



Ég er enginn engill, kóngur minn

Um bragðarefi í íslenskum ævintýrum

Andri Guðmundsson

Lokaverkefni til BA-gráðu í þjóðfræði

Félagsvísindasvið

Ég er enginn engill, kóngur minn
Um bragðarefi í íslenskum ævintýrum

Andri Guðmundsson

Lokaverkefni til BA-gráðu í þjóðfræði
Leiðbeinandi: Aðalheiður Guðmundsdóttir

Félags- og mannvísindadeild
Félagsvísindasvið Háskóla Íslands

Júní 2013

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

© Andri Guðmundsson 2013

Útdráttur

Bragðarefir eru uppátækjasamar og snjallar persónur sem leika iðulega á aðra til að ná fram markmiðum sínum. Þessi ritgerð fjallar um bragðarefi í íslenskum ævintýrum og reynt verður að komast að því hver birtingamynd þeirra er þar. Ritaðar heimildir um bragðarefi eru fjölmargar og verða þær skoðaðar áður en bragðarefurinn í íslenskum ævintýrum verður kannaður. Reynt verður að komast að því hver bragðarefurinn í íslenskum ævintýrum er og hvernig ævintýrin endurspeglu íslenskt samfélag á þeim tíma þegar þeim var fyrst safnað hérlendis á 19. öld.

Áður en bragðarefsævintýrin verða túlkuð og borin saman við íslenskt samfélag á 19. öld verður farið yfir helstu kenningar í þjóðsagnafræði og ævintýri skilgreind. Ásamt því verður 19. öldin á Íslandi skoðuð, jafnt sem heimildir fyrri alda sem innihalda frásögur af bragðarefum. Loks verður reynt að finna út hvaða tilgang þessi ævintýri hafa haft í íslensku samfélagi á 19. öld og hvað þau hafa mögulega endurspeglad. Þá verða ævintýrin túlkuð með tilliti til stéttaskiptingar og kímniáfu en flest þessara ævintýra eru – og hafa líklega alltaf þótt – bráðfyndin.

Efnisyfirlit

Inngangur	6
1 Rannsóknarsaga	8
1.1 Þjóðsagnafræði	10
1.2 Þjóðsagan.....	12
1.3 Gerða- og minnaskrár	14
2 Ævintýri	17
2.1 Íslensk ævintýri.....	22
2.2 Kímileg ævintýri.....	23
3 Íslandssaga 19. aldar	25
3.1 Upphaf söfnunar þjóðfræða á Íslandi	27
4 Saga bragðarefsins í bókmenntum og munnmælum fyrri alda	30
4.1 Bragðarefurinn í goðsögum	30
4.2 Bragðarefurinn í miðaldabókmenntum.....	32
4.3 Bragðarefurinn í ævintýrum	37
5 Túlkun og tenging við íslenskt samfélag á 19. öld	42
5.1 Kímnigáfa	42
5.2 Stéttaskipting	44
Niðurstöður.....	47
Heimildaskrá	49
Viðauki 1	54
Viðauki 2	60

Inngangur

Munnmælasögur, eða svonefndar þjóðsögur, hafa fylgt mannum frá örófi alda. Almennt séð eru söguhetjur þjóðsaga staðlaðar, og þótt vissulega megi greina í þeim mismunandi persónueinkennum, má auðveldlega skipta þeim niður í tiltekna manngerðir eða týpur. Í mörgum sögum má finna svokallaða bragðarefi (e. tricksters) sem leika á aðra með ráðabruggi sínu til að uppfylla eigin langanir. Í þessari ritgerð verður skoðað í hvaða heimildum frásögur um bragðarefi er að finna og hvernig birtingarmynd og skapgerðareinkenni þeirra hafa þróast í gegnum aldirnar.

Fræðilegar kenningar um bragðarefi hafa yfirleitt einungis verið þróaðar í tengslum við birtingarmynd þeirra í goðsögum. Það er athugunarvert vegna þess að sömu persónur með sömu skapgerð er einnig að finna í fjölda heimilda af öðrum toga, bæði ritheimildum og munnmælum. Þessar heimildir sem innihalda frásögur af bragðarefum verða skoðaðar og reynt verður að finna birtingarmynd bragðarefsins í gegnum sögu ritaðra heimilda og munnmæla. Þessi ritgerð fjallar þó sérstaklega um bragðarefi í íslenskum ævintýrum og tengsl slíkra ævintýra við íslenskt samfélag á 19. öld þegar þeim var fyrst safnað. Efni ritgerðarinnar takmarkast við úrtak íslenskra ævintýra úr safni Jóns Árnasonar, *Íslenskum þjóðsögum og ævintýrum*.

Í rannsókninni verða notaðar ýmiskonar aðferðir. Notast verður við kenningar um bragðarefi sem settar hafa verið fram um birtingarmynd þeirra í goðsögum og þær verða yfirfærðar á það efni sem skoðað verður, sem er að mestu leyti íslensk ævintýri. Ævintýrin verða skoðuð og borin saman innbyrðis til að finna út sameiginleg einkenni þeirra, ásamt því að komast að því hver birtingarmynd bragðarefsins í íslenskum ævintýrum er. Ásamt þessu verður kynjahlutfall aðalpersónanna kannað og athugað hvort afgerandi mun sé þar að finna á hlutverki karla og kvenna, eða stráka og stelpna. Einnig verða heimildamenn þessara ævintýra skoðaðir með tilliti til kynferðis í þeim tilgangi að athuga hvort ævintýrin endurspeglu karllægan- eða kvenlægan hugamyndaheim öðrum fremur. Þau ævintýri sem skoðuð verða eru mörg hver mjög spaugileg, og því verður sérstaklega litið til þeirrar kímniáfu sem þar er að finna og athugað hvaða hlutverki hún gegnir.

Ævintýri um bragðarefi í þjóðsögu- og ævintýrasafni Jóns Árnasonar má flest finna í svonefndum *kímilegum ævintýrum* safnsins. Kímileg ævintýri er vettvangur munnmælaefnis sem hefur lítið verið rannsakaður en á móti kemur að undraævintýri hafa talsvert verið rannsökuð. Það mætti því líta á þessa ritgerð sem frumkvöðlaverk í íslenskri þjóðsagnafræði og jafnvel þó víða væri leitað.

Til að gefa betra innsæi inn í ritgerðina sjálfa fylgja með henni tveir viðaukar. Í viðauka 1 eru útdrættir úr úrtaki þeirra ævintýra sem sérstök áhersla verður lögð á. Viðauki 2 inniheldur gerðaskrá yfir þau bragðarefsævintýri sem ég fann í safni Jóns Árnasonar og setti upp, sem getur verið gagnlegur fyrir frekari athuganir á efninu.

Svona langar ritgerðir eru aldrei unnar án stuðnings frá öðru fólki. Ég vil þakka Aðalheiði Guðmundsdóttur leiðbeinanda mínum fyrir endalausa þolinmæði og hvatningu í gegnum allt þetta ferli. Ég vil einnig þakka fjölskyldu minni og vinum fyrir yfirlestur og stuðning þegar ég hef þurft á honum að halda. Sérstaklega vil ég þakka Rósu Traustadóttur, móður minni, fyrir yfirlestur og Emil Þorvaldssyni fyrir uppsetningu á gerðaskránni.

1 Rannsóknarsaga

Sem fræðigrein á Þjóðsagnafræðin sér ekki ýkja langa sögu. Áður en hægt er að gera rannsóknir á hefðbundnu þjóðfræðaefni sem lifir með mannum í munnlegri geymd þarf fyrst að safna því frá heimildamönnum. Skipuleg söfnun á efni úr munnlegri geymd er talin hafa byrjað með bræðrunum Jacob og Wilhelm Grimm og söfnun þeirra í Þýskalandi í byrjun 19. aldar. Hvort Grimmsbræður hafi verið þeir allra fyrstu sem viðugu að sér efni úr munnlegri geymd er þó álitamál, en yfirleitt eru þeir þó taldir fyrstir til að flokka munnmælaefnið niður, og töldu að gróflega mætti skipta því niður í þrennt, eða þjóðsögur, sagnir og goðsögur.¹ Síðar skiptu menn efniviðnum enn frekar niður í flokka, líkt og nánar verður fjallað um hér á eftir, og þá meðal annars í kímileg ævintýri, sem segja frá uppátækjum ýmiskonar, og slóttugum hetjum á borð við bragðarefi.

Frásagnir af bragðarefum hafa aðallega verið rannsakaðar í tengslum við goðsögur og þá sérstaklega í Norður- og Suður-Ameríku. Meðal fræðimanna sem hafa fengist við sögur af því tagi er Stith Thompson (1885–1976) sem rannsakaði úrbreiðslu þeirra meðal frumbyggja Norður-Ameríku í bók sinni *The Folktale*. Samkvæmt Thompson hefur bragðarefurinn í goðsögum frumbyggjanna þrjú hlutverk. Í fyrsta lagi er hann hetjan sem bætir samfélagið, í öðru lagi er hann hinn gáfaði bragðarefur sem blekkir aðra fyrir eigin hagsmuni og í þriðja lagi er hann sá hinn hugsunarlaus sem lætur stjórnast af öðrum í kringum sig.²

Claude Lévi-Strauss (1908–2009) var franskur mannfræðingur og hefur, líkt og Thompson, rannsakað goðsögur í Suður-Ameríku. Í bók sinni *The Raw and the Cooked* gerir hann samanburðarrannsókn á 187 goðsögum í Suður-Ameríku.³ Lévi-Strauss hefur einnig skrifað fleiri bækur um goðsögur Ameríku og í bók sinni *Structural Anthropology* gerir hann bragðarefnum góð skil. Þar veltir hann fyrir sér hvers vegna bragðarefurinn í flestum goðsögum þessa heimshluta sé annaðhvort hrafn eða sléttuúlfur. Niðurstaðan sem hann kemst að er sú að bragðarefurinn er eins konar milligöngumaður milli lífs og dauða.⁴ Bæði hrafninn og sléttuúlfurinn eru kjöt- og hræætur en þessi dýr eru mjög tækifærissinnuð þegar kemur að fæðuöflun. Bæði dýrin borða einnig mikið af ávöxtum, berjum og grænmeti. Lévi-Strauss

¹ Hallfreður Örn Eiríksson, *Þjóðsagnafræði*, bls. 308.

² Thompson, *The Folktale*, bls. 319.

³ Lévi-Strauss, *The Raw and the Cooked*, I, bls. 1–2.

⁴ Lévi-Strauss, *Structural Anthropology*, bls. 255.

telur þessi goðsögulegu dýr vera eins konar tengiliði milli lífs og dauða vegna mataræðis þeirra og aðferða við fæðuöflun. Einnig telur hann að sumar ævintýrapersónur séu milligöngumenn af líku tagi, til dæmis í evrópska ævintýrinu um Öskubusku og ameríska ævintýrinu um Kolbítinn (öskustrák) af gerðinni ATU 510A (sjá undirkafla um gerða- og minnaskrár). Hlutverk þessara hetja telur hann vera að tengja saman mismunandi stéttir samfélagsins, með líkum hætti og bragðarefurinn tengir saman líf og dauða.⁵

Ekki eru allir á einu máli um kenningu Lévi-Strauss. Michael P. Carroll (f. 1944) er bandarískur þjóðfræðingur sem hefur gagnrýnt kenningar hans um bragðarefinn og segir að bragðarefurinn í amerískum goðsögum sé ekki einungis sléttuúlfur og hrafn heldur einnig kanína og héri og að flestir geti verið sammála um að kanínur og hérar séu hvorki kjöt- né hræætur. Samkvæmt Carroll er bragðarefurinn einhver sem er tilbúinn að ganga út á ystu nöf til að uppfylla eigin langanir sem eru jafnan þær að seðja óendanlegt hungur eða óstjórnlega löngun í kynlíf. Telur hann annað einkenni bragðarefsins vera einsemd en það sem einkennir dýrategundirnar allar í þessum goðsögum (sléttuúlf, hrafn, kanínu og héra) er að þessi dýr eru öll einfarar að eðlisfari.⁶

Fræðimenn sem hafa rannsakað bragðarefi í goðsögum hafa yfirleitt bakgrunn í þjóð- eða mannfræði. Ellen B. Basso (f. 1942) er bandarískur mannfræðingur sem hefur, líkt og þeir fyrri, rannsakað bragðarefi í amerískum goðsögum. Í rannsóknum sínum hefur hún komist að þeirri niðurstöðu að bragðarefurinn passi ekki félagslega inn í hin ríkjandi félagslegu gildi, hvar svo sem hann er staddur. Bragðarefurinn er utangarðsmaður og vegna gjörða sinna er hann ekki samþykktur félagslega inn í umhverfi sitt. Basso telur einnig að bragðarefurinn sé uppátækjasamur og geri í sí og æ sitt ýtrasta í tilraunastarfsemi sinni, hversu langt hann getur gengið í kústum sínum.⁷ Hann er með öðrum orðum sá sem ögrar ríkjandi gildum samfélagsins.

Allt eru þetta rannsóknir á hlutverki bragðarefsnis í goðsögum. Mér til mikillar undrunar fann ég hinsvegar engar heimildir um að rannsókn á bragðarefum í ævintýrum hafi verið gerð. Allar fræðilegar heimildir um bragðarefi sem ég fann voru tengdar goðsögum eða fornum

⁵ Lévi-Strauss, *Structural Anthropology*, bls. 255–256.

⁶ Carroll, Lévi-Strauss, Freud, and the trickster, bls. 304–307.

⁷ Basso, *The Trickster's Scattered Self*, bls. 293–294.

bókmenntatextum en þrátt fyrir það tel ég mögulegt að yfirfæra megi margar þessara kenninga yfir á bragðarefi í ævintýrum.

1.1 Þjóðsagnafræði

Þjóðsagnafræði spannar vítt svið innan þjóðfræðinnar og þjóðfræðaefni má greina í marga undirflokkka. Fyrst og fremst skiptist efnið þó í tvennt, en það er óbundið og bundið mál. Það efni sem flokkast undir bundið mál eru kvæði, vísur, þulur, sagnadansar og annars konar munnlegur kveðskapur en það hefur reynst mun erfiðara að flokka óbundna málið. Í óbundnu máli þjóðsagnafræðinnar má styðjast við þá klassísku þrískiptingu Grimmsbræðra sem getið var hér að framan, en þessum þremur flokkum – þjóðsögum, sögnum og goðsögum – má síðan skipta niður í enn fleiri undirflokkka og mun ég reyna að gera nánari grein fyrir þeim helstu.

Erfitt getur verið að skilgreina hvað *þjóðsaga* er, því að hugtakið er ýmist notað í tiltölulega þröngri merkingu um afmarkaða grein munnmælasagna eða sem yfirhugtak yfir alls kyns munnmæli í óbundnu máli. Í þröngri merkingunni, og þeirri sem fræðimenn hafa mjög oft stuðst við, er þjóðsögum þó yfirleitt skipt í fjóra flokka, en það eru undraævintýri, skáldsagnir eða nóvellur, helgisögur og kímileg ævintýri.⁸ Undraævintýri eru af mörgum talin vera hin hefðbundnu ævintýri, sem hafa í gegnum aldirnar slípast niður í ákaflega fastmótað form. Skáldsagnir eða nóvellur eru aftur á móti sögur frá fyrri tímum og þá einkum frá miðöldum, á meðan helgisögur eru sögur af dýrtingum, Jesú og öðrum helgum mönnum úr kaþólskri trú. Helgisögur eru háfleygar sögur sem berast á hefðbundin hátt í munnlegri geymd en fylgja nánast einungis kaþólskri trú. Kímilegu ævintýrin einkennast svo af fyndni og er talið líklegt að þau eigi uppruna sinn að rekja til borgaramenningar þar sem augljós stéttaskipting hefur ríkt í samfélaginu.⁹ Í þessari ritgerð verður fjallað sérstaklega um kímileg ævintýri vegna þess að ævintýri um bragðarefi er flest að finna í þeim flokki.

Sagnir eru frásagnir sem eru tengdar ákveðnum tíma, stað og söguhetjum sem eru taldar sannar af sögumanni. Sagnir eru yfirleitt styttri en þjóðsögur og fjalla að jafnaði um einn atburð. Sagnir eru í eðli sínu tvenns konar, eða reynslusagnir og flökkusagnir, en efnislega hefur þeim verið skipt í þrjá flokka en þeir eru þjóðtrúarsagnir, upprunasagnir og sögulegar

⁸ Einar Ól. Sveinsson, *Um íslenskar þjóðsögur*, bls. 315.

⁹ *Ibid.*, bls. 255–256.

sagnir. Flökkusagnir eru í fæstum tilfellum sannar en þær hafa upphaf miðju og endi og fjalla yfirleitt um óvenjulegan atburð sem sagnamaðurinn heyrði frá vini vinar síns. Ef reynslusagnir geymast og berast áfram í munnlegri geymd geta þær orðið að flökkusögnum með tímanum.¹⁰ Reynslusagnir eru byggðar á reynslu sagnamanns og eru að öðru leyti byggðar upp eins og hver önnur sögn. Þjóðtrúarsagnir eru tengdar þjóðtrú, svo sem trú á álfa, tröll, útilegumenn, skrímsli og galdra. Upprunasagnir fjalla um uppruna ákveðinna staða og eru sagðar til að útskýra uppruna, til dæmis landsvæða, og sögulegar sagnir fjalla um menn og málefni á liðnum tímum.¹¹

Sagnir geta eins og annað þjóðfræðaeefni borist víða í munnlegri geymd. Sumt þjóðfræðaeefni virðist þó ná áberandi meiri útbreiðslu en annað efni sem gleymist fljótt. Carl Wilhelm von Sydow (1878–1952) var sænskur þjóðfræðingur sem hóf nám í líffræði en skipti síðar yfir í þjóðfræði og beitti hugmyndafræði líffræðinnar á þjóðfræðaeefni. Von Sydow líkir útbreiðslu þjóðfræðaefnis við útbreiðslu plantna, en plöntur lifa einungis við viss skilyrði. Líkt og í líffræðinni þurfa plöntur sérstakt umhverfi til að lifa af og von Sydow færir þessa hugmyndafræði yfir á þjóðfræðaeefni. Efni sem berst í munnlegri geymd verður að falla í ákveðinn jarðveg og umhverfi svo það geti lifað af í nýju umhverfi. Ef efni kemur inn í umhverfi þar sem það hefur enga samsömun með samfélaginu lifir það ekki lengi. Þetta fyrirbæri – þegar þjóðfræðaeefnið hefur aðlagð sig nýjum aðstæðum og þróast yfir í staðbundin afbrigði, nefnir von Sydow staðbrigði (e. oicotype, ecotype).¹²

Fleiri fræðimenn hafa skilgreint sagnir. Timothy R. Tangherlini (f. 1963) er bandarískur þjóðfræðingur sem hefur rannsakað sagnir í sambandi við form, uppbyggingu og undirflokka í sögulegu samhengi í bók sinni *Interpreting Legend*. Hann veltir því fyrir sér hvernig best sé að skilgreina sagnir, og niðurstaða hans er eftirfarandi:

Legend, typically, is a traditional (mono)episodic, highly ecotypified, localized and historicized narrative of past events told as believable in a conversational mode. Psychologically, legend is a symbolic representation of folk belief and reflects the collective experiences and values of the group to whose tradition it belongs.¹³

¹⁰ Tangherlini, *Interpreting Legend*, bls. 14–17.

¹¹ Hallfreður Örn Eiríksson, *Sögn*, bls. 273.

¹² von Sydow, *Geography and Folk-Tale Oicotypes*, bls. 50–52.

¹³ Tangherlini, *Interpreting Legend*, bls. 22.

Þessi skilgreining Tangherlinis er mjög ítarleg, og er af mörgum talin ein besta skilgreiningin á sögn í samtímanum.

Þriðji og síðast flokkur þjóðfræðafnis í óbundnu máli eru goðsögurnar en þær fjalla um upphaf, sköpun og endalok heimsins. Goðsögur fjalla um guði, hetjur og valdaskiptingu samfélagsins. Goðsögur eru þó vanalega ekki flokkaðar undir munnmælaefni í samtímanum vegna þess að þær hurfu úr munnlegri hefð langt áður en skipulögð söfnun þjóðfræðafnis hefst.¹⁴ Goðsögur koma engu að síður mjög við sögu í þessari ritgerð.

1.2 Þjóðsagan

Þjóðfræði er fræðigrein sem leitar að uppruna efnis og útbreiðslu, og þeirri ólíku mynd sem efniviðurinn tekur á sig á milli menningar- og landsvæða. Þar sem þjóðfræðin er til þess fallin að ýta undir þjóðernisvakningu og hugmyndir um sjálfstæði þjóða og aðgreiningar á þeim, hefur hún að jafnaði spilað stórt hlutverk í þeim löndum sem voru að berjast fyrir sjálfstæði sínu á 19. öld. Elias Lönnrot (1802–1884) var finnskur þjóðfræðingur sem vakti þjóðefnisvitund Finna þegar hann safnaði finnskum þjóðkvæðum á árunum 1828 til 1844.¹⁵ Þessi þjóðkvæði nefnast *Kalevala* og samanstanda af fimmtíu lögum og rúmlega tuttugu og tvö þúsund kvæðum sem höfðu mikil áhrif á þjóðernisvakningu og sjálfstæðisbaráttu Finna.

Finnskir fræðimenn voru miklir brautryðjendur í leit sinni að uppruna þjóðfræðafnis og flokkun þess. Finnski rithöfundurinn og textafræðingurinn Julius Krohn (1835–1888) rannsakaði til dæmis *Kalevala* sem Lönnrot safnaði. Hann reyndi að komast að uppruna kvæðanna sem leiddi síðar til hinnar svokölluðu *finnsku aðferðar*, eða sögulegu og landfræðilegu aðferðarinnar. Sonur Krohns, Kaarle Krohn (1863–1933), gerðist prófessor í þjóðfræði við háskólann í Helsinki og var forsprakki hins svokallaða *finnska skóla*. Sá skóli þróaði aðferðina sem Julius Krohn var byrjaður á og markmið hennar var að finna öll tilbrigði þjóðfræðafnis til samanburðar, til að finna hina einu sönnu frumgerð tiltekinnar sögu/kvæðis.¹⁶ Til að finna upprunalegasta tilbrigði þjóðfræðafnis staðsetti finnski skólinn útbreiðslu þess og aldur til að komast að hinni svokölluðu upprunagerð eða *urformi*. Merkasta

¹⁴ Gísli Sigurðsson, *Eddukvæði*, bls. 314.

¹⁵ Cocchiara, *The History of Folklore in Europe*, bls. 632.

¹⁶ *Ibid.*, bls. 628–629.

afsprengi finnska skólans eru svokallaðar gerða- og minnaskrá, sem nánar verður fjallað um síðar.

Vladimir Propp (1896–1970) deildi á aðferðir finnska skólans. Hann var rússneskur textafræðingur sem aðhylltist formgerðarstefnu. Propp rannsakaði rússnesk undraævintýri, ATU 300-749, og beitti aðferðum úr formgerðarfræðinni á þau. Hann birti niðurstöður sínar í bókinni *Morfologiia skazki en hún var ekki þýdd yfir á ensku fyrr en þrjátíu árum síðar* (e. *The Morphology of the Folktale*). Þær niðurstöður sem Propp komst að, með því að beita formgerðarfræði á ævintýri, eru meðal annars þær að öll ævintýri fylgja ákveðnu frásagnarmynstri. Formgerð þessara ævintýra skiptir hann svo niður í 31 frásagnarlið sem þau fylgja eftir í réttri röð. Ævintýri þurfa ekki að innihalda alla frásagnaliðina en öll ævintýri innihalda liði 1, 2, 3, 8/8a, 18 og loks lið 31.¹⁷ Í framhaldi af frásagnarliðunum setti Propp fram fjórar kennisetningar, sem eru eftirfarandi:

1. Hlutverk karaktera í ævintýrum eru stöðugir þættir í framgangi þess, óháðir hverjir fylgja þeim eftir. Þessir þættir mynda grunn ævintýranna.
2. Fjöldi frásagnaliða er takmarkaður.
3. Ævintýrin fylgja frásagnaliðunum í réttri röð.
4. Öll ævintýri hafa sömu frásagnagerð.¹⁸

Kenningar Propps hafa notið vinsælda meðal annarra fræðimanna, sem hafa sumir hverjir byggt á þeim frekari rannsóknir.

Sagnaskemmtum hefur verið stunduð í fjölmargar aldir en þó virðist sem virðingagildi hennar hafi fallið verulega úr gildi. Á 12. öld eru til heimildir um sagna- og kvæðamenn sem voru fengnir til að skemmta hirðfólkinu og svæfa það og þótti sú iðja vera virðuleg á þeim tíma. Heimildir eru til um svona kvæða- og sagnaskemmtun í mörgum konungshirðum á þessum tíma, þar á meðal í frönsku, pólsku, írsku, og skandinavísku hirðunum. Frá þessum tíma hefur kvæða- og sagnaskemmtun færst frá því að vera dægrastytting sem hæfði konungum yfir í að lifa og dafna meðal fátækasta fólksins í samfélaginu.¹⁹ Þróunin hefur meðal annars verið skýrð með klassískri félagsfræðikenningu sem ber heitið

¹⁷ Propp, *The Morphology of the Folktale*, bls. 25–65.

¹⁸ *Ibid.*, bls. 21–23.

¹⁹ Dégh, *Folktales and Society*, bls. 65–67.

yfirstéttarkenningin (e. elite theory). Samkvæmt henni finnur heldra fólkið í samfélaginu ekki neina pressu frá öðrum um hvernig það eigi að haga sér vegna þess að það er enginn tignari en það. Almúginn finnur hinsvegar pressuna frá heldra fólkinu og langar að haga sér með líkum hætti. Þegar almúginn hefur loks hermt eftir yfirstéttinni þá hefur myndast stéttasamræmi. Til að heldra fólkið haldi áfram að vera yfirstéttarfolk verður það því að breyta hegðun sinni þegar almúginn hefur tekið upp siði þeirra. Eftir að kvæða- og sagnaskemmtun tók að færast frá heldra fólkinu í samfélaginu niður til almúgans hefur sú iðja væntanlega ekki verið talin vera nægilega virðuleg fyrir yfirstéttina á þeim tíma.²⁰ Með þessari kenningu er hægt að útskýra af hverju kvæða- og sagnaskemmtun var dægrastytting sem hæfði konungbornu fólki þróaðist í það að endurspeglar vonir og þrjár fátækasta fólksins í samfélaginu.

1.3 Gerða- og minnaskrár

Ævintýri eru til í öllum hugsanlegum menningarheimum og gífurlegu magni af slíku efni hefur verið safnað og það skráð niður. Sá sem les mikið af ævintýrum kemst fljótt að því að sum ævintýri eru mjög svipuð og mörg eru nánast alveg eins. Það kemur því ekki á óvart að framvinda þjóðlegs efnis hefur verið flokkuð og skráð niður í gerðir eftir innihaldi þeirra. Antti Aarne (1867–1925) var finnskur þjóðfræðingur af finnska skólanum og var nemandi Kaarle Krohn. Aarne heillaðist að aðferðum finnska skólans og hóf flokkun á þjóðfræðaeefni. Hann gerði fyrstu alþjóðlegu gerðaskrána yfir þjóðsögur og var hún gefin út árið 1910. Stith Thompson, sem var mjög virtur fræðimaður og einn af frumkvöðlum þjóðfræðirannsókna í Norður-Ameríku, bætti fleiri gerðum úr fleiri þjóðsögusöfnum og skráum við hina upphaflegu skrá Aarne árið 1928 og aftur árið 1961, og kallaði gerðanúmerin AT-númer (sbr. Aarne-Thompson).²¹ Að lokum bætti Hans-Jörg Uther (f. 1944), sem er prófessor í þýskum bókmenntum, svo enn við gerðaskrá Aarne og Thompson og gerði þar að auki talsverðar breytingar á flokkunarkerfinu.

Gerðirnar flokkast í tilbrigði frá 1 til 2499 og sumar eru með mögum undirflokkum. Í nýjustu gerðaskránni sem var gefin úr árið 2004 hefur Uther sameinað mikið af undirflokkum ásamt svipuðum gerðum undir sama gerðanúmerið. Í skrá Uthers eru sögurnar þó í grófum dráttum skráðar eftir sama kerfi og áður, en nú undir svokölluðum ATU-númerum, sem er

²⁰ Elias, *The Court Society*, bls. 118–119; El-Shamy, *Gesunkenes Kulturgut*, bls. 419–421.

²¹ Uther, *The Types of International Folktales*, I, bls. 7.

skammstöfun fyrir eftirnöfn höfundanna þriggja, Aarne/Thompson/Uther. Sem dæmi má nefna að hefðbundna ævintýrið af Rauðhettu og úlfinum tilheyrir gerð ATU númer 333.

Þótt framvinda ævintýra geti verið mismunandi og heyrtil ólíkra ATU-gerða, hafa þau samt sem áður svipuð efnisleg einkenni. Þegar munnmælasögur á borð við ævintýri innihalda keimlík einkenni á borð við hluti eða athafnir sem birtast aftur og aftur er talað um að þau feli í sér svokölluð *minni*. Þjóðfræðingurinn Hallfreður Örn Eiríksson (1932–2005) gerði hugtakinu sagnaminni ágæt skil í ritinu *Hugtök og heiti í bókmenntafræði*. Þar segir hann að sagnaminni sé minnsta eining sem getur borið uppi frásögu eða söguþráð og að þau lífi ekki sjálfstæðu lífi heldur aðeins sem innviðir í frásögum.²² Minni úr munnlegum frásögum og fleiri heimildum hafa verið flokkuð og skráð í svokallaðar minnaskrár.

Margar af betri rannsóknum sem gerðar hafa verið innan þjóðsagnafræði og birtar í bók, hafa að geyma bæði gerða- og minnaskrá í lok ritsins. Þó hefur aðeins einn maður gefið út alþjóðlega minnaskrá, en það er Stith Thompson. Skrá hans *Motif-Index of Folk-Literature* kom út á árunum 1932–37 í fimm bindum, ásamt atriðaorðaskrá í sér bindi, og er enn í dag eina alþjóðlega minnaskráin. Í skrá sinni tekur hann minni úr þjóðsögum/ævintýrum (e. folktales), sagnadönsum (e. ballads), goðsögum (e. myths), fábiljum (e. fables), fornbókmenntum (e. mediaeval romances), miðaldaævintýrum (e. exempla), erótískum bókmenntum (e. fabliaux), satírum (e. jest-books) og sögnum (e. local legends).²³ Minnum skiptir hann niður í 23 flokka með mismunandi mörgum undirflokkum.

Einar Ól. Sveinsson (1899–1984) var mjög afkastamikill fræðimaður á sviði íslenskra fræða og skrifaði fjölmörg fræðirit. Eftir hann liggur fyrsta og í senn eina heildræna gerðaskrá íslenskra ævintýra sem kom fyrst út árið 1929. Gerðaskrá Einars, sem ber heitið *Verzeichnis Isländischer Märchenvarianten*, er nokkuð frábrugðin nýjustu gerðaskrá Uthers og eins og nafnið bendir til þá er hún á þýsku. Einar skiptir ævintýrunum niður í þrjá flokka en þeir eru *dýraævintýri*, sambærilegt númerum 2–300, *eiginleg ævintýri*, sambærilegt númerum 301–1180, og *kímileg ævintýri*, sambærilegt númerum 1000–2400. Eiginlegu ævintýrunum skiptir hann svo niður í fjóra undirflokka en dýraævintýrin og kímilegu eru einungis einn flokkur hvor. Undirflokkar eiginlegra ævintýra í *Verzeichnis* eru eftirfarandi:

²² Hallfreður Örn Eiríksson, *Sagnaminni*, bls. 227.

²³ Thompson, *Motif-Index of Folk-Literature*, I, bls. 3.

- A. Undraævintýri, sbr. nr. 301–748.
- B. Helgisagnaævintýri, sbr. nr. 750–841.
- C. Skáldsagnir eða nóvellur, sbr. nr. 850–966.
- D. Ævintýri af heimska púkanum/djöflinum, sbr. nr. 1000–1180.²⁴

Verk þetta er afar vandað og vel upp sett og það er löngu kominn tími á að það verði þýtt úr þýsku. Nýlegri gerðaskrá, tekin saman af Bo Almqvist, er að finna í VI. bindi þjóðsögusafns Jóns Árnasonar *Íslenzkrar þjóðsögur og ævintýri*, og er hún eingöngu bundin við það safn. Þegar vitnað er í gerðir í þessari ritgerð verður nýjasta gerðaskráin notuð (ATU) en þegar hún stingur í stúf við gerðaskrá Einars verður það tekið fram. Þegar vitnað er í gerðaskrá Einars í þessari ritgerð verður notaður bókstafurinn E og síðan númerið á gerð ævintýrsins.

²⁴ Einar Ól. Sveinsson, *Verzeichnis isländischer Märchenvarianten*, bls. 2–147 og 176.

2 Ævintýri

Undraævintýri eru allvíða einn stærsti undirflokkur ævintýra. Í grunninn er um að ræða sammannlegar og hefðbundnar frásagnir sem eru víðast hvar í heiminum mjög líkar. Margir fræðimenn hafa velt fyrir sér uppruna þessara ævintýra, eðli þeirra og merkingu.

Stith Thompson er einn þeirra fræðimanna sem hafa rannsakað ævintýri ítarlega og gefið út nokkrar bækur um þjóðsagnafræði. Ein af þeim er bókin *The Folktale* sem kom fyrst út árið 1946. Í þeirri bók telur hann að ævintýrin séu svipuð meðal allra þjóða vegna svipaðra aðstæðna og vandamála sem menn lenda í á lífsleiðinni.²⁵

Fleiri fræðimenn hafa rannsakað ævintýri og þar á meðal er svissneski bókmenntafræðingurinn Max Lüthi (1909–1991). Bók Lüthis *Das Europäische Volksmärchen* (e. *The European Folktale*) er talin til grundvallarrita þjóðsagnafræðinnar, og er nauðsynleg lesning fyrir þjóðfræðinga og alla þá sem vilja fræðast um ævintýri. Í bók sinni telur Lüthi ástæðuna fyrir því að ævintýri séu mjög svipuð víða í heiminum þá að þau eru byggð á atburðum úr lífi fólks. Í bók sinni segir hann:

The motifs of which the folktale consists do not originate in the folktale itself. Many are realistic motifs drawn from the sphere of social life (*Gemeinschaftsmotive*): courtship, wedding, poverty, orphanhood, widowhood, childlessness, abandonment of children, fraternal conflict, or loyalty of brothers and sisters, of friend and friend, of servant and master. They reflect relationships between two people, between a person and an animal, or between a person and his environment, and they originate from everyday events.²⁶

Samkvæmt Lüthi eiga ævintýrin sér uppruna í atburðum úr hinu daglega lífi. Hann talar enn fremur um fleiri atburði sem einkenna ævintýri sem eiga rætur sínar að rekja til hins hversdagslega lífs:

We find events and relationships that are characteristic of social life: courtship, betrothal, marriage; death of parents, of brothers and sisters, of a friend; and conflicts between children and parents or other close relatives (stepparents, parents-in-law, stepsisters and stepbrothers, or sisters-in-law), along with actions that range from pampering, solicitousness, and loyal support, through harsh lovelessness, persecution, defamation, and treachery, to abandonment, attempts at incest, and even murder by family members.²⁷

²⁵ Thompson, *The Folktale*, bls. 7.

²⁶ Lüthi, *The European Folktale*, bls. 66.

²⁷ *Ibid.*, bls. 77.

Alla þessa atburði er hægt að finna í ævintýrum enda eru þetta sammannleg samskipti og uppákomur sem eru tíð í samfélagi manna.

Rannsókn Lüthis á evrópskum ævintýrum hefur varpað nýju ljósi á hvernig ævintýri eru túlkuð. Bók hans ber heitið *The European Folktale* (et.) en ekki *The European Folktales* (flt.) vegna þess að hann telur að öll ævintýri eigi rætur sínar að rekja til sömu frásagnarinnar, sem er í sjálfu sér sambærilegt viðhorf og hjá Stith Thompson, sem nefnir gerðaskrá sína *The Types of the Folktale*. Samkvæmt Lüthi einkennast öll ævintýri af fjórum eiginleikum. Í fyrsta lagi af einviddareðli, þar sem öll ævintýri gerast í sömu vídd, það er að segja ævintýravíddinni en hún er hliðstæð okkar heimi en á sér engar tengingar við hann. Í ævintýravíddinni lifa undraverur á borð við álfa, nornir og náttúrulegir hlutir á borð við vind geta talað. Undraverurnar í ævintýraheiminum gefa hetjunni alltaf einmitt það sem hún þarfnast til að geta klárað verk sitt en hetjan sýnir aldrei undrun eða forvitni þegar hún hittir þær. Í ævintýravíddinni eru allar staðsetningar mjög nálægar og til að mynda er ekkert mál að ganga milli konungsríkja.²⁸ Í öðru lagi einkennast ævintýri af dýptarleysi. Skapgerðareinkenni ævintýrahetja er algjörlega yfirborðskenndur. Ævintýrahetjan á sér hvorki fortíð né framtíð og hún er gjörsamlega ótengd bæði líkamlegum- og andlegum tilfinningum sínum. Ævintýrahetjur eru oft limlestar eða missa ástvini en bregðast ekki á nokkurn hátt við þeim atburðum með tilfinningum. Í ævintýrum ríkir heldur ekkert tímaskyn og persónur eldast ekki þó að dæmi séu um gamlar kerlingar og ungar meyjar. Tímaskynið í ævintýrum, ef það er til staðar, einkennist af degi og nóttu eða árstíðarbundnum breytingum.²⁹ Í þriðja lagi einkennast ævintýri af abstrakt sjónarhorni á heiminn. Í ævintýrum eru dæmi um hús sem eru eingöngu gerð úr piparkökum eða beinum. Flestir hlutir í ævintýrum eru gerðir úr eðalmálmum á borð við járn, silfur eða gull og jafnvel eru dæmi um að manneskjur og dýr séu gerð úr málmum. Allt í ævintýrinu fylgir réttri tímasetningu, til að mynda að ef kona dettur af brú eru veiðimenn nýbúnir að setja út net og veiða hana í staðinn fyrir fisk.³⁰ Í fjórða lagi einkennast ævintýri af einangrun hetjanna frá ævintýraheiminum sjálfum. Ævintýrahetjurnar læra hvorki

²⁸ Lüthi, *The European Folktale*, bls. 4–9.

²⁹ *Ibid.*, bls. 11–19.

³⁰ *Ibid.*, bls. 24–34.

af mistökum sínum né annara. Þær eru fastar í sínum einangraða heimi inni í veröld ævintýrisins.³¹

Sumir fræðimenn telja að uppruni ævintýra liggi í flóknu samspili á milli undirmeðvitundar, drauma og dagdrauma. Einn af þeim var sálfræðingurinn Bruno Bettelheim (1903–1990) sem taldi að ævintýri og goðsögur væru frásagnir í flóknu myndmáli sem þyrfti að greina með aðferðum sálgreiningar svo hægt væri að sjá undirliggjandi skilaboð þeirra. Samkvæmt klassískri sálfræði eru draumar bældar tilfinningar og hvatir sem birtast í flóknu myndmáli í draumum. Bettelheim telur að ævintýri séu afleiðing af bæði meðvitaðri og ómeðvitaðri hugsun sem hefur þróast yfir í form frásagnar til að takast á við algeng mannleg vandamál.³²

Ævintýri hafa verið rannsökuð og túlkuð af fleiri fræðimönnum með aðferðum sálgreiningar, sem hefur leitt í ljós dýpri merkingu þeirra. Meðal þessara fræðimanna má nefna bandaríska þjóðfræðinginn Alan Dundes (1934–2005) og austurríska geðlækninn Sigmund Freud (1856–1939). Rannsóknir þessar einkennast af leit að dýpri merkingu, til dæmis með því að nota táknfræði. Með táknfræðina að vopni má túlka til dæmis epli sem brjóst og þegar eplatré er hrist eða epli tínd af þeim getur það táknað kynþroska ungra kvenna. Þegar brauð er tekið úr ofni má túlka það sem fæðingu barns og þegar gler er brotið er hugsanlegt að verið sé að vísa í afmeyjun vegna þess að gler er viðkvæmt og erfitt að setja aftur saman þegar brotið er.³³

Undraævintýri hafa verið vinsæl í mörg hundruð ár og er það varla af ástæðulausu. Söguþráður þeirra tekur á sammanlegum vandamálum og leiðir til lausnar og þess vegna er framvinda ævintýra því margþættur líkt og ævintýrin sjálf. Ævintýri hafa mismunandi áhrif á áheyrendur eftir líðan þeirra og stöðu í lífinu. Megintilgangur þeirra er að sumra mati að hughreysta og veita lausnir á öllum þeim vandamálum sem verða á vegi manna. Ævintýri setja heiminn í réttar skorður á ný eftir að jafnvægi hans hefur verið raskað og lýkur aldrei fyrr en réttlætinu hefur verið fullnægt.³⁴

³¹ Lüthi, *The European Folktale*, bls. 39.

³² Bettelheim, *The Uses of Enchantment*, bls. 36.

³³ Dundes, *Folklore Matters*, bls. 128–129 og 139.

³⁴ Bettelheim, *The Uses of Enchantment*, bls. 62 og 143.

Markhópur ævintýra í samtímanum er börn og nýsköpun og markaðssetning tekur mið af menningu þeirra. Þetta hefur þó ekki alltaf verið svo. Þessa breytingu mætti rekja til fyrsta skipulagða þjóðsögusafns sem gefið var út af Grimms-bræðrum á fyrri hluta 19. aldar. Safn þeirra bræðra bar einmitt heitið *Kinder- und Hausmärchen* eða *Barna- og heimilisævintýri* og vitað er að ævintýrin urðu fyrir nokkuri ritskoðun fyrir útgáfuna. Það er fullvíst að Wilhelm Grimm fór yfir ævintýrin og breytti þeim þannig að þau myndu frekar höfða til barna en fullorðinna, sem var þó ekki upphaflega hugmyndin um safnið. Af þessu má túlka það að í byrjun 19. aldar hafi ævintýri frekar verið farin að höfða til barna en fullorðinna.³⁵ Upp frá þessu voru þau sífellt oftar gefin út með börn í huga.

Ævintýri hafa verið rannsökuð með tilliti til hvaða aldurs og þroskaskleiða þau höfða til. Steven Swann Jones (f. 1949) er prófessor í ensku og hefur fundið út, með hjálp frá öðrum, til hvernna ævintýrin höfða. Samkvæmt Jones og fleirum má skipta þeim upp í þrjá flokka, þar sem þau höfði til barna, unglunga og fullorðna. Jones telur að þau ævintýri sem höfði til barna hafi söguhetju sem er barn sem þarf að kljást við stöðu sína milli systkina og foreldra. Í slíkum ævintýrum glíma börn við aðskilnaðarkvíða, „kúgun“ frá foreldrum, öfundskýki og margt fleira. Annar hópur ævintýra, samkvæmt Jones, er fyrir unglunga og í þeim ævintýrum er aðalpersónan á unglingsaldri og ævintýrin snúast um að finna sér maka og stofna fjölskyldu. Síðasti markhópur ævintýra telur Jones vera fyrir fullorðið fólk með fullorðnum söguhetjum þar sem þær læra að sætta sig við lífið eins og það er orðið.³⁶ Ævintýri um bragðarefi höfða líklega einna helst til fólks á unglingsaldri þar sem þau enda í flestum tilvikum á því að söguhetjan finnur sér maka og nýtt heimili.

Ævintýri hafa félagsmótandi áhrif á þá sem geta samsamað sig aðalpersónu þeirra. Börn eiga þó sérstaklega auðvelt að samsama sig hetjunni vegna frjós ímyndunaraflds þeirra, og þar sem dyggðum aðalpersónunnar er oftast hampað en ódyggðunum refsað. Söguhetjur ævintýra er oft verðlaunaðar fyrir dyggðir sínar sem eru meðal annars þær að vera hreinskilinn, þolinmóður, guðhræddur, duglegur og agaður. Ævintýrapersónum er refsað fyrir ódyggðir sínar sem eru meðal annars óhlýðni og forvitni.³⁷ Sem dæmi um refsingu ódyggða má til dæmis nefna evrópska ævintýrið um Mjallhvíti (ATU 709) þegar stjúp móðir barnsins er látin

³⁵ Zipes, *Fairy Tales and the Art of Subversion*, bls. 48.

³⁶ Jones, *The Fairy Tale*, bls. 19–20.

³⁷ Tatar, *Off with their Heads*, bls. 25.

dansa á glóandi skóm þar til hún lætur lífið.³⁸ Ævintýri geta því mótað þá einstaklinga félagslega sem samsama sig höfuðpersónunni en það eiga börn einstaklega auðvelt með.

Vegna tengsla ævintýra við börn og barnamenningu hafa þau talsvert verið rannsökuð í sambandi við þau áhrif sem þau eru talin hafa á börn. Maria Tatar (f. 1945) er prófessor í germönskum fræðum og hefur rannsakað ævintýri út frá þeim áhrifum sem hún telur að þau hafi á börn. Tatar telur að tilgangur ævintýra hafi breyst úr því að vera afþreying fyrir fullorðina í það að verða uppeldisaðferð fyrir börn. Hún telur að ævintýri hafi frekar bælandi áhrif á börn, en ævintýrum skiptir hún í viðvörunar- og dæmiævintýri. Samkvæmt Tatar fjalla viðvörunarævintýri um það hvað gerist ef börn fara ekki eftir settum fyrirmælum. Í viðvörunarævintýrum eru gefin fyrirmæli sem söguhetjan hlýðir ekki og það hefur alvarlegar afleiðingar. Sem dæmi um slíkt ævintýri mætti nefna ævintýrið um Rauðhettu (ATU 333) þegar Rauðhetta óhlýðnast móður sinni á leið sinni með vistir til ömmu sinnar.³⁹ Dæmiævintýri fjalla hinsvegar um muninn á rétttri og rangri hegðun og afleiðingarnar af hvoru tveggja þar sem rétttri hegðun er hampað en rangri refsað. Í slíkum ævintýrum eru oft og tíðum ítarlegar lýsingar á umbun hetjunnar fyrir rétta hegðun eða ákaflega grimmilegar refsingar, ef söguhetjan hagar sér ekki eins og skyldi. Í dæmiævintýrum eru dyggðir á borð við auðmýkt og örlæti hafðar í hávegum jafnvel þó að söguhetjan þurfi að gefa það eina sem hún á til að framfylgja þeim. Tatar telur að bæði viðvörunar- og dæmiævintýri geti haft mjög bælandi áhrif á börn. Hún telur einnig að foreldrar sem segja börnum sínum slík ævintýri fái meiri ánægju úr því að hræða barnið heldur en að stuðla að auknum þroska þess.⁴⁰

Ævintýri lifa og aðlagast því samfélagi sem maðurinn lifir í, og því geta rannsóknir á þeim varpað ljósi á það samfélag sem þau dafna í. Linda Dégh (f. 1920) er ungverskur þjóðfræðingur sem hefur gefið út fjölda bóka og greina um þjóðfræði en þekktust er hún fyrir rannsóknir sínar á sagnamönnum, sögum þeirra og tengslum þeirra við samfélagið. Þekktasta bók Dégh er *Folktales and Society* en í henni rannsakar hún fjóra sagnamenn í Ungverjalandi. Sagnamennirnir sem hún rannsakar tilheyra þjóðflokki að nafni *Szeklers* sem bjuggu í þorpi og lifðu einföldu lífi og framfleyttu sér með landbúnaðarstörfum. Dégh telur að sögur og

³⁸ Snow White, bls. 181–188.

³⁹ Little Red Cap, bls. 93–96.

⁴⁰ Tatar, *Off with their Heads!*, bls. 25, 40, 42 og 50.

sagnaskemmtun þjóni þrenns konar tilgangi en þeir eru að auðvelda fólki vinnu, sem skemmtun á kvöldin eftir vinnu og loks til dægrastyttingar.⁴¹

Vinna fólks og undirbúningur fyrir vinnu hefur tekið stakkaskiptum í gegnum árin. Á fyrri öldum þurftu evrópskir iðnnemar til dæmis að halda í ferðalög burt frá heimkynnum sínum til að ljúka námi sínu. Nemarnir flökkuðu um þorp og bæi og þáðu vinnu þar sem þörf var á hjá húsráðendum. Allir flakkandi nemar voru skyldugir til að skemmta húsráðendum sínum með sögum og þess vegna telja sumir þjóðfræðingar að sumir sagnamenn hafi ekki notið þess að segja sögur. Sagnamennirnir fengu þó umbun fyrir flutning sinn og ef góð saga var sögð þá gáfu áheyrendur honum mat, áfengi og tóbak til að þakka fyrir sig. Ef grannt er skoðað sést einnig að flestar ævintýrahetjurnar í evrópskum ævintýrum eru einmitt iðnaðarmenn á borð við smiði, klæðskera, skósmiði og svo framvegis.⁴²

2.1 Íslensk ævintýri

Íslensk ævintýri eru nokkuð frábrugðin evrópskum ævintýrum og að jafnaði eru þau lengri en evrópsk- eða skandinavísk ævintýri. Gott dæmi um löng íslensk ævintýri er ævintýrið um *Vilfríði Völuvegri* eða *Sagan af Tístram og Ísól björtu* sem prentuð voru í þjóðsögusafni Jóns Árnasonar.⁴³ Ástæðan fyrir lengd íslenskra ævintýra er talin vera vegna náinna tengsla þeirra við bæði riddara- og fornaldarsögur sem eru langar sögur.⁴⁴ Annað séreinkenni íslenskra ævintýra eru álög. Illar stjúpmæður sem leggja stjúpbörn sín í álög er mjög algengt minni en stjúpmæðurnar eru í raun tröll í mennskum ham.⁴⁵ Stjúpur í íslenskum ævintýrum hafa einnig annað einkenni sem er talið hafa átt uppruna sinn hér en það er ævintýrið um hina góðu stjúpu (ATU 934/E 556*⁴⁶). Í einni gerð af norsku ævintýri má þó finna minnið um góða stjúpu en það er talið hafa borist Norðmönnum frá Íslandi.⁴⁷ Minnið um góða stjúpu er í raun umsnúningur á hinu algengara minni um vondu stjúpu.

Íslensk ævintýri fjalla mörg um kóng og drottningu í ríki sínu og karl og kerlingu í garðshorni. Á Íslandi hefur þó aldrei verið konungsríki að öðru leyti en því að Íslendingar

⁴¹ Dégh, *Folktales and Society*, bls. 67.

⁴² *Ibid.*, 68–71.

⁴³ Jón Árnason, *Íslenzkar þjóðsögur og ævintýri*, II, bls. 312–317 og 383–389.

⁴⁴ Schier, *Märchen aus Island*, bls. 243.

⁴⁵ Einar Ól. Sveinsson, *Um íslenzkar þjóðsögur*, bls. 221–223.

⁴⁶ Einar Ól. Sveinsson, *Verzeichnis Isländischer Märchen Varianten*, bls. 70.

⁴⁷ Aðalheiður Guðmundsdóttir, *Inngangur*, bls. clxix.

voru þegar konunga frá gamla sáttmála árið 1262–64 og fram til stofnunar Lýðveldisins árið 1944.⁴⁸ Ástæðan fyrir þessu er talin vera sú að ævintýrin hafa borist til Íslands frá öðrum Evrópuþjóðum þar sem menn þekktu af eigin raun konungsríki og kastala, sem sagt frá Írlandi, Noregi og Danmörku.⁴⁹ Samskipti Íslands við bæði Noreg og Danmörku hafa verið drjúg í gegnum tíðina, meðal annars í gegn um verslun, og er talið að ævintýrin hafi borist á milli landa með ferða- og viðskiptamönnum.⁵⁰

Eins og með allt þjóðfræðafni sem berst á milli manna í munnlegri geymd eru ævintýrin síbreytileg og í stöðugri þróun. Þegar þjóðfræðafni á borð við sögn eða ævintýri berst til landsvæða þar sem það nær ekki frekari útbreiðslu er svæðið kallað *jaðarsvæði*. Á jaðarsvæðum á þjóðfræðafni hættu á því að afbakast og eru tvær ástæður fyrir því. Í fyrsta lagi getur það verið þegar nýtt þjóðfræðafni berst á jaðarsvæði á það sér ekki margar hliðstæður í öðrum tilbrigðum sem geta stutt við það og leiðrétt. Í öðru lagi getur þjóðfræðafni afbakast á jaðarsvæðum þess vegna þessi svæði eru yfirleitt strjálbýlli en þau samfélög þar sem efnið var vinsælt. Þegar þjóðfræðafni hefur afbakast á jaðarsvæðum er það kallað *jaðarleifar* eða *jaðarfyrirbrigði*. Ísland er dæmi um jaðarsvæði og talið er að mikið af þjóðfræðafninu hérlendis séu svonefndar jaðarleifar.⁵¹

2.2 Kímileg ævintýri

Líkt og fyrr segir eru kímileg ævintýri einn undirflokkur ævintýra og eru nokkuð frábrugðin hinum hefðbundnu ævintýrum. Kímileg ævintýri eru oft styttri en til að mynda undraævintýri og fjalla mörg um hvernig bragðarefir ná að snúa á valdhafa með klækibrögðum.⁵²

Rannsóknir á ævintýrum hafa nánast einungis verið gerðar í tengslum við undraævintýri, og svo virðist vera sem kímileg ævintýri hafi ekki verið rannsökuð ítarlega. Líkt og fyrr segir rannsakaði Propp rússnensk undraævintýri með aðferðum formgerðarfræðarinnar og komst að því að öll undraævintýri fylgi ákveðnum frásagnarliðum.⁵³ Kímileg ævintýri fylgja þó einnig ákveðinni formgerð og mögulegt er að heimfæra kenningar Propps yfir á þau jafnvel þó þessi

⁴⁸ Bergsteinn Þorsteinsson og Bergsteinn Jónsson, *Íslandssaga til okkar daga*, bls. 119 og 421.

⁴⁹ Jón Árnason, *Íslenzkar þjóðsögur og ævintýri*, II, bls. 297; Schier, *Märchen aus Island*, bls. 243.

⁵⁰ Einar Ól. Sveinsson, *Um íslenzkar þjóðsögur*, bls. 230.

⁵¹ *Ibid.*

⁵² Hallfreður Örn Eiríksson, *Ævintýri*, bls. 315.

⁵³ Propp, *The Morphology of the Folktale*, bls. 25–65.

ævintýri flokkist ekki sem undraævintýri. Rannsóknir Lüthis hafa einnig einungis miðast við undraævintýri en kenningar hans mætti að einhverju leyti nota við rannsóknir á kímilegum ævintýrum, jafnvel þó þar séu engin undur á ferð.

Söguhetja kímilegra ævintýra er oft bragðarefur sem leikur á aðra með klækibrögðum. Í slíkum ævintýrum blekkir bragðarefurinn þá sem á vegi hans verða, sem eru í flestum tilvikum valdhafar einhverskonar. Bragðarefurinn leikur á valdhafana annarsvegar til að komast yfir eignir þeirra og hinsvegar til að finna sér maka eða hvoru tveggja. Boðskapur þessara ævintýra stingur því í stúf við kenningar fræðimanna á borð við Mariu Tatar sem taldi að söguhetjur ævintýra ættu að vera agaðar, hlýðnar og auðmjúkar. Söguhetjurnar í kímilegum ævintýrum, sem eru oft bragðarefir, haga sér nefnilega á þveröfugan máta; þær eru forvitnar, óþolinmóðar og finna sínar eigin leiðir til að takast á við lífið.

Kímileg ævintýri tjá oft ádeilu á samfélagið. Þessi ævintýri berast eins og önnur ævintýri í munnlegri geymd og talið er að þau hafi borist til Íslands frá borgarmenningu Evrópu þar sem stéttaskipting var mikil. Á Íslandi hefur alltaf verið nokkur stéttaskipting en ekki í sama mæli og annars staðar í Evrópu. Líkt og fyrr segir þurfa ævintýri að hafa einhverja samsvörun og grundvöll í samfélaginu eigi þau að skjóta rótum.⁵⁴ Því má gera ráð fyrir að stéttaskipting hafi alltaf verið í íslensku samfélagi, að minnsta kosti ef horft er til kímilegu ævintýranna sem náðu að skjóta hér rótum og lifa í munnlegri geymd. Þar sem flest kímileg ævintýri voru skráð eftir heimildamönnum á 19. öld er ekki úr vegi að líta örstutt á helstu einkenni íslensks samfélags á þeim tíma.

⁵⁴ Einar Ól. Sveinsson, *Um íslenskar þjóðsögur*, bls. 256.

3 Íslandssaga 19. aldar

Á 19. öld einkennist íslenskt samfélag af breytingum og nýjum straumum í menningu og listum. Stefnurnar sem um ræðir eru af tvennum toga en annarsvegar eru það stefnur af huglægum toga og hinsvegar stefna veraldlegra lífsgæða. Stefnurnar af huglæga toganum eru rómantíska- og þjóðernishyggjustefnan en stefna veraldlegra lífsgæða er frjálshyggjan.⁵⁵ Á þessum tíma á sér einnig stað mannréttindabaráttu ásamt upphafi sjálfstæðisbáttu Íslendinga.

Þjóðir verða að fara eftir settum aga til að nýta þjóðarframleiðsluna sem best og verða því að hafa stjórnendur sem hafa umsjón með vinnunni. Valdhafar Íslands voru að mestu leyti búsettir í Danmörku þar sem konungur fór með æðstu völd en fulltrúar hans voru búsettir á Íslandi. Undir valdi konungs voru ráðuneytin sem svo höfðu áhrif á íslensku stjórnarskrifstofuna í Kaupmannahöfn. Á Íslandi var æðsti fulltrúi konungs stiftamtmaður ásamt biskupi en sameiginlegt ráðuneyti þeirra bar heitið stiftsyfirvöld. Á þessu tímabili var landinu skipt í þrjú ömt og þar átti amtmaður sitt sæti í hverju þeirra, þar sem einn amtmaður sat í hverju amti fyrir sig. Starf amtmanna var að starfa í umboði stiftamtmanns við dóms- og kirkjumál ásamt því að sinna fræðslumálum. Landfógeti hafði aðsetur í Reykjavík og sá um atvinnu- og fjármál landsins ásamt því að sinna almennum löggæslustörfum í Reykjavík. Í hverri sýslu sat sýslumaður ásamt próföstum sem sáu um inheimtu skatta ásamt því að sinna stöðu dómara í sinni sýslu. Í hverri sveit eða prestakalli voru hreppstjórar, ásamt prestum, sem voru skattfrjálsir embættismenn ríkisins og höfðu umsjón með löggæslu í viðkomandi hrepp. Húsbóndinn á bænum hafði umsjón með fjölskyldu og vinnufólki sínu og bar ábyrgð á bæði vinnu og lífsháttum þeirra. Að lokum má nefna húsfreyjuna sem hafði ákveðin völd innan veggja bæjarins vegna þess að hún sá um matarútdeilinguna á bænum en matur var oft af skornum skammti.⁵⁶

Valdaskipting Íslands á 19. öld bendir til þess að á Íslandi hafi verið þó nokkur stéttaskipting. Þrátt fyrir það benda nokkrar heimildir á það að stéttaskiptingin hafi þó ekki verið jafn áberandi og starfstítlarnir benda til. Til að mynda er vitað að bændur, vinnufólk, prestar og sýslumenn kváðu rímur og skemmtu sér á svipaðan máta. Önnur vísbending um

⁵⁵ Gunnar Karlsson, Upphafsskeið þjóðríkismyndunar 1830–1874, bls. 304.

⁵⁶ Anna Agnarsdóttir, Aldahvörf og umbrotatímar, bls. 6–8; Gunnar Karlsson, Upphafsskeið þjóðríkismyndunar 1830–1874, bls. 267.

Það að bilið á milli stétta hafi ekki verið áberandi er tungumálið í landinu. Íslenskan var töluð á mjög svipaðan hátt um allt land og ekki var hægt að nema jafn skýran mun á talsmáta milli stétta líkt og tíðkaðist í nágrennalöndunum á þessum tíma.⁵⁷ Þrátt fyrir það hefur danska og dönskuslettur verið að færast inn í málið á Íslandi meðal heldri manna á þessum tíma og þá sérstaklega af kaupmönnum í verslunarstöðum. Kaupmenn, sem voru komu flestir frá Danmörku, virðast hafa gengið það langt í þéttbýlustu bæjum Íslands að tala einungis dönsku á sunnudögum.⁵⁸

Íslendingar á 19. öld voru ekki allir ánægðir með stjórnarfar Danaveldis. Í raun benda heimildir til þess að andspyrna gegn Dönnum hafi hafist langt fyrir 19. öldina. Magnús Jónsson (1525–1591), sem var sýslumaður og skáld af velrómuðum ættum, kvað gjarnan rímur og í einni rímu hans, *Pontusrímum*, kveður hann um óréttlæti Danaveldis og kirkjunnar. Í fyrsta erindi Pontusrímna yrkir Magnús:

Undir kóng og kirkju er
komið vort góss, en stirðna hót,
út af landi flýgur og fer,
fátæktin þar tekst á mót.⁵⁹

Í þessari vísu sést greinileg mótstaða við valdhafa sem á þessum tímum eru konungsveldi Danmerkur og kirkjan á Íslandi. Einnig eru til dæmi um Hafnarstúdentana sem höfðu óbeit á Dönnum og þar má nefna Gísla Brynjúlfsson (1827–1888) sem lenti oft í útistöðum við Dani á námsárum sínum í Kaupmannahöfn og taldi þá bæði heimiska og hrokafulla. Erlendir ferðamenn sem komu til landsins og skrifuðu um Ísland á þessum tíma töldu íslenska karlmenn hinsvegar lata og töldu ástæðuna fyrir því vera kúgun Dana. John Ross Browne (1821–1875), sem var bandarískur rithöfundur og ferðalangur og einn af þeim ferðamönnum sem komu til Íslands á 19. öld og skrifuðu um land og þjóð, taldi íslensku konurnar duglegar við vinnu en karlmennina lata og líflausa.⁶⁰

Þrá Íslendinga eftir sjálfstæði er talin hafa byrjað um miðbik 19. aldar á meðal Hafnarstúdentana í Kaupmannahöfn. Árið 1829 var gefið út tímarit í Kaupmannahöfn af tveimur

⁵⁷ Gunnar Karlsson, Upphafsskeið þjóðríkismyndunar 1830–1874, bls. 315.

⁵⁸ Bolsiur og danska á sunnudögum, 1991, bls. 6.

⁵⁹ Böðvar Guðmundsson, Nýir siðir og nýr lærdómar – bókmenntir 1550–1750, bls. 445–446.

⁶⁰ Anna Agnarsdóttir, Aldahvörf og umbrotatímar, bls. 13; Gunnar Karlsson, Upphafsskeið þjóðríkismyndunar 1830–1874, bls. 313 og 359.

Íslenskum menntamönnum en það voru þeir Baldvin Einarsson (1801–1833) lögfræðinemi og Þorgeir Guðmundsson (1794–1871) guðfræðinemi. Saman gáfu þeir út ársritið *Ármann á Alþingi eða almennur fundur Íslendinga* og innihaldsefni blaðsins var þjóðernissinnaður boðskapur fyrir Íslendinga. Fimm árum síðar taka aðrir Hafnarstúdentar höndum saman og hefja útgáfu á tímariti sem var ætlað að efla þjóðerniskennd og sjálfstæði Íslendinga. Þetta rit kallaðist *Fjölnir* og var gefið út af þeim Jónasi Hallgrímssyni (1807–1845), Brynjólfi Péturssyni (1810–1851), Konráð Gíslasyni (1808–1891) og Tómasi Sæmundarsyni (1807–1841).⁶¹ Fjölnismenn vildu endurreisa Alþingi á Þingvöllum en það var loks endurreist á ný í Reykjavík árið 1845 eftir að hafa verið lagt niður í byrjun aldarinnar.⁶²

Sjálfstæði Íslendinga var barátta sem var ekki háð á einum degi. Jón Sigurðsson (1811–1879) var Hafnarstúdent og afkastamikill baráttumaður í sjálfstæðisviðureign Íslendinga. Hann skrifaði í tímaritið *Ný félagsrit* um pólitíska stöðu Íslands í samanburði við aðrar hjálandur Danaríkis sem þá höfðu mun meiri sjálfstjórn. Með hjálp frá samlöndum sínum, einkum þeim Jóni Guðmundssyni (1807–1875) og Hannesi Stephensen (1799–1856), var Danakonungur hvattur til að gefa Íslendingum umboð til stjórnarsýslu á Íslandi. Þrátt fyrir ágætis tilraun féllst konungur ekki á það en samþykkti að setja á laggirnar íslenska stjórnardeild í Danmörku þar sem öll mál sem vörðuðu Ísland voru ákveðin. Sjálfstæðisbarátta Íslendinga hélt áfram með Jón Sigurðsson í fararbroddi sem leiddi til þess að danska stjórnin lagði frumvarp til stjórnarskrár Íslendinga árið 1867 sem var síðan samþykkt af Kristjáni IX sjö árum síðar.⁶³

Á 19. öld á Íslandi voru landsmenn undir áhrifum frá nýjum stefnum í listum og veraldlegum lífsgæðum. Undir áhrifum frá þessum stefnum, þá helst frá rómantíkinni og þjóðernishyggjunni, hófst fyrsta skipulagða söfnun þjóðlegra fræða á Íslandi um miðbik aldarinnar.

3.1 Upphaf söfnunar þjóðfræða á Íslandi

Á síðari hluta 18. aldar hófust nýjar stefnur í listum og menningu í Evrópu og einkenndust þær af föðurlandsást og nefndust rómantíska stefnan og þjóðernishyggjan. Talið er að menntamenn í Evrópu hafi verið undir áhrifum þessara stefna þegar skipulögð söfnun

⁶¹ Gunnar Karlsson, Upphafsskeið þjóðríkismyndunar 1830–1874, bls. 239–246.

⁶² Anna Agnarsdóttir, Aldahvörf og umbrotatímar, bls. 25; Gunnar Karlsson, Upphafsskeið þjóðríkismyndunar 1830–1874, bls. 258.

⁶³ Gunnar Karlsson, Upphafsskeið þjóðríkismyndunar 1830–1874, bls. 263–266, 289 og 298.

þjóðfræða hófst. Jón Árnason (1819–1888) og Magnús Grímsson (1825–1860) voru fræðimenn og söfnun þeirra á þjóðlegum fornfræðum hófst árið 1845. Þeir skiptu með sér verkum og sá Jón um að safna kreddum, leikjum, þulum, gátum og kvæðum en Magnús safnaði sögum. Árið 1852 gáfu þeir svo út sýnishorn af söfnun sinni og kölluðu það *Íslensk æfintýri*.⁶⁴ Viðtökurnar á Íslandi voru dræmar en safnararnir tveir fundu fyrir meiri áhuga erlendis og þá sérstaklega í Danmörku og Þýskalandi. Þeir Magnús og Jón urðu því fyrir svo miklum vonbrigðum eftir þessa fyrstu útgáfu sína að þeir hættu söfnun sinni um stund en líklega hefur áhrif kirkjunnar hér á landi haft einhvern áhrif á dræmar viðtökur safnsins.

Íslenska mótmælendakirkjan hefur í gegnum tíðina haft horn í síðu íslenskra munnmælasagna. Í lok 16. aldar skrifar Guðbrandur Þorláksson (1541–1627) biskup í formála sinn að bókinni *Ein nij Psalma Bok* um óbeit sína á hefðbundnu munnmælaefni. Þar segir hann meðal annars að skynsamlegast væri að hætta að kveða trölla- og fornmannakvæði og vísur því þetta efni skemmti djöflinum en væri Guði og englum til skammar. Árið 1612 var gefin út önnur sálmabók að tilskipan Guðbrands en í formála hans að þeirri bók telur hann sögur og ævintýri vera saurlifnað með orðum. Árið 1746 voru sett ný lög á Íslandi af tilskipan Kristjáns VI Danakonungs en þau báru heitið *Tilskipan Umm Huus-Agann A Islande*. Samkvæmt þessum lögum var refsivert að fara með ósæmilegt efni á borð við: hæðni, blótsyrði, sögur, ókristilegar vísur og kvæði.⁶⁵ Þetta hefur án efa haft áhrif á söfnun Jóns og Magnúsar því líklega voru menn smeykir við að láta eitthvað af hendi sem var refsivert fyrir hundrað árum síðan.

Söfnun þjóðfræða getur verið erfið iðja og krefst mikillar þolinmæði og hvatningar frá öðru fólki. Konrad Maurer (1823–1902) var þýskur lögfræðingur og háskólakennari sem hafði mikinn áhuga á Íslandi og íslenskrri menningu. Árið 1857 fór hann í sína fyrstu ferð til Íslands og kynntist íslensku samtímamáli en forníslensku hafði hann áður lært í Þýskalandi. Ári síðar kemur Maurer aftur til Íslands og dvelur í hálf tveimur árum, ferðast um landið og safnar þjóðsögum.⁶⁶ Maurer þótti mjög viðkunnaður maður og eignaðist hann marga vini í ferðum sínum til Íslands enda voru Íslendingar á þeim tíma ekki vanir erlendum mönnum sem höfðu náð völdum á íslenskunni. Maurer hvetur Jón og Magnús til að halda söfnun sinni áfram og lofar

⁶⁴ Sigurður Nordal, Forspjall, bls. xx.

⁶⁵ Driscoll, Matthew. *The Unwashed Children of Eve*, bls. 13–15.

⁶⁶ Sigurður Nordal, Forspjall, bls. xxxi–xxxii.

þeim að prenta efnið sem þeir safna og gefa það út í Þýskalandi. Árið 1860 gefur Maurer út safn sitt *Isländische Volksagen der Gegenwart* sem er afrakstur hans frá Íslandsdvöl sinni árið 1858. Árið 1859 sendir Jón svo beiðni til vina sinna, skólabræðra og fræðimanna um að safna þjóðlegu efni og senda sér. Þessa beiðni kallar Jón *Hugvekju* en í henni var yfirlit yfir hverskonar efni sem hann vildi helst fá. Árið 1860 fellur Magnús Grímsson frá en Jón heldur söfnun sinni áfram og sendir út aðra *Hugvekju* árið 1861 og biður þá um fleiri tilbrigði af þjóðsögunum, og þar á meðal ævintýri sem var ekki lögð sérstök áhersla á í fyrri söfnun þeirra.⁶⁷ Árin 1862–64 kom út tveggja binda safn Jóns, *Íslenskar þjóðsögur og æfintýri*, sem var prentað í Þýskalandi undir leiðsögn Maurers. Þetta safn fékk mun betri viðtökur en fyrra safn Jóns og Magnúsar en það má meðal annars rekja til þess að Jón Sigurðsson (1811–1879) samdi við Bókmenntafélagið um að kaupa 800 eintök og gefa félagsmönnum sínum endurgjaldslaust.⁶⁸ Þökk sé dugnaði og baráttuanda Jóns Árnasonar ásamt Magnúsi Grímssyni og stuðningi Konrads Maurer, að til varð fyrsta skipulagða þjóðsögu- og ævintýrasafn Íslandssögunnar. Í safninu má finna sögur og ævintýri um bragðarefi en slíkar frásagnir er einnig að finna í eldri heimildum sem vert er að skoða.

⁶⁷ Rósa Þorsteinsdóttir, *Sagan upp á hvern mann*, bls. 50.

⁶⁸ Sigurður Nordal, *Forspjall*, bls. lii.

4 Saga bragðarefsins í bókmenntum og munnmælum fyrri alda

Sögur um bragðarefi er víða að finna. Mikið af frásögum um bragðarefi er að finna í fornþómenntum Evrópu og Norðurlanda en einnig í goðsögum, líkt fyrir var getið. Í þessum kafla verður saga bragðarefsins í fornþómenntum og goðsögum gerð skil ásamt birtingarmynd hans í íslenskum ævintýrum.

4.1 Bragðarefurinn í goðsögum

Norrænar goðsögur fjalla um, líkt og aðrar goðsögur, sköpun, framgang og endalok heimsins. Norræn trú var fjölgyðistrú með mörgum guðum sem höfðu allir sín séreinkenni. Loki er einn af þeim guðum og er líklega einn frægasti bragðarefur goðsaga um allan heim. Jan de Vries (1890–1964), hollenskur fræðimaður sem sérhæfði sig í germönskum málvísindum og goðsögum, telur að Loki hafi þrjár birtingamyndir í þeim. Í fyrsta lagi er hann oftast fjandmaður jötna en guða, en verður oft fórnarlamb tilviljana, í öðru lagi er hann utangarðsmaður sem tilheyrir hvorki guðum né jötnum og nýtir hvert tækifæri til að beita hrekkjabrögðum, og í þriðja lagi er hann fylgdarmaður og þjónn þeirra Óðins og Þórs.⁶⁹

De Vries hefur ennfremur rannsakað hvernig norrænar goðsögur hafa haft áhrif á þjóðfræðafni skandinavískra þjóða. Áhrifin má sjá sterklega héraendis en vinsæl hugtök, mannanöfn og staðarheiti eiga rætur sínar að rekja til norrænnar trúar og sem dæmi má nefna að *lokalygi* er íslenskt hugtak yfir stórlýgasögu.⁷⁰ Þá telur hann að Loki eigi margt sameiginlegt með skandínávískum álfum sem kallast á sænsku *nisse* (flt. *nisser*) en þeir voru eins og Loki, meistarar í umskiptingum, beittu alls kyns brögðum og létu sig hverfa snögglega.⁷¹ Loka hefur líka verið lýst sem svo að hann sé ekki mikill vexti, líkt og hinir skandínávísku *nissar*, samkvæmt Sörla þætti.⁷² Þá hefur hann fleiri tengingar við sænska menningu, en köngulær á sænsku bera heitið *locke* og vefur þeirra *lockasnara*.⁷³ Tengingin við Loka gæti verið sú að köngulær eru einfaraar sem er eitt af einkennum bragðarefsins samkvæmt Michael P. Carroll. Þá tengist Loki einnig eldinum, en nafnið Loki hefur oft verið

⁶⁹ de Vries, *The Problem of Loki*, bls. 146–149.

⁷⁰ *Ibid.*, bls. 227.

⁷¹ *Ibid.*, bls. 234–235.

⁷² Sörla þáttur eða Heðins saga ok Högna, bls. 368.

⁷³ de Vries, *The Problem of Loki*, bls. 236.

tengt við *loga* þó það komi lítt fram í goðsögnum.⁷⁴ Fleiri tengingar Loka við eld koma úr skandinavískri þjóðtrú og sem dæmi má nefna eld-anda úr sænskri þjóðtrú sem ber heitið *lokke*.⁷⁵

Norrænar goðsögur eiga sér margar hliðstæður í grískum goðsögum. Hægt er að finna bragðarefi á borð við Loka í grískum goðsögum, svo sem þá Próméþeif og Hermes. Próméþeifur hefur, líkt og Loki, tengingu við eld en samkvæmt grískri goðsögu gerir Próméþeifur Seif svo reiðan með klækiskap sínum og hæðni að Seifur tekur eldinn frá mannkyninu í refsingarskyni. Próméþeifur lætur það ekki á sig fá og stelur eldinum aftur frá Seifi og gefur mannkyninu á nýjan leik en Seifur reiðist svo við það að hann refsar Próméþeifi allt fram til enda veraldarinnar.⁷⁶ Þó að Próméþeifur samsvari þannig að nokkru leyti Loka er Hermes mun líkari honum og hefur fleiri einkenni bragðarefs. Hermes er alræmdur kvennabósi og til eru fjölmargar sögur um erótísk ástarævintýri hans. Hermes á hvergi heima og er einhverskonar tengiliður manna og guða. Hann finnur upp eldinn, listir og hljóðfæri ásamt því að vera þjófur og er ekki við eina fjölinu felldur.⁷⁷ Þótt Próméþeifur virðist við fyrstu sýn eiga fleira sameiginlegt með Loka, er Hermes líkari hinum hefðbundna bragðaref goðsaganna.

Bragðarefir hafa mikið verið rannsakaðir út frá birtingarmynd þeirra í amerískum goðsögum. Af þeim ástæðum er upplagt að skoða hvernig hann kemur fyrir í einni slíkri sögu frá Ameríku. Í goðsögu meðal Toba-fólksins í Suður-Ameríku segir frá því hvernig fuglar öðluðust liti sína. Í þeirri goðsögu segir frá bragðarefnum Tawkwax þegar hann var á leið sinni meðfram á sem leiddi hann að húsi einu sem var umkringt krukum fullum af vatni. Í húsi þessu bjó gömul kona og Tawkwax fer upp að henni og biður hana um eitthvað til að svala þorstanum. Gamla konan bendir honum á að drekka vatnið úr krukunum en Tawkwax hitar vatnið í þeim með göldrum sínum og biður hana um að ná í ferskt vatn úr ánni fyrir sig. Áður en hún fer að ná í ferskt vatn leggur Tawkwax á hana þau álög að hún geti ekki fyllt krukuna sína af köldu vatni fyrr en hann væri búinn að borða barnabarn hennar. Gamla konan reynir að fylla krukuna af vatni árangurslaust en á meðan borðar Tawkwax

⁷⁴ de Vries, *The Problem of Loki*, bls. 162.

⁷⁵ Ibid., bls. 152.

⁷⁶ Graves, *The Greek Myths*, bls. 141–142.

⁷⁷ de Vries. *The Problem of Loki*, bls. 270.

barnabarn hennar og setur stein í stað þess. Loks þegar Tawkwax hefur lokið við máltíð sína nær gamla konan að fylla krukkuna og þegar hún kemur til heim til sín aftur sér hún hvað Tawkwax hefur gert. Hún verður mjög reið og leggur svefngaldur á hann og meðan hann sefur lokar hún öllum útgönguleiðum á líkama hans með vaxi, það er að segja munninum, nösunum, augunum, handakrikunum, typpinu og endaparminum. Þegar Tawkwax vaknar finnur hann að hann byrjar að bóglna allur upp en fuglarnir, sem í þá tíð voru ennþá menn í álögum, koma honum til hjálpar. Vaxið á líkama Tawkwax var of þétt fyrir alla fuglana fyrir utan spætuna sem náði að gera eitt gat á líkama hans og úr því spýttist blóð yfir alla fugla heimsins. Út af þessu hafa fuglar fallega rauða liti á bókum sínum fyrir utan krákuna en hún óhreinkaðist af skítum sem feyktist út úr endaparmi hans.⁷⁸ Í þessari sögu er bragðarefurinn Tawkwax í mannlíki og beitir göldrum til að seðja hungur sitt líkt og Carroll telur vera eitt af höfuðeinkennum bragðarefa í amerískum goðsögum.

4.2 Bragðarefurinn í miðaldabókmenntum

Sögur um bragðarefi má finna víða og margar þeirra má finna í bókmenntum sem skrifaðar voru á fyrri öldum. Saxo (≈1150–1220) var danskur sagnfræðingur sem fékk viðurnefnið Grammaticus fyrir mælskulist sína í latínu. Saxo fékk það verkefni frá Absalon (≈1128–1201) erkibiskupi Danmerkur að rita sögu Danmerkur fyrir og eftir Kristis burð og leggja áherslu á þjóðernishyggju Dana. Árið 1216 lýkur hann 16 binda verki sínu sem hann nefnir *Gesta Danorum* sem er skrifað á latínu, bæði í bundnu- og óbundnu máli.⁷⁹

Gesta Danorum fjallar um sögu Danmerkur í fornöld og allt að samtíma höfundar. Í þriðja bindi ritsins og byrjun fjórða má finna söguna um Amleth, son Orveldils og Geruthu, sem nær með ráðabriggi sínu að hefna föður síns og ná æðstu völdum yfir Danmörku. Sagan byrjar á því að bræðrunum Fengi og Orveldil eru fengin völd til að stjórna Jótlandi í sameiningu. Orveldil eignast með konu sinni Geruthu soninn Amleth en af eigingirni sinni vegur Fengi bróður sinn og kvænist konu hans gegn vilja hennar. Fengi hefur þá tekið við öllum völdum yfir Jótlandi en Amleth tekur upp á því að haga sér eins og fábjáni. Amleth fer að haga sér líkt og hann hafi orðið vitstola og tekur meðal annars upp á því að búa til viðarkróka og segir þá vera sverð sem hann ætli að nota til að hefna föður síns. Allir halda að Amleth hafi tapað

⁷⁸ How birds acquired their colored plumage, bls. 305–306.

⁷⁹ Davidson, Preface, bls. 1.

vitinu en í raun er þetta yfirhýlming yfir ráðagerð hans til að hefna föður síns. Amleth segir engum frá ráðabruggi sínu nema Gerthu móðir sinni sem heldur því leyndu. Fengi sendir loks Amleth til Englandskonungs ásamt tveimur fylgdarmönnum og skilaboðum um að hann skuli verða tekinn af lífi. Á ferð sinni til Englands breytir Amleth skilaboðunum á þann veg að hann skuli ekki vera veginn heldur fylgdarmenn hans tveir í staðinn og að Amleth skuli kvænast dóttur Englandskonungs. Konungur Englands framfylgir skilaboðunum og fylgdarmenn hans tveir verða hengdir en Amleth kvongast dóttur hans. Að því loknu siglir Amleth aftur til Jótlands og fer í sama horf og áður. Þegar Amleth kemur til heimkynna sinna mætir hann í eigin jarðarför og verða því allir mjög undrandi að sjá hann. Í erfidrykkjunni hellir Amleth gesti sína svo öfurölva að þeir deyja allir áfengisdauða á gólfi hallarinnar. Amleth vefur þá gestina inn í dúk og festir þá með viðarkrökunum sem hann hafði útbúið fyrir og ber eld að veislusalnum þannig allir gestirnir láta lífið í eldsvoðanum. Því næst fer hann í hús Fengis þar sem hann er sofandi og víxlar sverði hans við sitt, vekur hann og vegur með eigin sverði. Að þessu loknu verða íbúar í bænum og næsta nágrenni skelkaðir en Amleth útskýrir ráðagerð sína fyrir þeim í svo áhrifamikilli ræðu að hann verður krýndur konungur Danmerkur.⁸⁰ Sagan af Amleth er gott dæmi um bragðaref í fornþekktum en hann snýr á yfirvaldið með leynimakki og gáfum til að koma áætlun sinni í framkvæmd.

Fornaldarsögur Norðurlanda eru sögur um kónga og kappá með goðsögulegum blæ. Talið er að sögurnar hafi fyrst verið skrifaðar niður á Íslandi allt frá seinni hluta 12. aldar og fram til öndverðrar 15. aldar.⁸¹ Nokkur dæmi má finna um frásagnir af bragðarefum í þessum sögum og til dæmis má nefna *Gautreks sögu* en í henni er sagan af Renni bónda og syni hans Ref. Refur verður Renni iðulega til skammar; hann er hafður að athlægi og er gjarnan uppnefndur Refur heimski eða Refur Rennisvífl. Refur réttir engum hjálparhönd og er latur sem verður til þess að faðir hans sendir hann burt með gildnasta uxann á bænum. Upp úr því hefst heilmikil atburðarás en Refur fer fyrst með uxann til Nera jarls sem lætur hann fá aðra muni í staðinn og sendir hann með þá til margra kónunga og fær í skiptum góðar gjafir. Kónungarnir endurgjalda honum gjafirnar margsinnis og í þessu atferli fær hann viðurnefnið Gjafa-Refur. Neri Jarl leiðbeinir Gjafa-Refi sem leiðir til þess að hann kvænist kónungsdóttur og erfir

⁸⁰ Saxo Grammaticus, *The History of the Danes*, bls. 82–90 og 94–96.

⁸¹ Torfi H. Tulinius, *Kynjasögur úr fortíð og framandi löndum*, bls. 169 og 187–188.

konungsríki.⁸² Þessi saga er gott dæmi um hinn hugsunarlausu bragðaref sem lætur að stjórn annarra.

Ráðstefnur um norrænar miðaldabókmenntir eru haldnar reglulega. Árið 2008 var efnt til ráðstefnu um fornaldarsögur Norðurlanda, og á henni fjallaði Michael Chesnutt (f. 1942) um rannsókn sína á þætti Gjafa-Refs í *Gautreks sögu*. Chesnutt telur að sagan um Gjafa-Ref megi túlka sem dæmisögu sem hafi þann boðskap að sælla sé að gefa en þiggja. Í raun og veru er hann ekki eini maðurinn sem telur að sagan um Gjafa-Ref sé hægt að túlka sem dæmisögu en Paula Vermeyden (1933–2005), þáverandi prófessor í germönskum fræðum, er einnig á sama máli.⁸³

Miðaldabókmenntir eru af ýmsu tagi og eitt afbrigði af slíkum sögum eru fábiljur. Fábiljur eru yfirleitt dæmisögur þar sem dýr eru höfuðpersónur og hafa mannlega eiginleika. Þessar sögur hafa verið mjög vinsælar í samfélögum manna allt frá tímum Fornegypta og fram til dagsins í dag. Þekktustu sögurnar í fábiljustíl eru þó oft kenndar við Esóp og dæmisögur hans. Litlar heimildir eru til um Esóp og lifir hann í raun meira sem þjóðsögukennd persóna fremur en manneskja sem hefur raunverulega lifað. Samkvæmt sögnum frá Egyptum frá 1. öld átti Esóp að hafa fæðst í Trójuborg í Grikklandi hinu forna. Eftir þessari sögn fæddist hann þræll en vann sig upp í að verða ráðgjafi konungs. Af þessum ástæðum er betra að tala um „dæmisögur Esóps“ sem fábiljusafn sem kennt er við Esóp fremur en að líta á hann sem höfund þeirra.⁸⁴

Þetta fábiljusafn inniheldur margar fábiljur. Nokkrar af þeim fjalla um bragðarefi og þar á meðal má nefna fábiljuna um krákuna og refinn. Í þeirri sögu situr kráka á grein með ostbita í gogginum þegar refur kemur að henni. Refurinn ágirnist ostbitann og fer að slá krákunni gullhamra um hve falleg hún sé og hvað hún sé með góða söngrodd og því ætti hún að vera hamingjusamari en nokkur annar fleygur fugl. Krákan gleðst svo við þessi fögru orð að hún byrjar umsvifalaust að syngja og missir því ostbitann úr goggi sínum sem refurinn er ekki lengi að ná í og borða. Þessi fábilja hefur þann boðskap að bera að gleðjast ekki af smjæðri illis fólks né trúu fagurmælum þeirra.⁸⁵ Í þessari fábilju er refurinn hinn slóttugi bragðarefur sem

⁸² *Gautreks saga*, bls. 27–50.

⁸³ Chesnutt, *The Content and Meaning of Gjafa-Refs saga*, bls. 102–103.

⁸⁴ Lenaghan, *Introduction*, bls. 3–5; *The Life of Aesop*, bls. 27.

⁸⁵ *Rauen and of the foxe*, bls. 83–84.

blekkir aðra fyrir eigin hagsmuni, sem er einmitt eitt af þremur einkennum bragðarefsins samkvæmt Thompson.

Fábiljur hafa lengi verið vinsælar sögur en hafa þó tekið umbreytingum í gegnum árin. Á einhverjum tímamarki fengu dýrin, það er að segja söguhetjurnar, ekki einungis mannlega eiginleika heldur einnig mannanöfn. Þessi breyting varð til þess að sum þeirra fengu nöfn sem einkenndi sögur þeirra. Sem dæmi um þetta má nefna Reynard ref sem er talinn eiga uppruna sinn að rekja til fábiljusafnsins sem kennt hefur verið við Esóp. Sagan um Reynard ref hefur geymt í bundnu máli og var fyrst skrifuð niður í lok 12. og byrjun 13. aldar í Frakklandi. Framgangur ljóðanna um Reynard er kímileg ádeila á samfélag Evrópu á þessum tíma en þá ríkti hið svokallaða lénsskipulag. Reynard refur beytir Isegrim úlf og fleiri dýr í samfélagi þeirra iðulega bellibrögðum sem verður til þess að hin dýrin kvarta í sífellu undan honum.⁸⁶

Sagan um Reynard ref er til í mörgum ljóðum en í raun er þetta alltaf sama sagan. Reynard refur er, ásamt hinum dýrunum í sögunni, hátt settur samfélagsþegn og á sér kastala. Sagan um Reynard ref byrjar vanarlega á því að hin dýrin ásaka hann um margvíslega glæpi við hirð konungs sem hann reynir að afsaka sig fyrir. Að lokum verður Reynard dæmdur til hengingar en á leiðinni í gálgann stofnar hann fylgdarmönnum sínum í lífshættu og bjargar þeim síðan úr henni. Með þessu vinnur Reynard traust konungs sem leiðir til þess að hætt er við aftökuna. Þegar Reynard er orðinn frjálss á ný tekur hann upp sína gömlu siði og myrðir meðal annars Kywart kanínu. Dýrin í samfélaginu eru ekki sátt með gjörðir Reynards og fara enn á ný á fund konungs og kvarta undan honum. Reynard nær að losa sig undan ásökunum með því að afsaka sig en Isegrim úlfur sættir sig ekki við það og skorar Reynard á hólmi. Konungur gefur Isegrim leyfi fyrir því og heyja þeir einvígi sem verður til þess að Reynard ber sigur úr bítum. Eftir einvígið kemst ró á dýrin í samfélaginu og allir halda sáttir til síns kastala.⁸⁷ Reynard refur er hinn slóttugi bragðarefur sem leikur á aðra fyrir eigin hagsmuni.

Miðaldabókmenntir eru skrifaðar af mismunandi ástæðum fyrir ólíkar aðstæður. Miðaldaævintýri eru dæmi um einn flokk miðaldabókmennta en þessar sögur eru í raun ekki „ævintýri“ á borð við munnmælaævintýri og því er nafngiftin ruglandi. Miðaldaævintýri eru dæmisögur frá miðöldum sem hafa þvert á móti ekki gengið í munnmælum og má skipta

⁸⁶ Blake, Introduction, bls. xi–xviii.

⁸⁷ Reynard the Fox, bls. 3–5.

niður í tvo hópa; annarsvegar í veraldlegar dæmisögur og hinsvegar í kristilegar dæmisögur en í báðum flokkunum boða þær siðferðislegan boðskap.⁸⁸ Hugo Gering (1847–1925) var þýskur miðaldafræðingur sem gaf út ritsafnið *Íslendzk æventyri* árið 1882–83. Ritið samanstendur af miðaldaævintýrum sem voru þýdd úr latínu yfir á íslensku á miðöldum. Talið er að rit Gerings samanstandi af miðaldaævintýrum úr bók Moshe Sefaradi (lífsskeið á 11.–12. öld) *Disciplina clericalis* og öðrum latenskum heimildum á borð við *Speculum historiale*.⁸⁹ Rit Gerings *Íslendzk æventyri* inniheldur því í raun miðaldaævintýri sem voru þýdd á íslensku úr latneskum heimildum. Miðaldaævintýrin í riti Gerings eru því augljóslega ekki íslensk að uppruna og af þeim ástæðum getur nafngift bókarinnar verið villandi.

Í miðaldaævintýrum eru til sögur um bragðarefi. Í riti Gerings má finna eitt miðaldaævintýri sem ber heitið *Frá vargi og refi*. Í þeirri sögu segir frá meistara og syni hans og heilræði sem hann gefur syni sínum í formi ævintýris um varg og ref. Meistarinn segir syni sínum að lesa eins mikið og hann geti en þó ekki að trúá öllu því sem hann les því annars gæti farið fyrir honum eins og varginum. Að því loknu segir meistarinn syni sínum ævintýrið um bónda sem var að smala uxum sínum þegar þeir óhlýðnast honum og fara ranga leið. Bölvar bóndi þá uxunum í reiði sinni og segir að vargur mætti hirða þá. Því næst mætir vargur og kveðst eiga uxana en bóndinn afsakar sig og segist einungis hafa sagt þetta í reiði sinni. Að þeim kemur þá refur og spyr hvort hann megi tala við þá sitthvorn í einrúmi og fallast þeir á það. Fyrst talar refur við bónda og spyr hann bónda hvort hann vilji halda uxunum sínum í skiptum fyrir eina hænu og bóndinn fellst það. Loks talar refur við varginn og telur honum trú um að bóndi ætli að gefa honum ost. Refur biður varginn um að elta sig, þangað til þeir koma að keldu þar sem refur hoppar ofan í til að ná í ostinn. Í keldunni eru tvær fötur sem hanga saman í reipi á hjóli fyrir ofan kelduna. Refur segist þurfa hjálp við að ná ostinum því hann sé svo stór og þá hoppar vargurinn ofan í kelduna og lendir í hinn fötunni sem veldur því að refur lyftist upp úr keldunni vegna þess að vargurinn er þyngri. Boðskapur sögunnar er sá að vargurinn fékk hvorki uxana né ostinn því hann gaf það upp sem hann hafði þegar í hendi í von um meira.⁹⁰ Í þessu miðaldaævintýri er refurinn bragðarefur og mætir bóndanum og varginum sem milligöngumaður í deilum þeirra. Þetta er gott dæmi um bragðaref sem

⁸⁸ Sverrir Tómasson, Trúarabókmenntir í lausu máli á síðmiðöld, bls. 274.

⁸⁹ Ibid., bls. 274–277.

⁹⁰ Frá vargi og refi, bls. 198–200.

milligöngumann líkt og Lévi-Strauss taldi einkenna bragðarefinn. Refurinn er þó ekki einungis milligöngumaður heldur blekkir hann varginn einnig fyrir eigin hagsmuni.

4.3 Bragðarefurinn í ævintýrum

Mörg ævintýri fjalla um bragðarefi og geta þeir verið í ýmsum hlutverkum líkt og eðli þeirra er. Í þeirri athugun sem hér verður gerð hef ég takmarkað úrtakið við þjóðsögu- og ævintýrasafn Jóns Árnasonar, en þar tókst mér að finna alls 70 ævintýri, ásamt 14 sögum sem ég tel að fjalli um bragðarefi og ná þær allt frá gerðum ATU 15 og upp í ATU 1735. Af 237 ævintýrum í þjóðsögu- og ævintýrasafni Jóns Árnasonar eru ævintýri um bragðarefi því rúmlega fjórðungur allra ævintýra í safninu sem bendir til þess að þau hafi verið vinsæl. Við leitina að þessum ævintýrum kom skráin *Íslensk ævintýri* sem Aðalheiður Guðmundsdóttir ritstýrði að góðum notum. Skráin inniheldur langflest ævintýri sem hafa verið gefin út, og þar á meðal öll ævintýri úr safni Jóns Árnasonar, ásamt útdráttum og flokkun á þeim. Flest ævintýranna um bragðarefi fann ég í áttunda flokki í öðru og fimmta bindi Jóns Árnasonar sem er flokkur ævintýra, í undirflokknum *E. Kímileg ævintýri*. Í raun fann ég einnig nokkrar aðrar sögur í sömu bindum en þær er að finna í níunda flokki Jóns sem ber heitið *Kímnisögur*. Jafnvel þó að þessar kímnisögur séu ekki ævintýri samkvæmt Jóni eiga þær sögur í raun sér svo miklar hliðstæður við kímilegu ævintýrin að það er vart hægt að greina á milli þeirra. Í flokki kímilegra ævintýra úr öðru og fimmta bindi Jóns fann ég alls 53 ævintýri sem fjalla um bragðarefi og þar af 10 í örðu bindi. Í fjórða bindi fann ég eitt ævintýri um bragðaref í undirflokk ævintýra *A. Stjúpusögur* en svo virðist vera að ævintýri um bragðarefi séu afar sjaldgjaf í þeim flokki. Úr undirflokknum *B. Vondir ættingjar* fann ég tvö bragðarefsævintýri; eitt úr bindi tvö og hið síðara úr fimmta bindi. Í öðru bindi fann ég fjögur bragðarefsævintýri í undirflokk ævintýranna *C. Kotungabörn og kóngabörn* og níu í sama undirflokki í fimmta bindi en þar ber sambærilegur flokkur heitið *C. Eftirlætis- og olnbogabörn kónga og kotunga*. Í undirflokknum *D. Laun dyggða og hegning ódyggða* í fimmta bindi fann ég eitt stakt bragðarefsævintýri. Að auki fann ég 14 sögur um bragðarefi úr kímnisögum Jóns og þar af tvær í fimmta bindi í undirflokknum *B. Kvonbænir og kvennamál*. Í undirflokknum *D. Bakkabræðrasögur* í öðru bindi fann ég eina sögu um bragðaref ásamt einni slíkri stakri í fimmta bindi í undirflokknum *C. Bakkabræðrasögur*. Að lokum fann ég fjórar sögur um bragðarefi í bindi tvö í undirflokknum *E. Nápínuskapur og nirfilsháttur* og sex í fimmta bindi í undirflokknum *D. Nízka, hrekkir og sprettilræður*. Efnisöflunin sýnir að bragðarefsævintýri geta, líkt og bragðarefirnir sjálfir, brugðið sér í ýmissa sagna líki.

Úr þeim mikla fjölda ævintýra sem fela í sér sögu um bragðarefi hef ég valið sex gerðir sem eru varðveittar í að minnsta kosti fleiri en einu tilbrigði í safni Jóns og tel ég þau vera mjög lýsandi fyrir bragðarefi. Í þessum kafla verður vitnað í öll tilbrigði þessara sex gerða í neðanmálsgreinum, þar sem þjóðsögu- og ævintýrasafn Jóns Árnasonar verður skammstafað sem *JÁ* ásamt því að vísa í bindis- og blaðsíðunúmer. Að auki verður hægt að finna eitt tilbrigði af hverjum þessara gerða í viðauka 1, samkvæmt útdrætti úr skránni *Íslensk ævintýri*.

Fyrsta gerðin sem varð fyrir valinu eru hin svokölluðu orðabelgsævintýri af gerðinni ATU 570. Af þessum ævintýrum eru fimm mismunandi tilbrigði sem bendir til þess að þetta hafi verið mjög vinsæl ævintýri á miðri 19. öld þegar þeim var safnað. Ævintýrin fjalla um kóng og drottningu í ríki sínu og karl og kerlingu í koti sínu. Dóttir kóns og drottningar heitir yfirleitt Ingibjörg en sonur karls og kerlingar ber mismunandi nöfn. Kóngur vill engum hönd dóttur sinnar gefa nema hann geti fyllt ákveðinn belg af orðum, en margir hafa reynt og engum tekist. Karlssonur vill fá hönd Ingibjargar og til þess notar hann þrjá dýrgripa, í flestum tilfellum úr gulli, sem hann fær frá foreldrum sínum og gefur hann konungsfjölskyldunni einn á mann í skiptum fyrir kynlíf en kónginn lætur hann kyssa á sér beran rassinn. Því næst glímur hann við orðabelg konungs og þylur upp söguna um það hvað hann fékk í skiptum fyrir dýrgripina sína. Þegar hann er um það bil að segja hvað kóngurinn gerði fyrir sína gersemi þá stöðvar kóngurinn hann og segir belginn fullan. Karlssonur eignast þá Ingibjörgu og hálf konungsríkið og býður foreldrum sínum í sumum tilbrigðum að flytja inn í kóngsríkið með sér. Þetta ævintýri er lýsandi fyrir hinn snjalla bragðaref sem nýtir visku sína til að leika á aðra og hagnast af því.⁹¹

Næsti flokkur úr úrtaki mínu er af gerðinni ATU 1525A sem er varðveitt í þremur tilbrigðum í safni Jóns. Þessi gerð fjallar um kóng og drottningu í ríki sínu ásamt dóttur sinni og karl og kerlingu í koti sínu með syni sínum. Kóngur leggur fyrir karlsson ýmsar þrautir en þær eru yfirleitt af þrennum toga, það er að stela uxa, sængurfötunum undan sjálfum sér og drottningu og loks að stela sjálfum sér. Karlssyni tekst að uppfylla óskir konungs og nær loks að stela kónginum með því að plata hann ofan í poka. Þegar kóngurinn er kominn í pokann

⁹¹ Sjá: *JÁ*, II, bls. 453–457; *JÁ*, V, bls. 246–251 og viðauka 1, bls. 54.

hótar karlssonur honum lífláti nema hann láti dóttur sína og hálftríkið af hendi og verður hann kóngur af því.⁹²

Næsti flokkur er af gerðinni ATU 1535 og er að finna í fimm mismunandi tilbrigðum í safni Jóns Árnasonar. Þessi gerð fjallar um kóng og drottningu í ríki sínu ásamt tveim treggáfuðum sonum þeirra og dóttur, ásamt karli og kerlingu í koti með syni sínum. Karlssonur er góður smiður og öfunda kóngssynir hann og brenna því smiðju karlssonar. Þetta leiðir af sér atburðarás þar sem karlssonur nær alltaf að snúa á kóngssyni sem verða reiðir í hvert sinn sem leikið er á þá. Það sem gerist meðal annars í ævintýrinu er að karlssonur fær kóngssyni til að myrða móður sína og fær þá til að reyna að selja hana ásamt því að karlssonur nær að koma allri konungsfjölskyldunni fyrir kattarnef. Karlssonur biður síðan um hönd kóngsdóttur sem játar, og verður hann því kóngur yfir ríkinu öllu.⁹³

Næsta bragðarefsævintýri úr úrtaki mínu er af gerðinni ATU 1536A/E 1536E og er að finna í tvígang í safni Jóns. Það fjallar um kóng og drottningu í ríki sínu og karl og kerlingu í koti sínu. Kerling karls girndist alltaf meiri mat en þau höfðu efni á og þess vegna tekur karl upp á því að stela mat frá kóngi. Móðir konungs kemst fljótt að því að ekki er allt með felldu og reynir að góma karl glóðvolgan í gjörðum sínum sem henni tekst en það kostar hana lífið vegna þess að karl myrðir hana. Kóngur grefur móður sína með gómmu af mat og eðalmálmum en karl grefur hana upp og stelur haugfénu. Kóngur grefur móður sína aftur og alltaf grefur karl hana upp og stelur haugfénu en í þriðja sinn bindur karl hana við ótaminn hest sem verður til þess að hesturinn stekkur fyrir sjávarhamra. Kóngurinn verður því eftir bersnauður en karl og kerling lifa við allsnægtir.⁹⁴

Fimmta ævintýrið er af gerðinni ATU 1406 og kemur fyrir í þremur tilbrigðum í safni Jóns. Þetta ævintýri fjallar um þrjár karlsdætur og gullhring sem þær erfa frá foreldrum sínum. Allar vilja þær eignast hringinn og efna því til keppni um hver eigi heimskasta eiginmanninn og leggja hringinn að veði. Ein telur manni sínum trú að hann sé góður söngvari og lætur hann góla í kirkjunni fyrir framan allan söfnuðinn en önnur býr til föt handa manni sínum úr hýjalíni, sem er í raun ekki neitt, og lætur hann ganga í því. Sú þriðja telur manni sínum trú

⁹² Sjá: JÁ, II, bls. 482; JÁ, V, bls. 298–300; 305–310 og viðauka 1, bls. 55.

⁹³ Sjá: JÁ, II, bls. 472–477; JÁ, V, bls. 252–254; 261–263; 267–269; 274–276 og viðauka 1, bls. 56.

⁹⁴ Sjá: JÁ, II, bls. 514–515; JÁ, V, bls. 272–274 og viðauka 1, bls. 57.

um að hann sé dauður og lætur kistuleggja hann. Sú systir vinnur keppnina fyrir að telja manni sínum trú um að hann sé dauður.⁹⁵

Síðasta ævintýrið úr úrtaki mínu af ævintýrum um bragðarefi í safni Jóns Árnasonar er af gerðinni ATU 1696 og er að finna þar í fjórum tilbrigðum. Þetta ævintýri fjallar um strák og móður hans sem vill endilega manna hann sinn upp. Móðirin sendir son sinn í ferðalag í leit að þroska og manndómi en hann segir iðulega einhverja tóma vitleysu við fólk og það kemur honum jafnan í vandræði. Móðir hans segir honum hvað hann eigi að segja næst en alltaf nær hann að klúðra því. Ævintýrið endar yfirleitt þannig að móðurinni mistekst að manna son sinn upp og verður því mjög miður sín.⁹⁶ Eitt tilbrigði af þessu ævintýri, *Brjáms saga*, á sér margar hliðstæður með sögunni um Amleth hjá Saxo, en þó er ekki hægt að fullyrða um hvort Brjám hafi í raun gert upp með sér geðveikina líkt og Amleth gerir eður ei.⁹⁷

Ævintýri um bragðarefi eru einnig til í skandinavískum þjóðsögusöfnum. Ørnulf Hodne (f. 1935) er norskur þjóðfræðingur sem hefur tekið saman gerðaskrá yfir norskar þjóðsögur. Samkvæmt henni finnast allar gerðir þessara bragðarefsævintýra, en nokkrar gerðir eru þó tíðari en aðrar. Gerð ATU 1525A kemur fyrir 38 sinnum í skrá Hodne og tilbrigði af báðum gerðum ATU 1535 og ATU 1536A eru yfir fjörutíu talsins.⁹⁸ Þess má þó geta að skrá Hodne gildir fyrir öll þjóðsögusöfn sem gefin hafa verið út í Noregi og fyrir bragðið eru þetta mun fleiri tilbrigði en úr safni Jóns Árnasonar. Þrátt fyrir það bendir fjöldi tilbrigða þessara gerða á að bragðarefsævintýri hafi verið vinsæl í Skandinavíu.

Bragðarefurinn í íslenskum ævintýrum er ekki einungis af karlkyni, jafnvel þó ungir karlmenn séu í meirihluta. Þær gerðir þar sem söguhetjan er kvenkyns eru: ATU 15, ATU 311, ATU 851/E 876, ATU 1406 og ATU 1517, ásamt einu ævintýri sem hefur ekki enn verið flokkað í gerðaskrá.⁹⁹ Söguþráður þessara gerða bragðarefsævintýra er sá sami þrátt fyrir að aðalpersónurnar séu af kvenkyni. Kvenhetjurnar gera slíkt hið sama og bragðarefirnir af karlkyni; þær blekkja valdhafa með klækibrögðum til að komast yfir eignir þeirra, ellegar til að finna sér eiginmann eða hvoru tveggja.

⁹⁵ Sjá: JÁ, II, bls. 513–514; JÁ, V, bls. 287–288; 427–428 og viðauka 1, bls. 58.

⁹⁶ Sjá: JÁ, II, bls. 477–479; JÁ, V, bls. 278–282 og viðauka 1, bls. 59.

⁹⁷ Sjá kafla 4.2 og JÁ, II, bls. 477–479.

⁹⁸ Hodne, *The Types of the Norwegian Folktale*, bls. 269–273 og 290–292.

⁹⁹ Þetta eina ævintýri, sem hefur ekki verið flokkað í gerðaskrá, ber heitið *Karlsdæturnar* og er að finna í JÁ II, bls. 458–460.

Ýmislegt bendir til þess að kvenmenn séu eða hafi verið líklegri til að segja ævintýri heldur en karlmenn. Í þeim ævintýrum sem safnað var og varðveist hafa í handritum er hins vegar ekki alltaf vísað til heimildarmanns heldur einungis til safnara. Einar Ól. Sveinsson hefur rannsakað mörg ævintýri sem hafa verið skráð á handrit og hefur komist að því að af 265 tilbrigðum þeirra eru þekktir heimildamenn 92 og þar af eru 80 konur.¹⁰⁰ Einnig má benda á að samkvæmt gagnagrunn Þjóðfræðasafns Árnastofnunar frá árinu 2008 hafa 475 ævintýri og kímnisögur verið skrásett og þar af eru konur heimildamenn í 396 tilfella.¹⁰¹ Þetta gæti táknað það að konur hafi sagt ævintýri um bragðarefi út af völdunum sem karlmenn höfðu yfir þeim en ekki er hægt að styðjast við þau rök vegna þess að það voru konur sem sögðu flest ævintýri í heildina. Af þessum 84 bragðarefsævintýrum og -sögum eru kvenkyns söguhetjur í þeim þó ekki nema fjórtán, eða um sjöttungur þeirra og skráðir heimildamenn fyrir þeim eru 32 talsins, þar af 24 konur.

Líkt og fyrr segir var ævintýrum í safni Jóns Árnasonar safnað á Íslandi um miðja 19. öldina. Þau lifðu í munnmælum í samfélaginu og geta því væntanlega endurspeglað lífsskilyrði fólks og viðhorf. Tenging þessara bragðarefsævintýra við íslenskt samfélag á 19. öld getur því veitt innsýn inn í daglegt líf samfélagsins á þeim tíma.

¹⁰⁰ Einar Ól. Sveinsson, *Um íslenskar þjóðsögur*, bls. 61.

¹⁰¹ Rósa Þorsteinsdóttir, *Sagan upp á hvern mann*, bls. 65.

5 Túlkun og tenging við íslenskt samfélag á 19. öld

Ævintýri lifa ekki í tómarúmi. Þau lifa og aðlaga sig að því samfélagi sem þau dafna í og þess vegna geta þau gefið ýmislegt til kynna sem aðrar heimildir láta ekki í ljós. Ævintýri geta varpað ljósi á andlegan líðan fólks í því samfélagi sem það lifir í og endurspeglað vonir þess og þrjár. Í þessum kafla verður leitast við að túlka hvernig kímilegu ævintýrin um bragðarefina tengdust íslensku samfélagi á þeim tíma þegar þeim var safnað og hvað þau geta mögulega endurspeglað.

5.1 Kímnigáfa

Eftir að ævintýrum var safnað hefur þeim verið skipt í marga flokka. Flest þeirra ævintýra sem ég fann um bragðarefi í þjóðsögu- og ævintýrasafni Jóns Árnasonar voru í undirflokknum *E. Kímileg ævintýri*. Ástæða flokkunarinnar er vafalaus sú að þau eru mörg hver bráðfyndin.

Kímnigáfa, eða húmor, er eitt af séreinkennum manneskjunnar og hefur verið rannsökuð allt frá dögum Forngríkkja. Rannsóknir á húmor hafa getið af sér þrjár kenningar og mun ég gera stutt ágríp af þeim hér. Í fyrsta lagi er það yfirlætiskenningin en samkvæmt henni hlæjum við að óförum og mistökum annarra vegna þess að við erum yfir þá hafin. Þessi kenning er elsta húmorskenningin og það má rekja hana aftur til forngrísku heimsspekinganna Platós (424–348 f.k.) og Aristotelesar (384–322 f.Kr.).¹⁰² Eftir tíma Forngríkkja þróaðist yfirlætiskenningin og fleiri fræðimenn hafa gefið henni gaum. Henri Bergson (1859–1941) var franskur heimsspekingur og einn þeirra sem hefur haft áhrif á þessa kenningu. Hann taldi að þegar hlegið væri af yfirlæti á kostnað annarra sé einstaklingurinn sem hlær að beita manneskjuna félagslegri leiðréttingu. Samkvæmt Bergson snýst yfirlætiskenningin um að leiðrétta viðkomandi aðila eða athöfn hans félagslega vegna þess að sú athöfn sem hlegið er af sé ekki viðeigandi.¹⁰³

Yfirlætiskenningin er sú stefna sem yfirgnæfði rannsóknir á húmor allt fram á 18. öld. Þýski heimsspekingurinn Immanuel Kant (1724–1804) kom hinsvegar fram með nýtt viðhorf á húmor og taldi hann vera uppbyggingu á spennu og væntingum sem leysist síðan upp í

¹⁰² Carrell, *Historical views of Humor*, bls. 306.

¹⁰³ *Ibid.*, bls. 305.

óvænta útkomu.¹⁰⁴ Þessi húmorskenning hefur verið nefnd misræmiskenningin í samtímanum og fleiri fræðimenn hafa túlkað þessa kenningu eftir tíma Kants og þar má nefna bandaríska mannfræðinginn Elliott Oring (f. 1945). Oring túlkar misræmiskenninguna á þann hátt að fólk hlæji þegar tveir mismunandi hugsanaferlar verða samræmanlegir þegar þeir eru almennt ekki taldir vera það.¹⁰⁵

Sálfræði er fræðigrein sem leitast við að finna dýpri skilning á lífinu meðal annars með rannsóknum á undirmeðvitundinni. Sigmund Freud var austurrískur geðlæknir og frumkvöðull sálgreiningar. Kenningar hans hafa þótt djarfar og nýungagjarnar og húmor er eitt af þeim viðfangsefnum sem hann greindi með sálfræðilegu viðmiði. Freud túlkaði húmor á þann hátt og hann hefði sama tilgang og draumar, það er að segja að losa um bældar hvatir og tilfinningar. Freud taldi að þær hvatir sem við bælum niður og brjótist fram í húmor séu tvenns konar; annarsvegar ofbeldis- og árásargirnd og hinsvegar kynferðislegar hvatir. Þessi kenning hefur verið nefnd lausnakenningin og er iðulega kennd við Freud.¹⁰⁶

Íslenskt samfélag á 19. öld var afar frábrugðið íslensku samfélagi nú til dags. Öll tækni- og læknisfræðipækking var af skornum skammti og Íslendingar hafa þurft að ganga í gegnum mun meiri líkamlega þjáningu og væntanlega einnig dýpri sorgir en tíðkast í dag. Í íslensku sveitasamfélagi á 19. öld var fólk til dæmis mun tengdara dauðanum en í nú. Þegar fólk dó tíðkaðist að vaka yfir líkinu í þrjá daga áður en það var flutt til kirkju.¹⁰⁷ Ungbarnadauði var einnig feiknarlega hár og talið er að um miðja öldina hafi hann verið um 30%.¹⁰⁸ Þegar sjúkdóma, slys eða pestir bar að garði var yfirleitt stuðst við gömul húsráð, sem oft gerðu ekkert nema illt verra, eða fengin aðstoð skottulækna sem beittu oftast en ekki mjög vafasömum lækningum.¹⁰⁹ Vinnuslys voru einnig mjög tíð á þessum tíma en við sjávarsíðuna var stunduð sjósókn á sex- eða áttæringum sem var mjög áhættusamt. Til eru dæmi um að allt að sex manns hafi farist í einu sjóslysi á þessum tíma og það gat haft alvarlegar afleiðingar fyrir líf skjör fólksins í sveitunum.¹¹⁰ Eftir sjóslys skolaði líkunum á land eftir nokkurra daga

¹⁰⁴ Carrell, *Historical views of Humor*, bls. 308.

¹⁰⁵ Oring, *Jokes and their Relations*, bls. 2.

¹⁰⁶ Freud, *Jokes and their Relation to the Unconscious*, bls. 114–115.

¹⁰⁷ Jónas Jónasson, *Íslenzkir þjóðhættir*, bls. 302.

¹⁰⁸ Steingrímur Matthíasson, *Barnadauði á Íslandi*, bls. 82.

¹⁰⁹ Sjá til dæmis: Ingunn Jónsdóttir, *Gömul kynni*, bls. 58–59.

¹¹⁰ Sjá til dæmis: Guðbjörg Jónsdóttir, *Gamlar glæður*, bls. 85.

reku í sjónum og þá voru þau tekin og búin undir útför.¹¹¹ Öll slátrun húsdýra fór einnig fram í heimahúsum ásamt matvinnslu dýraafurðanna.

Íslendingar á 19. öld voru í mun meiri tengslum við dauðann heldur en tíðkast í dag. Í raun eru nútímamenn nánast búnir að slíta öll tengsl sín við dauðann, bæði hjá skepnum og manneskjum. Það gæti því komið nútímalesendum á óvart að í mörgum af þessum bragðarefsævintýrum er farið með lík á spauglegan hátt, til dæmis í ævintýrinu *Sigurður slagbelgur* (ATU 1535), þegar söguhetjan fær konungssyni til að myrða móður sína og reyna að selja lík hennar. Sömu sögu má segja um ævintýrið *Af karlinum sem gróf upp kerlinguna* (ATU 1536A/E 1536E) þegar karl snýr drottninguna úr hálsliðnum og grefur hana ítrekað upp til að stela haugfé hennar og bindur loks líkið á hest sem hleypur með það fram af sjávarhömrum. Þetta myndi vera húmor sem gæti flokkast undir lausnakenningu Freuds, sé litið svo á að Íslendingar hafi fengið spennulosun frá bældum minningum um dauðann með því að segja þessi ævintýri.

Líkt og fyrr segir eru kenningarnar um húmor taldar vera þrjár og hægt er að finna tengingu á milli allra þeirra og ævintýranna sem þessi ritgerð byggist á. Sem dæmi má finna misræmishúmor í ævintýrinu *Heimsku mennirnir* (ATU 1406) þegar þrjár systur efna til keppni um hver eigi heimskasta manninn.¹¹² Loks má finna yfirlætishúmor í mörgum af þessum ævintýrum, sérstaklega þar sem hann gengur út á að smána yfirvaldið. Sem dæmi um gerðir sem flokkast undir þennan húmor má nefna ATU 570, ATU 1525 og ATU 1535 en í öllum þessum gerðum er snúið á yfirvaldið með brögðum á hnyttinn hátt. Einkum er það karlssonur að snúa valdinu sér í hag með því að leika á kónginn og eignast að lokum prinsessuna og hálf konungsríkið.

5.2 Stéttaskipting

Stéttaskipting veldur misræmi í samfélögum. Í þeim samfélögum þar sem stéttaskipting er mikil er greinilegur munur á menningu fólks úr hinum mismunandi stéttum. Margir menn hafa orðið þekktir fyrir ádeilu sína á valdastéttirnar með kímilegum hætti og þar mætti nefna franska lækninn og rithöfundinn François Rabelais (1494–1553). Rabelais skrifaði margar bækur en þekktustu bækur hans er fimm binda safn hans um risana Garganuta og Pantagruel

¹¹¹ Guðbjörg Jónsdóttir, *Gamlar glæður*, bls. 91.

¹¹² Sjá kafla 4.3 Bragðarefurinn í ævintýrum, bls. 40 eða viðauka 1, bls. 58.

og satíraska ádeilu þeirra á samfélagið.¹¹³ Rabelais lifði í lénsveldissamfélagi Frakklands á tímum endurreisnarinnar á 16. öld þar sem stéttaskiptingin var mikil.

Ádeila Rabelais á samfélagið hefur vakið áhuga fræðimanna á síðari árum til túlkunar á verkum hans. Einn af þessum fræðimönnum var rússnenski heimsspekingurinn Mikhail Bakhtin (1895–1975) og taldi hann að kímilegar ádeilur Rabelais á samfélagið væri leið til að minnka valdabilið milli stétta. Bakhtin taldi að með því að beita valdhafa niðurlægjandi satíru myndi það losa um alvarleika þeirra og taka þá af hásætum sínum og minnka bilið milli þeirra og almennings. Bakhtin taldi að með því að hræra í heimsímynd fólks mætti losa um spennu sem valdhafar beita almenning og búa til umsnúning á ímynd þeirra, jafnvel þó það sé ekki nema í formi skopstælingar.¹¹⁴

Kímileg ævintýri eru fyndnar frásagnir sem fela í sér ádeilu á eitthvað í samfélaginu. Í anda túlkunar Bakhtins á satírum Rabelais er mögulegt að greina kímilegu ævintýrin um bragðarefina í þjóðsögu- og ævintýrasafni Jóns Árnasonar á sama hátt. Mörg þessara ævintýra fjalla um það hvernig fólk af stétt almúgans snýr á yfirvaldið með brögðum þar sem kóngurinn fer með æðstu völdin. Af þessum sex gerðum sem ég valdi sem fulltrúa bragðarefsævintýra fjalla fimm þeirra um það hvernig leikið er á kónginn með þeim afleiðingum að völd hans eru jöfnuð við lífskjör almúgans. Þær gerðir sem falla undir þessa framvindu eru ATU 570, ATU 1525, ATU 1535, ATU 1536A/E 1536E og ATU 1696. Sem dæmi um slík valdaumhvörf má nefna ævintýrið *Ullarvindil* (ATU 570) þar sem söguhetjan fær kóng til að taka ofan af sér kórónuna og kyssa á sér rassinn í skiptum fyrir exi sem heggur sjálf.¹¹⁵ Annað gott dæmi er í ævintýrinu um Sigurð slagbelg (ATU 1535) þegar söguhetjan platar kóng til að drekka safann úr mánaðargömlum görnum, sem verður hans bani.¹¹⁶ Þessi ævintýri jafna út bilið milli valdhafanna og almúgans og hræra því upp í heimsmynd stéttskipts samfélags. Líkt og Bakhtin hélt fram að satírísk skopstæling á valdhöfum gæti losað um þá spennu og alvarleika sem þeir beittu almenning má líta svo á að virknin í þessum ævintýrum geri slíkt hið sama. Þau umbreyta ímynd valdhafanna og láta þá líta út fyrir að vera ekkert sérstaklega gáfaða. Í þessum ævintýrum leikur fólk á valdhafana með klækibrögðum

¹¹³ Bakhtin, *Rabelais and His World*, bls. 60.

¹¹⁴ *Ibid.*, bls. 19–20 og 439.

¹¹⁵ JÁ, II, bls. 457–457.

¹¹⁶ JÁ, II, bls. 472–477.

sem gefur til kynna að almúginn sé í raun gáfaðari en þeir sem fara með völdin. Ævintýri um bragðarefi geta einnig endurspeglað þrjár fólks til að koma jafnvægi á valdahlutföllin í samfélaginu í formi þess að leika á þá sem fara með völdin.

Tilgangur ævintýra getur verið af ólíkum toga. Bruno Bettelheim taldi einn megin tilgang þeirra vera þann að þau veita huggun og koma aftur jafnvægi á heim eða heimsmynd sem hefur orðið fyrir röskun.¹¹⁷ Einn megintilgangur ævintýra er vissulega að veita hughreystingu ásamt því að veita fólki andlega næringu. Hinsvegar mætti ætla að tilgangur kímilegra ævintýra væri sá að sjá fólki fyrir skemmtun samhliða fyrrnefndum hlutverkum.

Í heimi ævintýra fer kóngur oft með æðstu völdin. Linda Dégh telur að kóngur ævintýranna geti einfaldlega táknað auðugan mann á borð við férikan bónda.¹¹⁸ Þessi kenning hennar er vissulega athyglisverð en þó er einnig hægt að túlka ævintýri um kónga sem beina tilvísun í þálfandi kóng. Hugsast gæti að kóngurinn í þessum ævintýrum um bragðarefi þar sem á hann er snúið hafi beinlínis verið skírskotun í konung Danmerkur sem þá fór með æðstu völd á Íslandi. Til eru heimildir frá 19. öld, og jafnvel fyrir þann tíma, sem bera þess vott að Íslendingar hafi verið í rígg við Dani og meira að segja talið þá verða bæði heimska og hrokafulla. Íslendingar hófu svo sjálfstæðisbaráttu sína á þessum tíma sem í raun og veru snérist um að endurheimta völdin frá kónginum. Hugsanlega hafa þau bragðarefsævintýri sem fela í sér samfélagsleg valdaumhvörf ýtt undir samstöðu og þjóðerniskennd Íslendinga í þessari mikilvægu baráttu.

Líkt og margir fræðimenn hafa sýnt fram á endurspeglu ævintýri hugarfar þess samfélags sem þau lifa í.¹¹⁹ Í hugarheimi Íslendinga á 19. öld hefur vissulega verið þrá til sjálfstæðis frá Danaveldi og þess vegna er hægt að túlka satíruna um kónginn með þeim hætti að hún hafi beinlínis göfgað sjálfsmýnd íslensku þjóðarinnar.

¹¹⁷ Bettelheim, *The Uses of Enchantment*, bls. 62 og 143.

¹¹⁸ Dégh, *Folk Narrative*, bls. 65.

¹¹⁹ Sjá til dæmis: Dégh, *Folktales and Society*, bls. 181–182 og Lüthi, *The European Folktale*, bls. 66.

Niðurstöður

Svo virðist vera að hvar svo sem bragðarefnum bregður fyrir í gegnum sögu ritaðra heimilda er birtingamynd hans alltaf sú sama. Þessi ritgerð byggðist að miklu leyti á kenningum sem lagðar hafa verið fram um bragðarefinn í goðsögum. Þrátt fyrir það var mögulegt að færa þessar kenningar yfir á bragðarefinn í íslenskum ævintýrum vegna svipaðra skapgerðareinkanna hans í gegnum sögu ritaðra heimilda.

Í íslensku samfélagi 19. aldar hefur verið þó nokkur stéttaskipting þar sem kóngurinn í Danmörku fór með æðstu völd. Mismunur milli stétta í íslensku samfélagi á þeim tíma hefur þó ekki verið jafn umfangsmikill og starfs- og stöðutitlar benda til. Til að styðja þá kenningu er vitað að landsmenn, hvert svo sem starf þeirra var, skemmtu sér á svipaðan máta, meðal annars með því að kveða rímur, sem er ólíkt þeim mun sem einkenndi aðal og almúga víðast hvar í Evrópu. Tungumál Íslendinga er einnig dæmi um að stéttaskipting hafi aldrei verið afgerandi vegna þess að aðgreinanlegan mun á talsmáta var ekki að finna í sama mæli og í nágrannalöndunum þar sem stéttaskipting hefur verið meiri. Þó hafa dönskuslettur verið að færast inn í málið meðal heldri manna og danskra kaupmanna í þéttbýlum Íslands og á sunnudögum hefur þótt fínt að tala einungis dönsku.

Ævintýri um bragðarefi virðast vera mjög tíð í safni Jóns Árnasonar. Samkvæmt mínum útreikningum eru ævintýri sem hafa bragðaref sem aðalpersónu rúmlega fjórðungur allra ævintýra í safninu. Af þessum fjórðungi bragðarefsævintýra hefur einungis um sjöttungur þeirra kvenkynssöguhetju þó að heimildamenn þeirra hafi væntanlega flestar verið konur.

Framvinda bragðarefsævintýra í safni Jóns Árnasonar er í flestum tilvikum sú hin sama, líkt og eðli bragðarefsins er. Ævintýrin snúast um það hvernig bragðarefir snúa á aðra, sem er í flestum tilvikum yfirvaldið, með því að beita það klækibrögðum. Þegar bragðarefurinn hefur leikið á valdhafana snýst heimsmynd ævintýrisins algjörlega við. Við þessa umturnun kemur í ljós að valdhafarnir eru í raun mun fávísari samanborið við alþýðufólkið sem leikur á þá. Það bendir til þess að þessi ævintýri geti endurspeglad þrá fólks um að breyta fyrirkomulagi samfélagsins þar sem hinir fátæku verða ríkir og því er valdinu rænt af þeim sem fara með það.

Söguhetjur bragðarefsævintýra eru heldur frábrugðnar hetjum undraævintýra. Í ævintýrum um bragðarefi nær bragðarefurinn sínu fram með því að vera forvitinn og uppátækjasamur sem stingur í stúf við dyggðir söguhetja undraævintýra. Ástæðan fyrir því gæti verið sú að markhópur undraævintýra hafi að mestu leyti verið börn, á meðan bragðarefsævintýrin hafa líklega fremur höfðað til unglunga.

Flesta bragðarefi er að finna í ævintýrum sem eru mjög sköndin. Mögulegt er að færa allar þrjár kenningar um húnor yfir á sögurnar, en þar kemur yfirlætiskeningin oftast fyrir þegar valdhafarnir eru smánaðir í niðurlægjandi stöðu eða aðstöðu. Einnig má túlka kímilegu ævintýrin og sögurnar á þann hátt að þær hafi séð fólki fyrir húnor ásamt því að veita hughreystingu, líkt og undraævintýri eru talin gera.

Fólk á 19. öld á Íslandi var í mun meiri tengslum við dauðann og sorgina en núlifandi Íslendingar. Í mörgum af þessum ævintýrum voru lík meðhöndluð á skoplegan hátt og dauðinn verður iðulega að hlátursefni. Ástæðuna fyrir því er mögulegt að rekja til lausnakenningar Freuds og að fólk hafi fengið spennulosandi áhrif frá bældum minningum um dauðann í gegnum þessi ævintýri.

Hefðbundnu efni sem lifði í munnlegri geymd var safnað af vörum landsmanna í safn Jóns Árnasonar mest á árunum 1845–1861.¹²⁰ Á þessum tíma var konungur Danmerkur Kristján VIII, frá árunum 1839–48, og Friðrik VII, sem tók við af honum og sat yfir konungsveldi Dana til ársins 1863.¹²¹ Á Íslandi ríkti sjálfstæðisbarátta í hugum landsmanna. Þegar konungs, bæði á Íslandi og í Danmörku, hafa ekki allir verið ánægðir með stjórnarfar hans og til eru dæmi um að allt frá 16. öld hafi verið ort kvæði sem deildu á völd konungs og kirkju. Þetta má skoða í ljósi bragðarefsævintýra þar sem kóngur fer með æðstu völd. Í þeim bragðarefsævintýrum sem rannsökuð voru er kóngurinn látinn líta út fyrir að vera vitgrannur en fólk af stétt almúgans gáfað. Þess vegna er mögulegt að túlka þessi ævintýri á þann hátt að þau hafi ýtt undir þjóðerniskennd Íslendinga og þrá um sjálfstæði frá konungsvaldi Danmerkur.

Við lestur á þessari ritgerð spretta eflaust upp margar hugmyndir um hvernig væri hægt að túlka efnið. Ritgerðin verður þó ekki lengri að sinni en vel væri hægt að fara í áframhaldandi rannsókn á þessum vettvangi þjóðsagnafræðinnar, sem hefur ekki enn verið nægjanlegur gaumur gefinn.

¹²⁰ Sigurður Nordal, Forspjall, bls. xx og Rósa Þorsteinsdóttir, *Sagan upp á hvern mann*, bls. 50.

¹²¹ Anna Agnarsdóttir, Aldahvörf og umbrotatímar, bls. 7.

Heimildaskrá

Frumheimildir

- Frá vargi og refi. Í *Íslendzk æventyri: Isländische Legenden Novellen und Märchen*. Hugo Gering sá um útgáfu. I. bindi. Halle: Verlag der Buchhandlung des Waisenhauses, 1882–83.
- Gautreks saga. Í *Fornaldarsögur Norðurlanda*. IV. bindi. Guðni Jónsson sá um útgáfu. Akureyri: Prentverk Odds Björnssonar, 1954. Bls. 1–50.
- How Birds Acquired Their Color Plumage. Í *Claude Lévi-Strauss. The Raw and the Cooked: Introduction to a Science of Mythology*. I. bindi. John og Dorren Wightman þýddu. New York & Evanston: Harper & Row, 1969. Bls. 300–319.
- Rauen and of the foxe. Í *Caxton's Aesop*. R. T. Lenaghan sá um útgáfu. Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press, 1967. Bls. 83–84.
- Reynard the Fox. Í *The History of Reynard the Fox*. William Calxton þýddi. N. F. Blake sá um útgáfu. London, New York & Toronto: Oxford University Press, 1970. Bls. 1–112.
- Sörla þáttur eða Heðins saga ok Högna. Í *Fornaldarsögur Norðurlanda*. I. bindi. Guðni Jónsson sá um útgáfu. Reykjavík: Íslendingasagnaútgáfan, 1950. Bls. 367–382.
- The Life of Aesop. Í *Caxton's Aesop*. R. T. Lenaghan sá um útgáfu. Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press, 1967. Bls. 27–73.
- Jón Árnason. *Íslenzkar þjóðsögur og ævintýri*. I., II., IV., og V. bindi. Árni Böðvarsson og Bjarni Vilhjálmsson sáu um útgáfu. Reykjavík: Þjóðsaga, 1954–1960.
- Saxo Grammaticus. *The History of the Danes: Books I-IX*. Hilda Ellis Davidson (ritstj.). Peter Fisher þýddi. Suffolk: Boydell & Brewer, 1996.
- Zipes, Jack. *The Complete Fairy Tales of the Brothers Grimm*. Jack Zipes þýddi. London, 2002.

Eftirheimildir

- Aðalheiður Guðmundsdóttir. *Íslensk ævintýri: Drög að skrá yfir útgefin ævintýri*. Aðalheiður Guðmundsdóttir (ritstj.). Reykjavík, 2006.
- . Inngangur. Í *Úlfhams saga*. Aðalheiður Guðmundsdóttir sá um útgáfu. Reykjavík: Stofnun Árna Magnússonar á Íslandi, 2001. Bls. cxlv–ccxliii.
- Anna Agnarsdóttir. Aldahvörf og umbrotatímar. Í *Saga Íslands IX*. Ritstj. Sigurður Líndal og Pétur Hrafn Árnason. Reykjavík: Hið íslenska bókmenntafélag, 2008. Bls. 5–161.
- Bakhtin, Mikhail. *Rabelais and His World*. Helene Iswolsky þýddi. Bloomington & Indianapolis: Indiana University Press, 1984.
- Basso, Ellen B. The Trickster's Scattered Self. Í *Anthropological Linguistics*, 30, 1988, bls. 292–318.
- Bergsteinn Jónsson og Björn Þorsteinsson. *Íslandssaga til okkar daga*. Helgi Skúli Kjartansson (ritstj.). Anna Agnarsdóttir, Gunnar F. Guðmundsson og Magnús Þorkelsson sáu um útgáfu. Reykjavík: Sögufélag, 1991.
- Bettelheim, Bruno. *The Uses of Enchantment: The Meaning and Importance of Fairy Tales*. London: Penguin Books, 1978.
- Blake, N. F. Introduction. Í *The History of Reynard the Fox*. William Calxton þýddi. N. F. Blake sá um útgáfu. London, New York & Toronto: Oxford University Press, 1970. Bls. xi–lxxii.
- Bolsúr og danska á sunnudögum. *Dagur*, 4. maí 1991, bls. 6.
- Böðvar Guðmundsson. Nýir siðir og nýir lærdómar – Bókmenntir 1550–1750. Í *Íslensk bókmenntasaga*. II. bindi. Ritstj. Vésteinn Ólason. Reykjavík: Mál og menning, 1993. Bls. 379–521.
- Carroll, Michael P. Lévi-Strauss, Freud, and the trickster: a new perspective upon an old problem. Í *American Ethnologist*, 8, 1981, bls. 301–314.
- Chesnutt, Michael. The Content and Meaning of Gjafa-Refs saga. Í *Fornaldarsagaerne: Myter og virkelighed*. Ritstj. Ármann Jakobsson Annette Lassen og Agneta Ney. Kaupmannahöfn: Museum Tusulanums Forlag, 2009. Bls. 93–106.
- Cocchiara, Giuseppi. *The History of Folklore in Europe*. John N. McDaniel þýddi. Philadelphia: A Publication of the Institute for the Study of Human Issues Philadelphia, 1981.

- Davidson, Hilda Ellis. Preface. Í *The History of the Danes: Books I–IX*. Hilda Ellis Davidson (ritstj.). Peter Fisher þýddi. Suffolk: Boydell & Brewer, 1996. Bls. 1–9.
- Dégh, Linda. Folk Narrative. Í *Folklore and Folklife*. Ritstj. Richard M. Dorson. Chicago & London: The University of Chicago Press, 1972. Bls. 53–83.
- . *Folktales and Society: Story Telling in an Hungarian Peasant Community*. Emely M. Schossberger þýddi. Bloomington: Indiana University Press, 1969.
- Driscoll, Matthew. *The Unwashed Children of Eve: The Production, Dissemination and Reception of Popular Literature in Post-Reformation Iceland*. Middlesex: Hisarlik Press, 1997.
- Dundes, Alan. *Folklore Matters*. Knoxville: University of Tennessee Press, 1989.
- Einar Ól. Sveinsson. *Um íslenzkar þjóðsögur*. Reykjavík: Ísafoldarprentsmiðja, 1940.
- . *Verzeichnis Isländischer Märchenvarianten*. Walter Anderson et al. (ritstj.). Helsinki: Academia Scientiarum Fennica, 1929.
- Elias, Norbert. *The Court Society*. Edmund Jephcott þýddi. Oxford: Blackwell, 1983.
- El-Shamy, Hasan. Gesunkenes Kulturgut. Í *Folklore: An Encyclopedia of Beliefs, Customs, Tales, Music, and Art*. I. bindi. Ritstj. Thomas A. Green. England: Oxford, 1997. Bls. 419–422.
- Gísli Sigurðsson. Eddukvæði. Í *Íslensk þjóðmenning: Munnmenntir og bókmennig*. 6. bindi. Ritstj. Frosti F. Jóhannsson. Reykjavík: Þjóðsaga, 1989. Bls. 293–314.
- Gunnar Karlsson. Aldahvörf og umbrotatímar. Í *Saga Íslands*. IX. bindi. Ritstj. Sigurður Líndal og Pétur Hrafn Árnason. Reykjavík: Hið íslenska bókmenntafélag, 2008. Bls. 167–374.
- Hallfreður Örn Eiríksson. Sagnaminni. Í *Hugtök og heiti í bókmenntafræði*. Ritstj. Jakob Benediktsson. Reykjavík: Mál og menning, 1983. Bls. 227.
- . Sögn. Í *Hugtök og heiti í bókmenntafræði*. Ritstj. Jakob Benediktsson. Reykjavík: Mál og menning, 1983. Bls. 273–274.
- . Þjóðsagnafræði. Í *Hugtök og heiti í bókmenntafræði*. Ritstj. Jakob Benediktsson. Reykjavík: Mál og menning, 1983. Bls. 307–310.
- . Ævintýri. Í *Hugtök og heiti í bókmenntafræði*. Ritstj. Jakob Benediktsson. Reykjavík: Mál og menning, 1983. Bls. 314–316.
- Hodne, Ørnulf. *Types of the Norwegian Folktale*. Oslo: Universitetsforlaget, 1984.
- Jones, Steven S. *The Fairy Tale: The Magic Mirror of Imagination*. Ronald Gottesman (ritstj.). New York: Twayne Publishers, 1995.

- Jónas Jónasson. *Íslenzkir þjóðhættir*. Einar Ól. Sveinsson sá um útgáfu. Reykjavík: Opna, 2010.
- Lenaghan, R. T. Introduction. Í *Caxton's Aesop*. R. T. Lenaghan sá um útgáfu. Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press, 1967. Bls. 3–24.
- Lévi-Strauss, Claude. *The Raw and the Cooked: Introduction to a Science of Mythology*. I. bindi. John og Dorren Wightman þýddu. New York & Evanston: Harper & Row, 1969. Bls. 1–32.
- . *Structural Anthropology*. Claire Jacobson og Brooke Grundfest Schoepf þýddu. London: Penguin Press, 1968.
- Lüthi, Max. *The European Folktale: Form and Nature*. John D. Niles þýddi. Bloomington & Indianapolis: Indiana University Press, 1982.
- Propp, Vladimir. *The Morphology of the Folktale*. Louis A. Wagner (ritstj.). Laurence Scott þýddi. Austin & London: University of Texas Press, 1979.
- Rósa Þorsteinsdóttir. *Sagan upp á hvern mann: Átta íslenskir sagnamenn og ævintýrin þeirra*. Reykjavík: Stofnun Árna Magnússonar, 2011.
- Schier, Kurt. *Märchen aus Island. Úr ritröðinni die Märchen der Weltliteratur*. Köln: Eugen Diederichs Verlag, 1983.
- Sigurður Nordal. Forspjall. Í *Þjóðsagnabókin*. Sigurður Nordal sá um útgáfu. I. bindi. Reykjavík: Almenna bókafélagið, 1980. Bls. xiii–lvii.
- Steingrímur Matthíasson. Barnadauði á Íslandi. Í *Eimreiðin*. 10, 1904, bls. 81–160.
- Sverrir Tómasson. Trúarþókmenntir í lausu máli á síðmiðöld. Í *Íslensk bókmenntasaga*. II. bindi. Ritstj. Vésteinn Ólason. Reykjavík: Mál og menning, 1993. Bls. 247–282.
- von Sydow, Carl Wilhelm. Geography and Folk-Tale Oicotypes. Í *Selected Papers on Folklore*. Ritstj. Laurits Bødker. Kaupmannahöfn: Rosenkilde and Bagger, 1948. Bls. 44–59.
- Tangherlini, Timothy R. *Interpreting Legend: Danish Storytellers and their Repertoires*. New York & London: Garland Publishing, 1994.
- Tatar, Maria. *Off with their Heads!: Fairy Tales and the Culture of Childhood*. Princeton: Princeton University Press, 1992.
- Thompson, Stith. *Motif-Index of Folk-Literature*. I. bindi. Bloomington & London: Indiana University Press, 1975.
- . *The Folktale*. New York: Dryden Press, 1951.

- Torfi H. Tulinius. Kynjasögur úr fortíð og framandi löndum. Í *Íslensk bókmenntasaga*. II. bindi. Ritstj. Vésteinn Ólason. Reykjavík: Mál og menning, 1993. Bls. 165–245.
- Uther, Hans-Jörg. *The Types of International Folktales: a Classification and Bibliography*. I. og II. bindi. Satu Apo et al. (ritstj.). Helsinki: Academia Scientiarum Fennica, 2004.
- Ögmundur Helgason. Upphaf að söfnun íslenzkra þjóðfræða fyrir áhrif frá Grimmsbræðrum. Í *Árbók Landsbókasafn Íslands*, 15, 1989, bls. 112–124.
- Zipes, Jack. *Fairy Tales and the Art of Subversion: The Classical Genre for Children and the Process of Civilization*. New York: Routledge, 1983.

Viðauki 1

TITILL: Þorsteinn karlsson

HEIMILD: Íslenskar þjóðsögur og ævintýri

Bindi: II

Safnari (-ar): Jón Árnason

Útgefandi: Bókaútgáfan Þjóðsaga

Útgáfustaður: Reykjavík

Útgáfuár: 1954

Útgáfa nr.: Nýútg.

Bls.: 453–456

Aðrar útg.: Fyrst prentað í JÁ II, 1864: 479–482.

Flokkun: VIII. flokkur. Ævintýri. E. Kímileg ævintýri

Gerðarnúmer: ATU 570

HEIMILDARMAÐUR: Hólmfríður Þorvaldsdóttir, húsfrú

Kyn: kvk

Heimili: Gull-Kjós.: Aðalstræti 6, Reykjavík

Fæðingarár: 1812

HANDRIT: Lbs. 533 4to

Skrásetjari (sendandi): Jón Árnason

ÚTDRÁTTUR: Kóngur og drottning áttu dóttur sem hét Ingibjörg, en karl og kerling áttu son sem hét Þorsteinn. Þau léku sér saman í bernsku. Þegar Ingibjörg stækkaði fékk hún skemmu til að búa í. Margir komu til að biðja hennar því hún var orðlögð fyrir fegurð og kurteisi. Allir biðlar voru hryggbrotnir því kóngur vildi engum gefa hana nema þeim sem gæti fyllt gráan nautsbelg með orðum.

Karl og kerling áttu þrjá dýrgripi, gulltafl, gullhlað og gullmen. Þorsteinn falast eftir gripunum og fær þá með eftirgangsmunum. Kóngurinn, drottningin og Ingibjörg fóru til baðlaugar til skiptis. Þorsteinn fer með gulltaflið til laugar og þegar kóngurinn sér það finnst honum það firna fagurt og falast eftir því. Þorsteinn segir að hann fái taflið ef hann kyssi rassinn á sér; það gerir kóngurinn því hann heldur að enginn frétti það.

Næst fer drottningin í bað og hittir Þorstein við laugina með gullhlaðið. Hún býður honum gull og græna skóga fyrir gripinn. Þorsteinn segir að hún geti fengið gullhlaðið ef hún sofi hjá honum. Drottningin gerir það því kóngur var ekki heima; Þorsteinn sefur hjá drottningu um nóttina.

Næst fer Þorsteinn með menið góða til laugarinnar þegar Ingibjörg er þar. Hún fær ágirnd á meninu og allt fer á sömu leið og hann sefur hjá Ingibjörgu um nóttina.

Þorsteinn fer til hallarinnar og vill reyna að fylla orðabelginn, og segir: „Nú er vika síðan Ingibjörg fékk hjá mér hálsmenið fyrir að sofa hjá mér“. Síðan segir hann hvað drottningin gerði og síðast ætlar hann að segja hvað kóngurinn gerði. Þá sagði kóngur að orðabelgurinn væri fullur, og að Þorsteinn fengi kóngsdótturina og hálfkóngsríkið meðan hann lifði og allt eftir sinn dag.¹²²

¹²² Allur viðauki 1 er tekinn beint úr skránni *Íslensk ævintýri*, ritstýrt af Aðalheiði Guðmundsdóttur.

TITILL: Grámann

HEIMILD: Íslenskar Þjóðsögur og ævintýri

Bindi: II

Safnari (-ar): Jón Árnason

Útgefandi: Bókaútgáfan Þjóðsaga

Útgáfustaður: Reykjavík

Útgáfuár: 1954

Útgáfa nr.: Nýútg.

Bls.: 482–486

Aðrar útg.: Fyrst prentað í MG og JÁ: 147–155; JÁ II, 1864: 511–516; Íslensk úrvalsævintýri, 1986: 37–46; Hlini Kóngsson og fleiri íslensk ævintýri, 1996: 41–52.

Flokkun: VIII. flokkur. Ævintýri. E. Kímileg ævintýri

Gerðarnúmer: ATU 1525A

HEIMILDARMAÐUR:

Kyn: kk

Heimili: Eyf.: Eyjafjörður

Fæðingarár:

HANDRIT: Lbs. 420 8vo

Skrásetjari (sendandi): Sr. Magnús Grímsson

ATHUGASEMDIR: „Eftir sögn eyfírzkis manns“ segir Magnús Grímsson. Sagan „Grástrákur“ í V. bindi JÁ á bls. 298 er eftir handriti séra Gunnars J. Gunnarssonar (1839–1873) á Svalbarði, Þistilfirði, N-Þing., síðar á Lundarbrekku, S-Þing.

ÚTDRÁTTUR: Kóngur og drottning bjuggu í ríki sínu og áttu eina dóttur en mikið af gangandi búfé. Karl og kerling bjuggu í koti sínu og áttu aðeins eina kú. Karl fór til kirkju og lofsöng prestur mjög gjafmildina. Karl ákvað að reyna á kenningu prests og ákvað að fórna kúnni, þó að kerling nöldraði yfir því, í þeirri von að hann fengi hana þúsundfalt borgaða. Hann fór með kúna til prestsins og vildi gefa honum hana, en prestur rak hann til baka með hana. Á leiðinni heim lenti hann í niðdimmum norðanbyl. Hann mætti manni með þungan sekk og skipta þeir á honum og kúnni. Þegar heim er komið spratt gráklæddur maður upp úr sekknunum. Grámann þessi fer að stela sauðum kóngs til að eitthvað væri til átu í kotinu. Það endar með því að hann er kallaður í Kóngsgarð. Kóngur býðst til að gefa honum upp sakir geti hann rænt uxa sínum. Það tókst Grámanni en kóngur leggur fyrir hann fleiri þrautir, og þá fyrsta að stela rekkjuvoðunum undan þeim hjónum og síðan þeim sjálfum. Grámanni tókst að leysa þessi verkefni af hendi af einstökum klókindum og kóngur skynjar að við ofurefli var að etja í visku og útsjónarsemi.

Grámann bað nú kóngsdóttur sér til handa og fékk hann hana og hálfk kóngríkið. Grámann náði í karl og kerlingu og datt ofan yfir þau, þegar hann sagði þeim hvað til stæði. Í veislunni sagði svo Grámann frá því að hann væri kóngssonur og væri nágrannakóngurinn faðir hans og hefði viljað láta bjargfasta trú karlsins á gjafmildina rætast. Lifðu þau karl og kerling hjá honum til dauðadags og fullyrða má að karl hafi fengið kú sína þúsundfalda til baka.

TITILL: Sagan af Sigurði slagbelg

HEIMILD: Íslenzkar Þjóðsögur og ævintýri

Bindi: II

Safnari (-ar): Jón Árnason

Útgefandi: Bókaútgáfan Þjóðsaga

Útgáfustaður: Reykjavík

Útgáfuár: 1954

Útgáfa nr.: Nýútg.

Bls.: 472–477

Aðrar útg.: Fyrst prentað í JÁ II, 1864: 500–505; Brynjúlfur Jónsson 1953: 164–171.

Flokkun: VIII. flokkur. Ævintýri. E. Kímileg ævintýri

Gerðarnúmer: ATU 1535

HEIMILDARMAÐUR:

Kyn:

Heimili:

Fæðingarár:

HANDRIT: Lbs. 542–543 4to

Skrásetjari (sendandi): Brynjúlfur Jónsson frá Minna-Núpi

ATHUGASEMDIR: Heiti handrits: „Tillag til alþýðlegra fornfræða“.

ÚTDRÁTTUR: Kóngur átti tvo treggáfaða syni og eina vitra dóttur. Sigurður karlsson var bæði vitur og smiður góður. Kóngssynir brenndu smiðju Sigurðar en hann fyllti tvo sekki af ösku og bað ráðsmann konungs að gæta þeirra. Ráðskonan var forvitin og leysti baggana, en askan rauk út í buskann. Þau settu gullpeninga í staðinn í sekkina. Sigurður sagði kóngssönnum að hann hefði selt öskuna fyrir gull. Þeir brenndu þá smiðju kóngsins og reyndu að selja öskuna en fengu ekki nema gys og gabb og vildu hefna sín. Sigurður sá til þeirra, og stráði peningunum um hryssu í hesthúsinu. Hann sagðist tína gull úr taði merarinnar. Þeir buðu honum mikið fé fyrir hestinn, og fara síðan að öllu eins og Sigurður hafði fyrir þá lagt; var þá merin dauð og ekkert gull. Sigurður seldi þeim þá hnall til að berja með þúfur og fá smér. Þeir bræður vildu láta kónginn drepa Sigurð en Sigurður sá þá og gekk til móður sinnar og þóttist láta hana kasta ellibelgnum. „Mun ég þá taka belg, fullan með vind, og slá þig með, en þú skalt láta fallast út af á gólfið.“ Kóngi þótti mikils um vert og sagði, að Sigurður skyldi héðan af heita slagbelgur. Kóngur fyllti belg af grjóti og sló kerlingu svo hún dó. Kóngur sá að Sigurður hafði gabbað hann. Litlu síðar slátraði kóngur nauti og bað Sigurður um garnirnar úr uxanum. Hann sagðist ætla að drekka fastandi úr görnunum. Eftir það muni hann vita alla hluti bæði í jörð og á. Kóngur gaf honum hálfar garnirnar og drakk sjálfur úr hinum hlutanum og dó. Bræður hans tóku ríkið undir sig. Þeir fóru til Sigurðar, tóku móður hans og hálsbrutu. Sigurður tók líkið og bjó í skrautlegan búning, og teymdi undir henni út á skóg. Þar fældu naut hestinn og kerling féll niður. Nautahirðirinn hélt að það væri kóngsdóttir og flúði, en Sigurður rak nautin heim til sín, og kvaðst hafa keypt þau fyrir lík móður sinnar. Kóngssynir fyrirfóru móður sinni en enginn vildi kaupa líkið. Að síðustu létu þeir Sigurð hanga í sekk fram af bergi. Þar undir sagði hann að væri hellir fullur af sauðfé. Þeir hlupu þar fram af í ákafa sínum hver á fætur öðrum og létu líf sitt. Sigurður bað kóngsdóttur og var síðan haldið brúðkaup og var hann tekinn til kóngs yfir allt ríkið.

TITILL: Af karlinum sem gróf upp kerlinguna

HEIMILD: Íslenskar þjóðsögur og ævintýri
Bindi: V
Safnari (-ar): Jón Árnason
Útgefandi: Bókaútgáfan Þjóðasaga
Útgáfustaður: Reykjavík
Útgáfuár: 1958
Útgáfa nr.: Nýtt safn
Bls.: 272–274
Aðrar útg.:
Flokkun: VIII. flokkur. Ævintýri. E. Kímileg ævintýri
Gerðarnúmer: ATU 1536A/E 1536E

HEIMILDARMAÐUR:

Kyn:
Heimili:
Fæðingarár:

HANDRIT: Lbs. 419 8vo
Skrásetjari (sendandi): Jón Sigurðsson

ATHUGASEMDIR: Jón var bóndi í Njarðvík, Borgarfirði, N-Múlasýslu. Hann er skráður fyrir einum 34 frásögnum í safni Jóns Árnasonar.

ÚTDRÁTTUR: Sagan segir frá grunnhyggnum kóngi og móður hans og karli og kerlingu í garðshorni. Karlinn var brögðóttur og nokkuð ófyrirleitinn. Kerlingin var kulvís í meira lagi en lagaðist alltaf fengi hún mat og góðmeti sem karl náði að stela frá kóngi handa henni.

Kerlingin hafði áhyggjur af karlinum og glæfraverkum hans og sagði gjarnan „þú spilarðu svo þú verður drepinn“ eða „þú verður að þar til þú verður drepinn“. Karl svaraði alltaf „nei, ég mun spjara mig“.

Karl stal fyrst uxu kóns. Móðir kónsins ætlaði að komast að því hver hefði stolið uxanum en það kostaði hana lífið, því að karl sneri hana úr hálsliðnum. Kóngur jarðsetti móður sína með miklu af mat, en karl gróf hana upp til að ná í matinn. Alls þrisvar var kóngsmóðirin jarðsett og jafnoft gróf karl hana upp og stal mat, gulli og silfri. Þegar karl hafði grafið kerlingu, móður kóns, upp í þriðja sinn og rænt gröfina, batt hann hræið á bak ótemju sem varð bandólm og fældist þegar hringlaði í borgarlyklunum sem karl hafði fest við líkið. Ótemjan stökk fyrir sjávarhamra og drap sig. Karlinn í garðshorni lifði síðan við allsnægtir með kerlingu sinni og ekki er þess getið að kalda hafi þjáð hana eftir að þetta gerðist; kóngur varð hinsvegar við allt þetta bersnauður.

TITILL: Heimsku mennirnir

HEIMILD: Íslenskar þjóðsögur og ævintýri

Bindi: V

Safnari (-ar): Jón Árnason

Útgefandi: Bókaútgáfan Þjóðsaga

Útgáfustaður: Reykjavík

Útgáfuár: 1958

Útgáfa nr.: Nýtt safn

Bls.: 287–288

Aðrar útg.:

Flokkun: VIII. flokkur. Ævintýri. E. Kímileg ævintýri

Gerðarnúmer: ATU 1406

HEIMILDARMAÐUR:

Kyn:

Heimili:

Fæðingarár:

HANDRIT: Lbs. 537 4to

Skrásetjari (sendandi): Sr. Páll Jónsson í Hvammi

ATHUGASEMDIR: Frá janúar 1861. Fyrirsögn í handriti: Systurnar.

ÚTDRÁTTUR: Einu sinni bjuggu auðug hjón á bæ einum með þrjár dætur. Hjónin áttu gullhring ágætan. Eftir dauða þeirra vildu dæturnar allar eiga hringinn, en skiptaráðandi kvað svo á að sú systirin sem myndi lakast giftast fengi hann. Fyrsta systirin sagði manni sínum að fara til kirkju á páskadag og öskra þar og láta öllum illum látum. Önnur systirin sagði manni sínum að hún væri að búa til föt fyrir hann úr hialíni og að í þeim ætti hann að vera þegar maður systur hennar myndi syngja á páskadag. Þriðja systirin sannfærði sinn mann um að hann væri dauður og lét hann vera í kistu í kirkjunni á páskadag. Þegar menn systranna gera það sem þeim er sagt af konum sínum í kirkjunni á páskadag sagði sá sem í kistunni lá: „Nú skyldi ég hlæja væri ég ekki dauður.“ Yfirvaldið dæmdi þriðju systurinni hringinn því að það taldi hennar mann heimskastan.

TITILL: Hálfðan heimski

HEIMILD: Íslenzkar þjóðsögur og ævintýri
Bindi: V
Safnari (-ar): Jón Árnason
Útgefandi: Bókaútgáfan Þjóðsaga
Útgáfustaður: Reykjavík
Útgáfuár: 1958
Útgáfa nr.: Nýtt safn
Bls.: 281–282
Aðrar útg.:
Flokkun: VIII. flokkur. Ævintýri. E. Kímileg ævintýri
Gerðanúmer: ATU 1696

HEIMILDARMAÐUR:

Kyn:
Heimili:
Fæðingarár:

HANDRIT: Lbs. 533 4to
Skrásetjari (sendandi):

ATHUGASEMDIR:

ÚTDRÁTTUR: Einu sinn var kerling sem átti son er Hálfðan hét. Kerling vildi að strákur færi í konungsríki og mannaðist. Strákur fór sex sinnum til konungsríkis og sá ýmislegt gerast en sagði alltaf setningar sem áttu við deginum áður. Hann kvaðst fyrst hafa mætt konungsdóttur. „Hvað var þér þá að orði?“ sagði kerling. Hann sagði: „Hvert ætlar þú, horngrýtis pútan?“ Kerling sagði að hann hefði átt að segja „Heiðarlega jómfú, dóttir kóngsins.“ Annan daginn var verið að hengja tík, þá sagði hann það sem hann átti að segja deginum áður. Þriðja daginn er verið að fylgja drottningu til grafar og segir hann þá: „Svo skal hunda til gálga hafa.“ Fjórða daginn sér hann hvar menn eru að vega gull, þá segir hann: „Léttist meir og meir.“ Fimmta daginn sér hann þar sem verið er að fylgja kóngi til grafar. Þá segir hann: „Þyngist meir og meir.“ Sjötta daginn er verið að hengja hund, þá segir hann: „Sælar eru sálir framliðinna sem drottni dánir eru.“ Kerling verður galin þegar hann segir henni hvað hann hafði sagt þennan daginn og bannar honum að fara aftur til konungsríkis.

Viðauki 2

Gerðaskrá bragðarefsævintýra í þjóðsögu- og ævintýrasafni Jóns Árnasonar

ATU nr.	Heiti	JÁ, bindi	JÁ, flokkur	Undirflokkur	Bls.
15	Neyttu á meðan nefninu stendur	II	VIII	E. Kimileg ævintýri	481–82
15	Smjörkvartilíð	V	VIII	E. Kimileg ævintýri	288–89
15	Kerlingin og smjörtunnan	V	VIII	E. Kimileg ævintýri	289–90
311	Sagan af Kolrössu krókríðandi	II	VIII	C. Kotungabörn og kóngabörn	432–37
311	Koltrýnu saga	II	VIII	C. Kotungabörn og kóngabörn	437–39
311	Sagan af Hordingul	II	VIII	C. Kotungabörn og kóngabörn	439–41
311	Sagan af Loðinbarða	II	VIII	C. Kotungabörn og kóngabörn	441–42
311	Ása, Signý og Helga	V	VIII	C. Eftirlætis og olnbogabörn kónga og kotunga	119–20
311	Loðinbarði Strútsson	V	VIII	C. Eftirlætis og olnbogabörn kónga og kotunga	124–27
314	Sagan af Þorsteini karlssyni hinum myglaða	V	VIII	C. Eftirlætis og olnbogabörn kónga og kotunga	136–39
327C	Hymnhraukur	V	VIII	C. Eftirlætis og olnbogabörn kónga og kotunga	161–62
327C	Sagan af Fóu Feykirófu	V	VIII	C. Eftirlætis og olnbogabörn kónga og kotunga	168–70
328	Sagan af Hans karlssyni	II	VIII	E. Kimileg ævintýri	467–71
328	Sagan af hestinum Gullfaxa og sverðinu Gunnfjödur	IV	VIII	A. Stjúpusögur	565–69
328	Flakkarastrákurinn og dýrgripirnir	V	VIII	E. Kimileg ævintýri	300
563	Grautardalls saga	II	VIII	E. Kimileg ævintýri	464–67
570	Þorsteinn karlsson	II	VIII	E. Kimileg ævintýri	453–56
570	Sagan af Ullarvindi	II	VIII	E. Kimileg ævintýri	456–57
570	Málabelgurinn	V	VIII	E. Kimileg ævintýri	246–49
570	Orðabelgurinn	V	VIII	E. Kimileg ævintýri	249–51
570	Missögn af orðabelgnum	V	VIII	E. Kimileg ævintýri	251
572*/E 573	Sagan af Listalin og Trimbiltrút	V	VIII	E. Kimileg ævintýri	251–52
580	Sagan af Finna karlssyni	V	VIII	E. Kimileg ævintýri	320–26
E 700	Sölvi bragðarefur	V	VIII	E. Kimileg ævintýri	316–18
706	Sagan af Birni bragðastakk	II	VIII	B. Vondir ættingjar	407–13
706	Sagan af Bragðastakk	V	VIII	B. Vondir ættingjar	7–9
E 748	Forvitni er fæstum góð	V	VIII	E. Kimileg ævintýri	282–83
E 813 I	Einhæfs saga	V	VIII	E. Kimileg ævintýri	290–91
E 814*	Saga af Rauð ráðgjafa og kóngsdótturinni	V	VIII	C. Eftirlætis og olnbogabörn kónga og kotunga	174–77
E 814*	Sagan af kóngsdótturinni og kölska	V	VIII	D. Laun dyggða og hegning ódyggða	244–46
E 850	Af Þorsteini lúastrák	V	VIII	E. Kimileg ævintýri	258–60
E 850	Sagan af Sigurði gelli	V	VIII	E. Kimileg ævintýri	302–4
E 851	Jón og Þorsteinn	V	VIII	E. Kimileg ævintýri	326–28
852/ E 851	Lokalygi	V	VIII	E. Kimileg ævintýri	263
852	Himnaforin	V	VIII	E. Kimileg ævintýri	260–1
852	Sagan af Sigurði karlssyni	V	VIII	E. Kimileg ævintýri	266–67
E 852	Saga Sigurðar og Margviss	V	VIII	E. Kimileg ævintýri	263–66
E 876*	Keisarasonurinn síðlausni og kóngsdóttirin bragðvísni	V	VIII	C. Eftirlætis og olnbogabörn kónga og kotunga	189–95
E 876*	Sagan af keisarasyningnum kvensama	V	VIII	C. Eftirlætis og olnbogabörn kónga og kotunga	195–97
E 876*	Sagan af Arthus konungi grimma	V	VIII	E. Kimileg ævintýri	254–57
950	Ríkarðs saga ráðuga	V	VIII	E. Kimileg ævintýri	292–94
950	Sagan af Ríkarði Ríkarðssyni	V	VIII	E. Kimileg ævintýri	294–98
E 966 D I	Sagan af Hvekk og bræðrum hans	V	VIII	E. Kimileg ævintýri	285–87

E 966 D I	Sagan af Bragðakarli	V	VIII	E. Kimileg ævintýri	310–13
E 966 D I	Þú ert mitt ofurefli	V	VIII	E. Kimileg ævintýri	315–16
1004	Karlssonur og yfirhirðir kóngrs	II	VIII	E. Kimileg ævintýri	460–62
1381	Þegar flotinu ringdi	V	VIII	E. Kimileg ævintýri	301
1384	Heimskar kerlingar	V	VIII	E. Kimileg ævintýri	313–14
1406	Nú skildi ég hlægja, væri ég ekki dauður	II	IX	E. Nápínuskapur og nirfilsháttur	513–14
1406	Heimsku mennirnir	V	VIII	E. Kimileg ævintýri	287–88
1406	Nú skyldi ég hlægja	V	IX	D. Nizka, hrekkir og sprettilræður	427–28
1415	Fjórar skónálar fyrir gullkamb	II	IX	D. Bakkabræðrasögur	504–5
1415	Lúsakambur fyrir kú	V	IX	C. Bakkabræðrasögur	397
E 1431	Flugan og uxinn	V	IX	D. Nizka, hrekkir og sprettilræður	429–30
E 1524 E	Þrír karlssynir	V	VIII	E. Kimileg ævintýri	283–84
1525 A	Grámann	II	VIII	E. Kimileg ævintýri	482–86
1525 A	Horngarður	V	VIII	E. Kimileg ævintýri	274–76
1525 A	Grástrákur	V	VIII	E. Kimileg ævintýri	298–300
1525 A	Sagan af Slægðabelg	V	VIII	E. Kimileg ævintýri	305–10
1535	Sagan af Sigurði slagbelg	II	VIII	E. Kimileg ævintýri	472–77
1535	Bræðurnir Ivar og Theódór	V	VIII	E. Kimileg ævintýri	267–69
1535	Karlssonur leikur á kóngssyni	V	VIII	E. Kimileg ævintýri	261–63
1535	Ganti	V	VIII	E. Kimileg ævintýri	252–54
1536 A/E 1536 E	Presturinn og djákninn	II	IX	E. Nápínuskapur og nirfilsháttur	514–15
1536 A/E 1536 E	Af karlinum sem gróf upp kerlinguna	V	VIII	E. Kimileg ævintýri	272–74
1537	Sagan af kerlingunni fjórdrepnu	V	VIII	E. Kimileg ævintýri	270–72
1541	Hann Hausti blessaður	V	IX	B. Kvonbænir og kvennamál	382–83
1541	Sagan af honum Hausta	V	IX	B. Kvonbænir og kvennamál	383
1542	Sagan af skraddaramum og kóngsdótturinni	V	VIII	E. Kimileg ævintýri	257–58
1641	Kresent vitringur	V	VIII	C. Eftirlætis og olnbogabörn kóngrs og kotunga	177–83
1696	Brjáms saga	II	VIII	E. Kimileg ævintýri	477–79
1696	Hymis saga	V	VIII	E. Kimileg ævintýri	287–79
1696	Ferjustrákur í kóngsgarði	V	VIII	E. Kimileg ævintýri	279–81
1696	Hálfðan heimski	V	VIII	E. Kimileg ævintýri	281–82
1735	Gott er að gera vel og hitta sjálfan sig fyrir	II	IX	E. Nápínuskapur og nirfilsháttur	512–13
Óflokkað	Karlsdæturnar	II	VIII	E. Kimileg ævintýri	458–60
Óflokkað	Hver rifur svo langan fisk úr roði	II	IX	E. Nápínuskapur og nirfilsháttur	516–17
Óflokkað	Smiðurinn og kona hans	V	VIII	E. Kimileg ævintýri	318–20
Óflokkað	Galdrastrákurinn í Reykjavík	V	VIII	E. Kimileg ævintýri	328–31
Óflokkað	Sagan af ríka biskupnum	V	VIII	E. Kimileg ævintýri	331–34
Óflokkað	Vedmálið og hangiketíð	V	IX	D. Nizka, hrekkir og sprettilræður	415–17
Óflokkað	Ferðamaðurinn, kýrin og bóndinn	V	IX	D. Nizka, hrekkir og sprettilræður	417–18
Óflokkað	Af sauðamanni og bónda	V	IX	D. Nizka, hrekkir og sprettilræður	418–22
Óflokkað	Presturinn og fermingarstúlkann	V	IX	D. Nizka, hrekkir og sprettilræður	423–24