og eptir mér
eigir að gánga.
Svo skaltu brúðkaup
búa vandlega,
sem þú kóngsdóttur
kaupa mundir«.
45. Gramur kvað ekki
úr góðu að ráða,
þó kaus vísir
Vömb að eiga;
hélt heim þaðan
horskur stillir,
var eigi lofðungi
létt um drykkju.
46. Að spurði hin hvíta
hilmis móðir,
hvað til ógleði
jöfiri væri.
Hann í hljóði
henni sagði:
67. »Viljir þú lofa«
Vömb þá mælti,
»að eignist mig
fyrir ektabrúði
og hjá mér liggja
víst í hvílu,
þá skal losna
lestir branda«.
68. Var þá í huga
öðling mætum,
hvort hann þessu
játa skyldi.
Þótti honum dauflegt
þar að deyja,
svo litlar sögur
af lofðung færi.
69. »Því mun eg lofa«,
öðling sagði,
»þig arma og leiða
að eignast brúði;
ógeð er mér
á þér mikið,
þó munu forlögin
flestu ráða.
70. »Haldir þú ekki
heitorð þetta,
þá skal þitt landið
ljótlega eyðast,
en þú dauðann,
döglíng, fanga«.
»Alt mun eg halda,
sem eg lofaði«,
fylkir anzar,
»þó fádæmi þyki«.
71. Laus varð ræsir
rétt að bragði,
heim réð gánga
til hallar sínar,
leggst í hvílu
luktur harmi;
mætust hans
hann móðir gladdi.
72. »Hvað er að ángri,
elsku niðji,
leyn því ekki
þó þér ljótt þyki.
Bót til sérhvers
böls er ráðin«.

*10. Kóngur ráðfærir sig
við móður sína og hann
og Signý vömb leggjast
síðan saman til hvílu*

- »Gef mér íborið
eitur að drekka«.
47. »Hvað er svo ólíklegt
orðið um þig
að þú vilt, fylkir
fjörfi týna?
Sjá munu rekkar
ráð betra til,
en þenna kost
þigg eg eigi«.
48. »Ílt er undrum
eptir að fréttu,
þó enn verra
vitaað sínum,
ef eg skal eiga
ýr við grímu(!)¹³³,
þau hafa fádæmin
flestu um ollað«.
49. Ók í vagni
vel tjölduðum
kæn kyngi-bil
karl að finna.
»Sjá vil eg dóttur
dulsins(!)¹³⁴ skeggja
og syni mínum
síðan gipta«.
50. Valt að vagni
Vömb óþvegin;
»Hér máttu snót sjá
Sonarkonu efnið.
Þyki þér eg ekki
allvæn vera,
þó eptir því
eigi hann að gánga?«
51. »Viltu víf, með mjer
á vagn fara
og óðulega
aka til byggða«.
Heim farðu héðan
heillin góða,
eg mun síðar
um kvöld koma.
52. Veltist um urðir
Vömb óþvegin
og fyrir háseti
hilmis inna[r];
sér hún hvar húkir
herja stillir,
mátti hún ei allra
orðanna bindast.
73. Vömb óþvegin
að virðar litu
veltast fram
að víðu porti.
Mildíng beiddi
móður sína
gætur að hafa
á greyi leiðu.
- Sagði ræsir
satt frá öllu,
tigg svo
sem til hafði borið.
»Það er sjónhverfing«,
svanninn mælti,
»eða í annan stað
af að ráða«.

¹³³ Skráð (!) í útgáfu Ólafs.

¹³⁴ Skráð (!) í útgáfu Ólafs.

53. »Margar hefi eg vitað
meyjarnar daprar
þegar fljóðin voru
föstnuð manni;
hitt vissi' eg aldrei
á æfi minni,
að brúðguminn
byggðist við gráta.

54. Hér máttu bragning
sjá brúði þína,
vertu glaður af því
guma drottinn.
Stýrðu vel löndum
og lýði víða,
þér skal eg, hilmir,
hníga að armi.

55. Hvar er það gullið,
sem guma stjórninn,
blíður landreki
gaf brúðunni sinni?
Hefir þér aldrei
Í hug komið
Hringur sá, mildíngur
meyjunni ætlaður?«

56. Þó tók drottning
við dýrri snót:
»Vertu, fljóð, komið
með fagnaði.«
Lagði hún meyju
í miðja sæng
og sveipaði að utan
silkidúki.

57. Hún breiddi síðan
skikkju eina,
svinn seimabil,
yfir sæng þeirra:
»Hafið nú náðir
og njótist vel,
en hjá lofðúng
hún lágt sofnaði.

58. Við það vaknaði
vísis dóttir,
að buðlungs mæri
brenna þóttist.
»Hver veldur svo
heitum eldi?
Verður mér alllitt
árgum á milli.«

59. »Vömb hefi' eg steikta
vísis dóttir,
þó eigi sé hún
til áts búin.
nú mun eldslitnum
öllum linna,

74. Í buðlungs sæng
búna af gulli
borin var síðan
blaut og saurug;
svo lagði sjóli
sig þar niður;
fékk augvit mörg
eflir dáða.

75. Alt fór fólk
úr fögrum ranni,
nema drottning ein
dvaldist eptir;
vakti hún yfir
vísi landa
og að kóns brúði
kerti lýsti.

76. Sá þá drottning
dáðum aukin
umskipti mjög
orðin vera,
í einum stað
únga brúði,
vömb óhreina
víst í öðrum.

77. Tók sér mektug
taung þá eina,
þreif til vambar
þó með afli,
hélt henni þá
heldur rösklega,

*11. Signý vömb losnar
úr álögunum og ástir
takast með henni og
kónginum.*

ef siklíngi
segir þitt heiti.

meðan lét bragna
bálið kynda.

78. Fékk til þræla
firna marga
alla vömb þá
upp að brenna.
Fljóðið vakti
fylki únga,
dreypti víni
á drós í hvílu.
60. »Þér á eg, mildíngur,
mikið að þakka
og mætri, jöfur,
móður þinni;
þið hafið mig
úr ánaud þegið,
en mig seggir
Signýju nefna.
79. Þótti vænka
vísis ráði
þegar hann leit
að lífs var svanni,
var hún svo fögur
að varla þótti
séð hafa slíka
sjónar baugum.
61. Öll hafa þessi
álög verið,
stillis arfi,
af stjúp móður sköpuð.
Ef þú fylgdir mér
Föður að hitta,
þá hefði lofðungur
leyst vel af hendi«.
62. »Fyr skal eg gefa
gull rautt við þér
og þig mær,
við mundi kaupa.
Skal nú veizlan sú
verða að eingu,
sem hún móðir mín
mest vandaði«.
80. Tók í fáng sér
tróðu hrínga
kóngur og svanni,
kær var báðum.
»Alt mun eg halda,
sem eg lofaði
við vömbina«,
vísir mælti.
12. *Faðir Signýjar fær
fréttirnar af dóttur sinni*
63. Hann sendi síðan
sinn riddara
þann er mannviti
mestu stýrði;
jafnan fór dreingur
dag sem nóttu
unz til hallar kom
Hríngs að kvöldi.
64. Var vel tekið
við kóngs þegni
og frétt gjörla
að tíðindum;
spurði á móti
margs fróðlega,
»eða er hér nokkuð
nýtt í fréttum?«
65. »Þau eru hér orðin
þýngst tíðindi,
að bráðdauð varð

buðlúngs kona,
en hitt er annað
ekki minna,
að fylkis dóttir
finnst aldregi«.

66. »Satt vil eg segja
sjálfum konungi
að Signý situr
í sal vorum:
bað hún á báli
að brenna hana Yrsu
og á æfinn út
ösku kasta«

67. »Það skulu aðrir
ýtar þjóna,
en eg mun skunda
til skipa ofan;
mig skulu skeiðir
skreyttar fram bera,
en lýðir aðrir
landveg fari«.

68. Dreif drengjalið
á dreka gyltan
og sigldi gramur
að góðu veðri;
fékk hraðbyri
hölda drottinn,
unz til hallar kom
Ásmunds að kveldi.

69. Bað blíðugur
bauga þilju,
að hún Ásmundi
ekki neitti;
geingu síðan
í sal konur,
sá var fljóðaskari
skrautlegast búinn.

70. Þjuggu síðan
báðir jöfrar,
bar hver þeirra
þrjóst fyrir öðrum.
Svo mun um síðir
sagan lyktast,
að um allan aldur
með unað lifðu.