



Henging, flenging og höggstokkur

Um birtingarmynd refsinga í íslenskum ævintýrum

Margrét J. Gísladóttir

Lokaverkefni til BA-gráðu í þjóðfræði

Félagsvísindasvið



HÁSKÓLI ÍSLANDS

Henging, flenging og höggstokkur
Um birtingarmynd refsinga í íslenskum ævintýrum

Margrét J. Gísladóttir

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.

© Margrét J. Gísladóttir, 2013

Reykjavík, Ísland 2013

Útdráttur

Sögur hafa verið sagðar frá fornu fari, og keðju sagnahefðarinnar hefur verið viðhaldið af kynslóðum sagnaþula. Hver og einn hefur lagt til sögunnar smá brot af sínum reynsluheimi og því samfélagi sem hann bjó í, á hverjum tíma. Þar sem greina má ævintýraminni í fornum ritum; má segja að efniviður ævintýra sé gamall, þó að slíkar sögur hafi ekki verið aðskildar öðrum munnmælasögum fyrr en með útgáfu *Kinder- und Hausmärchen* árið 1812. Þar greindi Jacob Grimm (1785–1863) á milli ævintýra og sagna, og hélt því fram að ævintýrin væru skáldskapur og ljóðrænni en sagnirnar, sem væru tengdar raunverulegum atburðum. Ævintýrin hafa þó löngum verið tengd hugmyndaflugi fólks og þar með „skáldskap“ og skv. *Sverris sögu*, sem var rituð á síðari hluta 12. aldar, höfðu menn þá þegar efasemdir um sannleiksgildi þeirra.

Þetta viðhorf hélst lengi vel, eða þar til fræðimenn fóru að skoða nánar það umhverfi sem ævintýrin þrífust í, og þá sérstaklega þá sem báru sögurnar áfram, eða sagnaþulina sjálfa. Þá kom í ljós að sagnaþulirnir bæta við og aðlaga sögurnar að sínu reynsluríki og því umhverfi sem sagan er sögð í. Þegar litið er yfir þá löngu keðju sem ævintýrahefðin er, má því áætla að sögurnar feli í sér viðhorf og gildi þess samfélags sem þau þrífast í hverju sinni.

Með hina samfélagslegu tengingu að leiðarljósi ákvað ég að skoða mikilvægan, en lítt rannsakaðan þátt í atburðarás ævintýranna; refsingar. Eins og vitað er, er söguhetjan vitur, hugrökk, hófsöm og réttlát og nær að ráða niðurlögum hins illa afls sem kemur fram í hverju ævintýri. Birtingarmyndir hins illa geta verið mismunandi, allt frá drambsum systur, til ástleitinna stjúpmæðra, trölla og norna. Það sem ævintýrin eiga þó sameiginlegt er, að í lokin hefur illvirkjanum verið refsað og söguhetjan verðlaunuð. Spurt verður hvort refsingar ævintýranna endurspegli íslenskt samfélag fyrr á öldum, eða hvort eingöngu sé um að ræða stöðluð ævintýraminni, sem birtast aftur og aftur innan ævintýraheimsins án tengingar við þann veruleika sem áheyrendur þekktu.

Efnisyfirlit

Útdráttur	3
Efnisyfirlit	4
1 Inngangur.....	6
2 Skáldskapur þjóðarinnar	9
2.1 Þjóðsögur	9
2.1.1 Alþýðuleg fornfræði	11
2.1.2 Ævintýri	13
2.2 Fornar leifar	15
2.3 Kenningar fræðimanna	16
2.4 Samfélagsleg skírskotun	18
3 Það sem býr að baki	20
3.1 Hefðin og sagnaþulurinn	20
3.2 Samfélag	21
3.2.1 Endurvarp framandi heims og heimur hetjudáða	22
3.2.2 Raunverulegur heimur	23
3.3 Öflin innan ævintýranna	24
3.4 Hið góða	25
3.5 Hið illa	27
4 Birtingamyndir illvirkjans	29
4.1 Drambsemi	29
4.2 Öfund	31
4.3 Reiði	32
4.4 Leti/þunglyndi	32
4.5 Ágirnd og græðgi/ofát	34
4.6 Munúðlífi/losti	34
4.7 Hvernig refsingar?	35
5 Refsingar	37
5.1 Saga refsinga.....	37
5.2 Refsingar á Íslandi	38
5.3 Dauðarefsingar.....	39
5.3.1 Henging	39
5.3.2 Hálshöggning	41

5.3.3	Drekking	42
5.3.4	Brenna.....	44
5.4	Líkamlegar refsingar.....	45
5.4.1	Handhöggning	45
5.4.2	Húðlát	45
5.4.3	Limabrot, -mar og -lát	47
5.4.4	Ýmsar aðrar refsingar	48
5.5	Ný hugmyndarfræði refsinga.....	49
6	Niðurstöður.....	51
7	Heimildir	53
7.1	Prentaðar heimildir	53
7.2	Vefheimildir <i>Vef</i>	58

1 Inngangur

Ævintýri eru heillandi. Þau gerast á fjarlægum stöðum þar sem kóngar og drottningar ríkja í ríki sínu og karlar og kerlingar kúra í koti sínu. Við upphaf sögunnar leikur allt í lyndi þar til eitthvað gerist sem hrindir af stað atburðarás og ójafnvægi skapast innan ævintýrisins. Drottning deyr, konungur giftist fallegri konu sem bæði spilar á hörpu og kembir hár sitt með gullkambi. Konan reynist oft vera flagð undir fögru skinni sem leggur stjúpbörn sín í hættu, en hefnist fyrir að lokum og þá oftast með dauða. Tvær latar systur sem nenna ekki að taka kökurnar úr ofninum, missa nef og hönd, og er þannig refsað fyrir leti sína. Þær persónur sem hegða sér ekki skv. reglum samfélagsins, sbr. stjúpur af tröllaættum eða latar systur, taka út refsingu sem virðist eðlileg innan ævintýrisins, hvort sem það er að missa limi eða líf, og áheyrendur verða sáttir í lokin. E.t.v. má segja að þeir sem brjóta þannig af sér, sæki eiginleika sína til dauðasyndanna sjö, eða drambsemi, öfund, reiði, leti, ágirnd, græðgi og losta.

Í ævintýrinu leiðir aðalsöguhetjan söguna áfram, allt frá því að hún fer að heiman og þar til hún kemst á áfangastað. Hún tekst á við ýmsar raunir og kemst vel frá þeim þrautum sem lagðar eru fyrir hana. Það verða átök á milli góðs og ills, þar sem hið góða hefur vinninginn í lokin. Söguhetjan er oft vitur og hugrökk, hún sýnir hófsemi og réttlæti og í lok sögunnar er hún verðlaunuð með gjöfum, eða góðu gjafaorði. Það virðist sem hinar fjórar höfuðdyggðir: Forsjálni, hugprýði, hófsemi og réttsýni, séu eiginleikar hennar. Nokkrar söguhetjur virðast þó ekki hafa þessa eiginleika til að bera við upphaf sögunar, en svo þegar á reynir, þá sýna þær kænsku og góðsemi í þeim aðstæðum sem þær lenda í.

Ævintýrasögur hafa sennilega verið sagðar frá fornu fari, a.m.k. sögur um stjúpur. Á seinni hluta 12. aldar, nefnir Karl Jónsson ábóti það í riti sínu um Sverri Sigurðsson Noregskonung, að börn konunga hefðu orðið „fyrir stjúpmæðra sköpum.“¹ Oddur Snorrason munkur efast um, að þær sögur sem hjarðmenn segja um stjúpur, séu sannar.² Þannig hefur sú hugsun haldist, að sögur sem innihalda ævintýraminni, sbr. stjúpusögur frá 12. öld, væru sennilega lygasögur. Sú hugmynd að ævintýri séu lygasögur, ýtir undir það álit, að slíkar sögur eigi sér litla sem enga stoð í raunveruleikanum. Því hefur verið litið á ævintýri sem skáldskap sagnaþularins sem fer með áheyrendur inn í annan heim,

¹ Karl Jónsson, *Sverris saga*, k. 7, 12.

² Oddur Snorrason, *Saga Óláfs Tryggvasonar*, prólógus, 126.

fjarri drungalegum hversdagsleika íslenskrar alþýðu fyrri tíma. Upphafsorð margra ævintýra eru oft: *Einu sinni var* sem færir söguna fjær raunveruleikanum bæði í tíma og rúmi.

Það hefur verið sagt um þjóðsögur að þær séu *skáldskapur þjóðarinnar*, og hafa verið raðað niður í mismunandi flokka. Tveir helstu flokkarnir eru sagnir og ævintýri, og hefur almennt verið litið á sagnirnar sem trúanlegri en ævintýrin.³ Þar sem ævintýrin eru þó af sama meiði og sagnirnar, og þar með skáldskapur þjóðarinnar, hlýtur að mega finna í þeim leifar af viðhorfum þeirra sem sögðu þau og þeirra sem báru þau áfram til komandi kynslóða. Þau gætu, m.ö.o., falið í sér vitnisburð um samfélag fyrri alda, þótt veruleikatengingin sé frábrugðin sögnunum, og heimildagildi þeirra, þ.a.l., af öðru tagi. Í umfjölluninni hér á eftir verður leitast við að varpa ljósi á einungis einn afmarkaðan þátt ævintýranna með tilliti til þess samfélags sem að baki býr: refsingar. Getur verið að íslensk ævintýri endurspegli veruleika fyrri alda og feli í sér vitnisburð um refsingar sem tíðkuðust, ýmist hér á landi eða í nágrennalöndunum? Í þessu ljósi verða afbrot og refsingar illvirkjans skoðuð og borin saman við afbrot fyrri alda og hegningarlög og kannað hvort samsvörun kunni að eiga sér stað.

Við lestur íslenskra ævintýra og t.d. Grimms-ævintýra koma í ljós ákveðin líkindi, en samt sem áður má greina séreinkenni í þeim íslensku, s.s. tröllættaðar stjúpur. Mörg íslensk ævintýri eiga rætur að rekja til erlendra ævintýra, þar sem sömu *minni* (*e.* motif) koma fyrir, Minnin tilheyra svo tilteknum hlutverkum, og uppröðun hlutverkanna segir til um hvers konar *gerð* (*e.* type) ævintýrið er. Gerðin er breytileg þar sem hægt er að taka út minni og setja inn annað sem gegnir sama hlutverki. Skv. alþjóðlegri gerðaskrá (*e.* type-index) er ævintýrum skipt niður í fimm meginflokka. Hver ævintýragerð hefur sitt eigið AT/ATU-númer sem er notað þegar vitnað er í skrána sem hefur mikið verið notuð í rannsóknum þjóðsagnafræðinga.⁴

Í öðrum kafla ritgerðarinnar, verður fjallað um það viðhorf sem ríkti til ævintýra, þegar Jón Árnason (1819–1888) og Magnús Grímsson (1825–1860) hófu þjóðsagnasöfnun sína. Þó að það megi rekja ævintýraminni til sagna sem skráðar voru á

³ Þessa skiptingu má rekja til frumskiptingar Grimms bræðra, sjá: Hallfreður Örn Eiríksson, *Þjóðsaga*, 306–307; Flokkun munnmælaefnis er ekki öll á einn veg, sbr. Jón Hnefill Aðalsteinsson, *Þjóðsögur og sagnir*, 228–234.

⁴ Sjá nánar í Thompson, *Motif-Index of Folk-Literature* og Aarne og Thompson, *The Types of the Folktale*; Einar Ól. Sveinsson (EÓS) hefur gert gerðaskrá yfir íslensk ævintýri, úr fyrsta og öðru bindi *Íslenskra þjóðsagna og ævintýra* og hér eftir munu þau ævintýri, vera merkt skv. skrá hans *Verzeichnis Isländischer Märchenvarianten*, en önnur skv. *The Types of the Folktale*.

12. öld, hefur verið litið á þau sem lygasögur og því ótrúverðugar. Þrátt fyrir það, eru ævintýri heillandi viðfangsefni, bæði fyrir þá sem njóta þess að hlusta á eða lesa þau, og einnig fyrir fræðimenn sem reyna að komast að innsta kjarna þeirra, uppruna og útbreiðslu og hvað þau þýða: Fyrir sagnamanninn og hlustendur hans, jafnt sem nútíma lesendur. Margar kenningar hafa verið settar fram og einnig sú skoðun að ævintýri innihaldi upplýsingar um fornar menningarleifar.

Í þeim tilgangi að varpa ljósi um fornar menningaleifar í ævintýrum, þarf að skoða bæði ytra og innra samfélag þeirra. Ytra samfélagið leynist í sagnaþulunum sem hafa viðhaldið sagnahefðinni mann fram af manni í nær órjúfanlegri keðju frá upphafi sagnaskemmtunar. Í ævintýrunum sjálfum birtist ákveðið andrúmsloft sem minnir á menningarheim miðalda. Með því að líta nánar á það, er hægt að skoða innra samfélag þess. Heimur ævintýranna getur verið grimmur, t.d. þar sem þau snúast um sífjaspell. Líkt og eðlilegt má þykja kalla aðstæður sem þessar á átök þar sem söguhetjan, sem höfuðdyggðirnar fylgja, og illvirkinn, sem ber með sér syndapakkann, mætast. Nánar verður svo rætt um samfélagið og átök hins góða og þess illa í kafla þrjú.

Í fjórða kaflanum verður sjónum beint að illvirkjanum og glæpum hans. Hann birtist ekki einungis sem tröll eða morðingi heldur einnig sem öfundssjúkar systur eða afbrýðisöm stjúpa. Hér verða nokkur ævintýri úr *Íslenzkum þjóðsögum og ævintýrum* valin með tilliti til höfuðsyndanna sjö og örlögum illvirkjans.

Í fimmta kaflanum verður gerð grein fyrir þeim refsingum sem við voru hafðar á Alþingi fyrri tíma og hvað lögbækur, t.d. *Jónsbók*, hafa að segja um það hvaða refsingum skuli vera beitt við ákveðin brot. Síðan verða ævintýri úr *Íslenzkum þjóðsögum og ævintýrum* valin til þess að varpa ljósi á refsingar í íslenskum ævintýrum.

2 Skáldskapur Þjóðarinnar

Það er góð skemmtun að segja sögu og að hlusta á sögu sagða. Sögur hafa verið sagðar frá ómunatíð og hefur sagnaskemmtun lengi verið ein helsta skemmtun fólks.⁵ Góður sagnaþulur getur hrifið áheyrendur með sér og haldið þeim hugföngnum, er óhjákvæmilegur. Sagnaþulur aðlagar sögurnar að aðstæðum sínum og reynsluheimi,⁶ og síðan hafa sögurnar gengið mann fram af manni og orðið að munnmælasögum.⁷ Því má segja að sköpun þeirra sé sammannleg og í raun ekki hægt að tala um einn upphaflegan höfund. Ævintýrið fellur að ákveðinni grunnformgerð og tekur sér ýmsar myndir, sem hvarvetna litast af því samfélagi. Eitt sinn var saga bara saga, en með tíð og tíma þótti fræðimönnum nauðsynlegt að greina á milli þess hvort sögurnar væru munnmælasögur eða bókmenntir. Þótt margar munnmælasögur hafi verið skráðar niður og orðið þannig að hluta til að bókmenntum, liggur uppruni þeirra engu að síður í skáldskap þjóðarinnar.

Hér verður hugtakið *ævintýri* skoðað sem og viðhorf nokkurra fræði/menntamanna til þeirra og leitað svara við þeirri spurningu, hvort þar örli á sannleikskorni. Að lokum verður farið stuttlega yfir sögu helstu kenninga þeirra þjóðfræðirannsókna er varða þessa ritgerð.

2.1 Þjóðsögur

Helstu einkenni þjóðsagna eru að þær eru munnmælasögur og í þeim þarf að vera söguefni. Frásagnaháttur þeirra er einfaldur og „... líkingar eru gerðar að hliðstæðum en mismunur að andstæðum. Endurtekingar eru algengar og þrítala oft notuð til að tákna áherslu og stíganda.“⁸ Algengt er að líta á þær sem ósannar frásagnir, en það þarf ekki að vera svo.⁹ Um tilurð þeirra segir fræðimaðurinn Einar Ól. Sveinsson (1899–1986):

Sköpun þjóðsagna ... gerist ósjálfrátt og breytingarnar sömuleiðis. Frásögn af sönnnum atburði verður smám saman að þjóðsögu án þess svo auðvelt sé að ákveða, hvenær það helzt gerist; höfundar sögunnar eru allir og enginn, því að allir sem

⁵ Jones, *The Fairy Tale*, xii.

⁶ Í grein Hallfreðar Arnar Eiríkssonar, *Ævintýri og reynsluríki*, ber hann saman íslensk ævintýri úr þjóðfræðasafni Stofnunar Árna Magnússonar við erlend, og hvernig „reynsluríki“ sagnamanna kemur fram í sögunum.

⁷ Þegar fólk hefur heyrt einhverja sögu, segir það gjarnan: „I know that story/song, but the way I heard it ...“ Sjá nánar hjá Renteln og Dundes, *Folk Law*, 2.

⁸ Hallfreður Örn Eiríksson, *Þjóðsaga*, 306.

⁹ Einar Ól. Sveinsson, *Um íslenskar þjóðsögur*, 8.

segja hana, eiga þátt í því, hvernig hún verður. Hún er því þjóðarinnar verk, sannnefnd þjóðsaga.¹⁰

Þannig verður enginn einn höfundur sagnanna, heldur getur saga með sama umfjöllunarefni verið sögð á mismunandi hátt af mismunandi sagnaþulum á mismunandi tímum. Hér getur því einn sannur atburður leitt af sér margar frásagnir sem á einn eða annan hátt fjarlægjast uppruna sinn, því oftast sem sagan er sögð. Á þann hátt fyllir hver sagnaþulur upp í eyðurnar með skáldskap þegar minnið bregst eða þegar umhverfið hefur áhrif á frásögn hans.¹¹

Þær sögur sem lengi hafa verið settar undir einn hatt og nefndar *þjóðsögur* hafa verið flokkaðar og fer sú flokkun eftir uppruna þeirra, efni, eða t.d. hvort þær innihalda sama eða svipuð minni. Tveir helstu höfuðflokkar eru: *sagnir* og *ævintýri*.¹² Skilgreining þýska þjóðsagnasafnarans, Jacobs Grimm (1785–1863) á ævintýrum og sögnum, er á þá leið að „... das Märchen ist poetischer, die Sage historischer,“¹³ þannig að ævintýrin séu ljóðrænni og sagnir nær sögulegum atburðum. Bæði sagnaformin tengjast þó menningu og viðhorfum mannsins, líkt og ungverski þjóðsagnafræðingurinn Linda Dégh (f. 1920) skrifar, þá sýna ævintýrin fram á flótta frá raunveruleikanum, á meðan sagnir spretta frá staðreyndum hans.¹⁴ Í *Fjölni* árið 1838 birtist grein er fjallaði meðal annars um skáldskap, bókmenntir og ævintýri, er skrifað: „Það er þó meira satt í þeim [innskot: ævintýrum] en menn higgja ...“, en þannig gefur höfundur greinarinnar til kynna að einhver sannindi hljóti að liggja þeim að baki. Hann bætir við: „... stundum eru þær langt að komnar, stundum algjörlega uppspunnar og margopt feikjigamlar.“¹⁵ Hann telur m.ö.o. að ævintýri geti verið mjög gömul og oft ósönn, en þó hljóti þau einnig að geta falið í sér sannleikskjarna.

Í umfjöllun sinni um íslenskar þjóðsögur dregur Einar Ól. Sveinsson upp álfkar myndir, með tilliti til trúverðugleika og segir að þjóðsagnir nái yfir sögur af „tröllum og álfum, draugum og galdramönnum, draumum, fyrirburðum, dýrum, fornaldarfólki og

¹⁰ Einar Ól. Sveinsson, *Um íslenskar þjóðsögur*, 55.

¹¹ Nánar um hvernig staðhættir og náttúra setja mark sitt á sögurnar hjá íslensku sagnafólki, sjá: Rósa Þorsteinsdóttir, *Sagan upp á hvern mann*, 144–148.

¹² Hallfreður Örn Eiríksson, *Þjóðsaga*, 306; Jón Hnefill Aðalsteinsson, *Þjóðsögur og sagnir*, 228–234, þar sem lesa má um annars konar skilgreiningu á munnmælaefni, og skiptingu þess í þjóðsögur og sagnir.

¹³ Jacob Grimm, *Deutsche sagen*, v.

¹⁴ Dégh, *Folk Narrative*, 59.

¹⁵ *Fjölnir*, 13; Ögmundur Helgason telur að höfundur þessarar greinar sé Konráð Gíslason, sbr. Upphaf að söfnun íslenskra þjóðfræða fyrir áhrif frá Grimmsbræðrum, 114–115. Ath. skal að Ögmundur segir að fjórði árg. *Fölnis* hafi komið út árið 1839, en hann kom út árið 1838.

útilegumönnum.“¹⁶ Ævintýri séu aftur á móti sögur sem enginn trúir, því að þau eru „skáldskapur“. Ævintýrin gerast í löndum sem fáir kannast við og hetjurnar bera nöfn er fyrirfinnast ekki í sögubókum. Þær fjalla oftast um ástir, og það örlar á „röskleik og ráðsnilld, ... [en] hinn siðferðilegi kjarni þeirra [er] trúin á gott hjartalag.“¹⁷ Þjóðfræðingurinn Jón Hnefill Aðalsteinsson (1927–2010), nefnir að „[y]firnáttúrulegir hlutir ... hamskipti, álög, framsýni, dulargáfur ...“ séu fyrirferðamikil í ævintýrum. Ást, hatur, öfund og afbryði koma einnig við sögu, en álagaverur og þá oft í líki einhverra skepna hafa „áhrif á framvindu atvika og leiða söguhetjuna heila í höfn í lokin.“¹⁸ Þýski þjóðsagnafræðingurinn Lutz Röhrich (1922–2006), nefnir að munurinn á milli sagna og ævintýra, sé að sagnir enda ekki alltaf vel en hetja ævintýrisins lifir hamingjusamlega það sem eftir er.¹⁹

2.1.1 Alþýðuleg fornfræði

Árið 1859 birtist *Hugvekja* Jóns Árnasonar undir nafni vinar hans, Jóns Borgfirðings, þar sem hann fór fram á að fólk láni eða selji sér *fornsögur* eða *gömul kvæði alls konar*, en segir jafnframt að það sé „... einkar áriðandi að fá uppskrifað eptir manna minnum.“²⁰ Hann er að leita að munnmælasögum, sögum sem hafa lifað með þjóðinni um langa tíð og hafa ekki birst á prenti áður. Í formála Jóns fyrir *Íslenzkar þjóðsögur og æfintýri*²¹ nefnir hann hvernig söfnun þeirra Magnúsar á „alþýðulegum fornfræðum“ var háttað. Magnús safnaði sögum „... en ég kreddum, leikum, þulum, gátum og kvæðum.“²² En ævintýri eru ekki nefnd.²³

Sögur sem síðar voru flokkaðar sem *ævintýri* voru ekki hátt skrifuð hjá menntamönnum þjóðarinnar. Hér mætti nefna séra Sigurð Gunnarsson (1812–1878)²⁴,

¹⁶ Einar Ól. Sveinsson, *Um íslenzkar þjóðsögur*, 12.

¹⁷ Einar Ól. Sveinsson, *Um íslenzkar þjóðsögur*, 15.

¹⁸ Jón Hnefill Aðalsteinsson, *Þjóðsögur og sagnir*, 278.

¹⁹ Röhrich, *Folktales and Reality*, 14.

²⁰ *Fornsögurnar* sem beðið er um, eru frekar sagnir en ævintýri, þar sem hann vill sögur af tröllum, álfum draugum og fleira, sbr. J. J. Borgfirðingur, *Hugvekja um alþýðlega fornfræði*, 56; Jón Árnason, *Íslenzkar þjóðsögur og ævintýri*, 2003, I:xx. Hér eftir sem JÁ.

²¹ Formáli Jóns birtist fyrst á prenti árið 1930, sjá: *Íslenzkar þjóðsögur og æfintýri*, II, 1930, 713; og í endurskoðaðri útgáfu þeirra Árna Böðvarssonar og Bjarna Vilhjálmssonar árið 1954, sjá: Stefán Einarsson, *Merkileg útgáfa*, 2

²² JÁ, I:xx.

²³ Árið 1861 birtir Jón Árnason aðra hugvekju, þar sem hann biður fólk um sögur og fræði og setur fram þá flokka sem þjóðsagnasafnið er skipt í og þ.a.m. eru ævintýri, Jón Árnason, *Hugvekja um alþýðleg fornfræði*, 92–93.

²⁴ Séra Sigurður var vígður til Desjamýrar árið 1845 í N-Múlasýslu, sjá: Sveinn Nielsson, *Prestatal og prófasti á Íslandi*, 12 og 18.

sem skrifaðist á við Jón Sigurðsson²⁵ (1811–1879) og Jón Árnason.²⁶ Í bréfi til Jóns Árnasonar, dagsettu 18. mars 1861, skrifar hann, að hann sendi honum „... enn nokkrar arkir af kerlingarsögum ...“ sem dóttir hans sagði honum. Eftir það spyr hann Jón hvort að hann vilji fá fleiri slíkar sögur, því þá „... kann eg að geta fengið þær skrifaðar eftir stelpum mínum, sjálfur nenni eg því varla.“²⁷

Á heildina litið má segja að sögur sem kallaðar hafa verið *lygasögur* sé erfitt að rekja til sannra atburða,²⁸ og ýtir það undir þá hugmynd að efni ævintýra eigi sér litla sem enga stoð í raunveruleikanum. Jafnvel Jóni Sigurðssyni varð þannig að orði komist í álitu sínu um bók fræðimannsins Konrads Maurers (1823–1902), *Isländische Volkssagen der Gegenwart*, árið 1860: „Það er eitt af þeim einkennum, sem fylgði skynsemistrúar öldinni, að kasta frá sér öllu sem var byggt á trú en ekki reynslu ...“²⁹ Það skiptir því máli að trúa ekki á hindurvitni, heldur treysta betur á eigin reynslu og þekkingu. Um lýsingu á flokknunum ævintýri, skrifar Jón:

Hinn þriðji flokkur er af sögum, sem vèr köllum kerlíngasögur eða æfintýri, um kóng og drottning í ríki sínu, karl og kerlíng í garðshorni, eða karlson og kóngsdóttur. Þessar sögur eru sumar ágætlega fallegar, einkum ef þær fengist skrifaðar orðrætt eftir þeim sem segja þær bezt en ekki settar í fornsögustíl.³⁰

Hér er komin einföld leið til að útskýra hvers konar sögur falla undir ævintýri. Það eru fallegar sögur um kónga og drottningar, karla og kerlingar og börn þeirra. Þessa merkingu notar Jón Árnason þegar hann útskýrir hvers vegna hann notar orðið *ævintýri*:

Það getur verið að orðið æfintýri þyki hér tekið í of þraungri merkingu, þar sem það grípi ekki yfir nema sögur af kóngi og drottningu, karli og kerlingu; því eptir uppruna sínum þýði það sérhverja skáldsögu, sem að sögnum fer. Þetta getur verið; en mér finnst ævintýri samsvari bezt þýzka orðinu Märchen, og að þessar sögur séu líkastar þeim, sem Þjóðverjar kalla því nafni.³¹

²⁵ Jón Sigurðsson, *Minningarrit aldarafmælis Jóns Sigurðssonar: 1811–1911*, 17. júní, 191, þar sem Jón Sigurðsson þakkar Sigurði fyrir bréf hans um haustið, bréf dags. 22. maí 1852.

²⁶ Jón Árnason, *Úr förum Jóns Árnasonar*, I:32. Séra Sigurður safnaði sögum og ævintýrum og annaðist bóksölu fyrir Jón.

²⁷ Jón Árnason, *Úr förum Jóns Árnasonar*, I:281–282.

²⁸ *Fjölur*, 13.

²⁹ Jón Sigurðsson, *Álit um ritgjörðir*, 191.

³⁰ Jón Sigurðsson, *Álit um ritgjörðir*, 193.

³¹ Jón Árnason, *Íslenzkar þjóðsögur og æfintýri*, 1862, II:305; JÁ, 2003, II:297.

Það má því segja að upp frá þessu hafi orðið *ævintýri* verið notað sem samnefnari yfir þær sögur sem hafa verið nefndar: *Märchen*, *Fairytales*, *Folksagor*, *Folktales* og *Wondertales* á erlendum málum.³²

2.1.2 *Ævintýri*³³

Skv. vef *Ritmálasafns Orðabókar Háskólans* er elsta³⁴ tilvísun í orðið *ævintýri*³⁵ í *Guðbrandsbiblíu* frá 1589, en þar segir: „Og Israel skal verða að Ords kuid og **æfentyre** medal alls Folks.“³⁶ Merking orðsins er neikvæð þar sem í síðari útgáfum hefur *æfentyre* verið skipt út fyrir orðið *spotti*.³⁷ Hugtakið heldur áfram í neikvæðri merkingu, og í tilkynningu um húsvitjanir árið 1746 segir: „Presturinn skal ... áminna heimilisfólkið að vakta sig fyrir ónytsamlegum sögum og ólíklegum **ævintýrum** og uppdiatum, sem í landinu hafa verið brúkanlegur.“³⁸ Hér er sennilega komin sú merking í orðið *ævintýri* að það sé talið vera ein tegund af þeim sögum er fólk segir og fellur í flokk sagna sem yfirvöld töldu óheillavæn fyrir fólk í landinu.

Þó að orðið *ævintýri* hafi ekki verið notað um þær sögur sem nú flokkast sem ævintýri í nútímaskilningi fyrr en fyrir miðja 19. öld, er ljóst að sögur sem innihéldu ævintýraminni hafi lengi verið sagðar, t.d. sögur um stjúpur. Í *Sverris sögu* sem er frá áttunda áratug 12. aldar skrifar Karl Jónsson ábóti: „Var því líkast, sem í fornum sögum er sagt at verit hefði þá er konungabörn urðu fyrir stjúpmœðra sköpum.“³⁹ Í formála *Ólafs sögu Tryggvasonar*, skrifar Oddur Snorrason munkur „Ok betra er slíkt [innskot: sögur sem vegsama góðan kóng] með gamni at heyra en stjúpmœðra sögur er hjarðarsveinar segia, er engi veit hvárt satt er.“⁴⁰ Af þessu má sjá, að sögur um

³² Sjá nánar um skilgreiningu á erlendu orðunum á ævintýri hjá Holbek, *Interpretation of Fairy Tales*, 450–451; Jón Hnefill Aðalsteinsson, Þjóðsögur og sagnir, 228–229 og 233–234.

³³ Vef. Orðið *ævintýri* hefur verið skrifað með v eða f. Öldum saman hefur hljóðið sem er táknað með bókstaf númer tvö í orðinu ævintýri, verið eitt og hið saman. Á 19. öldinni og á fyrri hluta 20. aldar var gerð gagnskör að staðla stafsetningu nútímamáls. Lærðir menn fundu út að réttari stafsetning væri að nota v vegna uppruna orðsins, sbr. *eventyr* á dönsku. Ari Páll Kristinsson, Re: Góðan dag. Hér eftir verður því orðið ævintýri skrifað með v, nema í tilvitnun og heiti bókatitla.

³⁴ Skrifari *Bósa sögu og Herrauds* sem er ein af fornaldarsögunum og er frá um miðja 14. öld, nefnir orðið *ævintýri* í forspjalli. Í fornu máli merkti orðið oft dæmisögu, frásögu sem geymir ákveðin boðskap sem hægt er að dæma eftir. En hjá skrifara Bósa sögu þýddi orðið: saga um þrekaunir. Sjá nánar í *Bósa sögu og Herrauds*, 5, 48–50 og 70.

³⁵ Aðalheiður Guðmundsdóttir hefur skoðað hvernig fornaldar- og riddarasögur hafa verið flokkaðar á síðustu öldum og áratugum. Þessar sögur innihalda fjölda sagna- og ævintýraminna, þó að orðið sjálft, *ævintýri*, sé ekki algengt. Sjá: Aðalheiður Guðmundsdóttir, Inngangur, cxlvi–cliv.

³⁶ Vef. Leitarorð: „ævintýri“. Ritmálasafn Orðabókar Háskólans. [Feitletrun er mín.]

³⁷ *Biblian*. 1. Kon. 9: 7. Þar stendur nú: „Ísrael skal verða að orðskvið og spotti meðal allra þjóða.“

³⁸ *Alþingisbækur Íslands*, 1741–1750, XIII:537. [Feitletrun er mín.]

³⁹ Karl Jónsson, ábóti, *Sverris Saga*, k. 7, 12.

⁴⁰ Oddur Snorrason, munkur, *Ólafs saga Tryggvasonar*, prólogus, 126.

stjúpmæður hafa verið sagðar mjög lengi, og jafnvel allt frá landnámstíð⁴¹ en jafnframt hafa verið efasemdir um hversu sannar þær væru.⁴²

Þegar bók Konrads Maurer, *Isländische Volkssagen der Gegenwart* kom út árið 1860, var umræða um hvernig ætti að þýða orðið *Märchen*, og niðurstaðan var orðið *ævintýri* sem er komið af fornfranska orðinu *aventure* og tákna:

... atburð, einkum sé hann eitthvað sérstakur, „ævintýralegur“, eða frásögn af slíkum atburði. ..., og þegar það er haft um frásagnir í fornu máli, er það frekar haft um sögu, sem ekki er úr hófi löng, frekar um dikt en sannleika, frekar um útlent en innlent. Efnið má vera hvort sem vill náttúrulegt eða yfirnáttúrulegt, en frekar er það haft um kynjasagnir en hversdagslegar þjóðtrúarsagnir.⁴³

Þótt sögur sem kallaðar voru ævintýri, hafi verið taldar óhollar fólkinu í landinu 114 árum áður, var nú reynt að útskýra hvers konar sögur ævintýri væru. Þeir félagar Jón og Magnús setja fram útskýringu á orðinu ævintýri í formála *Íslenzkra æfintýra* árið 1852:

... að þessi æfintýri eru skáldskapur þjóðarinnar. Þau eru búningur hinnar einföldu hugsunar, sem þjóðin lifir og hefur lifað í. Þar kemur sögulöngun hennar fram og hinn einkennilegi blær, sem frásögur hennar eru vanar að vera hjúpaðar í. Viðburðirnir eru sagðir blátt á fram [sic] án allrar orðamælgis eða tilgerðar.⁴⁴

Þótt ætlun þeirra Jóns og Magnúsar hafi verið að upphefja þennan flokk þjóðsagna, má einnig lesa út úr þessari skilgreiningu að íslensk alþýða hafi verið einföld, og heimakær en ekki veraldarvön, og samt sem áður hrein, saklaus og án leikaraskapar. Sú veröld eða heimssýn sem birtist síðan í ævintýrum, er blönduð af erlendum sögum og því íslenska umhverfi sem sagnafólkið bjó í, og á þann hátt urðu sögurnar til sem sameiginlegur arfur þjóðarinnar. Breyting, og e.t.v. nánari útlistun, á muninum á milli þjóðsagna og ævintýra kemur svo enn skýrar fram þegar Jón og Magnús ætluðu að safna „alþýðulegum fornfræðum“.

⁴¹ Aðalheiður Guðmundsdóttir, Inngangur, clxviii.

⁴² Einar Ól. Sveinsson, *Um íslenzkar þjóðsögur*, 214; *Þjóðsagnabókin*, I:xvii; Aðalheiður Guðmundsdóttir, Inngangur, v og cxlvi.

⁴³ Einar Ól. Sveinsson, *Um íslenzkar þjóðsögur*, 213.

⁴⁴ Jón Árnason og Magnús Grímsson, *Íslenzk æfintýri*, iii.

2.2 Fornar leifar

Bræðurnir Jacob og Wilhelm Grimm (1786–1859) héldu því fram að leifar (*e. relics*) af fornum goðsögnum indógermanskra þjóða væri að finna í þjóðsögum og þær væru afkvæmi þjóðarandans. Því þótti mikilvægt að safna sögum frá ólæsu almúgafólki áður en sögurnar féllu í gleymiskunnar dá.⁴⁵ Í ávarpi sem Jacob Grimm skrifaði árið 1811 birtir hann hvernig eigi að standa að söfnun munnmælasagna, það er: Að skrifa allt nákvæmlega niður og hvorki breyta orðalagi né talshátt.⁴⁶

Á Íslandi jafnt sem annars staðar í Evrópu var umræða um það hvort lagfæra ætti texta og orðalag hinna nýsöfnuðu ævintýra þegar þau voru undirbúin til prentunar og sýndist sitt hverjum. Þeim Jóni og Magnúsi þótti mikilvægt að lesendur þeirra vissu að sögurnar væru prentaðar eins og þær voru skráðar. Í formála að *Íslenskum æfintýrum* árið 1852, skrifa þeir:

Hvað safnið snertir, getum við þess, að það hefur einkum verið okkur hugfast, að aflaga ekkert í meðferðinni, heldur segja það með sömu orðunum, og tíðast er manna á meðal, eins og við vonum, að hver maður sjái.⁴⁷

Í formálanum sem Jón skrifaði fyrir *Íslenskar þjóðsögur og æfintýri*, segist hann hafa gert breytingar á innsendum afskriftum sagna. Ástæðan fyrir þessum breytingum segir hann vera þá, að ef hann hefði skrifað allt upp „orðrétt“ þá myndi safnið tapa heildarmynd, og því hafi hann felld niður nokkrar ættartölur og „tilfært missagnir.“⁴⁸ Á móti má nefna að þegar John Francis Campbell (1821–1885) safnaði skoskum þjóðsögum um miðja 19. öldina, þá líkti hann þeim við fornmu og sagði að maður myndi ekki: „adorn the bones of a Megatherium with tinsel, or gild a rare old copper coin.“⁴⁹ Þannig taldi Campbell að sögurnar myndu missa gildi sitt ef textanum yrði breytt eða hann stílfærður. Jón hafði þá heildarmynd safnsins í huga þegar hann sameinaði svipaðar sögur og felldi eitt og annað út. Það voru nokkrir aðilar sem komu

⁴⁵ Dégh, *Folk Narrative*, 55; Jón Hnefill Aðalsteinsson, *Þjóðsögur og sagnir*, 235–237.

⁴⁶ Dag Strömback fjallar um ritgerð Jacobs Grimms í, Bröderna Grimm och folkminnesforskningen, 19–20. Það má segja að með ávarpinu, hafi Grimm lagt vísindalegan grunn að þjóðsagnasöfnun sem er enn viðhafður í dag; Jón Hnefill Aðalsteinsson, *Þjóðsögur og sagnir*, 236; Ögmundur Helgason, *Upphaf að söfnun íslenskra þjóðfræða fyrir áhrif frá Grimmsbræðrum; Ólína Þorvarðardóttir, Þjóðsögur Jóns Árnasonar?*, 249–250.

⁴⁷ Jón Árnason og Magnús Grímsson, *Íslensk æfintýri*, iv.

⁴⁸ JÁ, I:xxi.

⁴⁹ Campbell, *Popular tales of the west Highlands*, xi.

að útgáfu *Íslenzkra Þjóðsagna og æfintýra* og má ætla að meiri breyting hafi orðið á textanum en Jón telur upp.⁵⁰

Þjóðsögunum var eflaust safnað á „réttum“ tíma, því að evrópsk samfélög tóku miklum breytingum á síðari hluta 19. aldar.⁵¹ Þar má t.d. nefna flutning landsbyggðarfólks til bæja og aukna menntun almennings,⁵² þannig að sagnastund baðstofumeningarinnar var að hverfa. Það voru þó ekki bara þjóðfélagsbreytingar sem áttu sér stað, heldur fór fólk í auknum mæli að lesa útgáfur ýmissa ævintýra og þjóðsagna⁵³ – auk bóka og tímarita – og það í hljóði.⁵⁴ Árið 1868 virðist sem ævintýri séu að einhverju leyti að falla úr minni þeirra er kunna þau, en þá skrifar séra Sigurður í bréfi til Jóns Árnasonar:

Engar hefi eg fengið sögur af karli og kerlingu, enda gera nú dætur mínar ei annað en týna þeim, síðan þær eltust, þær eru síðjandi og lesa þó mikið, – en það eru útlendar skemmtisögur oftar.⁵⁵

Þótt munnmælasögur virðast vera hverfa í gleyskunnar dá, a.m.k. hjá dætrum séra Sigurðar, þá má engu að síður huga að því hversu sannsögul ævintýrin eru og þar með hvort þau geti falið í sér leifar gamalla siða.

2.3 Kenningar fræðimanna

Margir fræðimenn, bæði íslenskir og erlendir, hafa skrifað samantektir um sögu þjóðsagnarannsókna, og verður ekki nánar farið út í þær hér, heldur einungis stiklað á stóru á því efni sem varðar þessa ritgerð.

Frá því að ævintýri Grimmsbræðra voru gefin út árin 1812–1814 fóru ýmsir fræðimenn að rannsaka þau frá mismunandi sjónarhornum. Ýmsar hugmyndir og kenningar spruttu upp, t.d. um uppruna þeirra. Þar má t.d. nefna breska mannfræðinginn Edward B. Tylor (1832–1917) sem taldi að þjóðsögur og aðrar alþýðuhefðir væru leifar

⁵⁰ Ólína Þorvarðardóttir, *Þjóðsögur Jóns Árnasonar?*, 245–269.

⁵¹ Sumir sagnfræðingar hafa skrifað að það hafi verið kyrrestæða í íslensku bændasamfélagi frá upphafi byggðar og fram að s.h. 19. aldar. Á þeim tíma urðu hins vegar breytingar í íslensku samfélagi, t.d. að skipulögð barnafræðsla komst á laggirnar, sjá: Gunnar Karlsson, *Atvinnubylting og ríkismyndun 1874–1918*, 45–46 og 187; Linda Dégh taldi að vinsældir ævintýranna væru í hættu vegna iðnvæðingar; Sjá: *Folk Narrative*, 65.

⁵² Gunnar Karlsson, *Atvinnubylting og ríkismyndun 1874–1918*, 15–19 og 187–202.

⁵³ Hér mætti nefna *Íslenzk æfintýri* er kom út 1852 og *Íslenzkar þjóðsögur og æfintýri* 1862–64.

⁵⁴ Loftur Guttormsson, *Lestrahættir og bókmenning*, 204–212.

⁵⁵ Jón Árnason, *Úr fornum Jóns Árnasonar*, II:147. Bréf skrifað á Hallormsstað, dags. 16. júní 1868.

(*e. survivals*) fyrri þróunarstiga mannsins.⁵⁶ Sögulega- og landfræðilega kenningin sem hefur einnig verið nefnd *Finnski skólinn*, tók hins vegar mið sitt af einstaka staðbundnum uppruna þjóðsagnaefnis og hugmyndir um ákveðnar gerðir af ævintýrum komu fram. Markmiðið var að finna upprunastað sögunnar og svokallað *Urform*, það er frumgerð sögunnar. *Minni* sem er minnsta eining frásagnar og samansafn af minnum verður að ákveðinni *gerð* sögunnar. Minnum er oft skipt upp í aðalminni, sem er uppistaða frásagnafléttu, og aukaminni sem er þáttur í lýsingum.⁵⁷ Finnski þjóðsagnafræðingurinn Antti Aarne (1867–1925) lagði grunninn að alþjóðlegri skrá yfir gerðir og tilbrigði ævintýranna, sem bandaríski þjóðsagnafræðingurinn Stith Thompson (1885–1976) þýddi síðar og endurskoðaði. Hver ævintýragerð hefur sitt eigið AT-númer sem er notað þegar vitnað er í skrána og er vísað í upphafsstafi höfunda: Aarne og Thompson. Þessar skrár hafa verið endurskoðaðar af Hans-Jörg Uther (f. 1944) og eftir það voru númerin merkt ATU.⁵⁸ Númer undraævintýra eru AT 300–749.⁵⁹ Einar Ól. Sveinsson hefur gert sambærilega skrá yfir íslensk undraævintýri, en telur að sumar sögur passi ekki inní flokkunarkerfið, og gefur þeim ný númer sem hann merkir með stjörnu (*).⁶⁰

Síðar var farið að líta nánar á hvernig þjóðsögur ferðuðust á milli staða og í kjölfarið var athyglinni beint að sagnaþulunum sjálfum. Sænski þjóðfræðingurinn Carl Wilhelm von Sydow (1878–1949) gagnrýndi þó sögulegu- og landfræðilegu kenninguna og sagði það ekki nóg að hugsa um gerðir af þjóðsögum, heldur þyrfti að hugsa um þær eins og fjölskyldur, og kynnti til sögunnar hugmyndir sínar um *oikotypes*, eða staðbrigði og hefðabera.⁶¹ Þannig var athyglinni beint að hefðaberanum, eða sagnaþulunum, hvernig þeir aðlöguðu sögunnar að því umhverfi sem þær voru sagðar í, og hvernig ný tilbrigði urðu til (*e. variant*) í hvert sinn er saga væri sögð. Nú var komin áhugi fyrir að skoða líf sagnaþularins, umhverfi hans og upplifan áheyranda og hefur Linda Dégh skoðað líf

⁵⁶ Oring, On the Concept of Folklore, 6–7; *Þjóðsagnabókin*, I:xx, reynt var að upphæfja sögur og ævintýri með söfnun og útgáfu, og litið var á þau „sem heimildir um fornan átrúnað og goðafræði“ en sú skoðun varði ekki lengi.

⁵⁷ Örnólfur Thorsson, *Mótíf*, 187; Hallfreður Örn Eiríksson, *Sagnaminni*, 227, en *minni* má líkja við vínber í berjaklasa þar sem hægt er að finna sama klasan á Íslandi og t.d. annars staðar í Evrópu. Klasinn í heild sinni er ákveðin *gerð* með mörgum minnum, það er „berjum“ sem hafa sama hlutverk, en þau sjálf geta verið breytileg á meðan hlutverkið er það sama.

⁵⁸ Aarne og Thompson, *The Types of the Folktale*; Uther, *The Types of International Folktales*.

⁵⁹ Í flokkunarkerfi Aarne og Thompson eru sögunum skipt niður í fimm höfuðflokkka. Dýrasögur fá númer 1–299, hefðbundin ævintýri 300–1199, kímileg ævintýri og anekdotur 1200–1999, formúlusögur 2000–2399 og óflokkaðar sögur 2400–2499. Aarne og Thompson, *The Types of the Folktale*, 19–20.

⁶⁰ Einar Ól. Sveinsson, *Verzeichnis Isländischer Märchenvarianten*; Rósa Þorsteinsdóttir, *Saga upp á hvern mann*, 63–64; Rósa Þorsteinsdóttir, *Söguhetjan, góða stjúpan og hjálparhellurnar*, 238–239.

⁶¹ von Sydow, *Geography and Folk-Tale Oicotypes*, 50–51.

sagnafólks, innri tengsl þess, sögur og umhverfi í Ungverjalandi.⁶² Bygging þjóðsagna hefur heillað fræðimenn sem aðhyllast formgerðastefnu, s.s. Vladimir Propp (1895–1970) og hugmyndir hans um frásagnaliði ævintýrisins.⁶³ Propp skoðaði rússnesk undraævintýri merkt (AT 300–749) og tók eftir ákveðnu frásagnarmynstri sem birtist aftur og aftur í formi hlutverka (*e. function*). Hann taldi að atburðir og þau hlutverk sem persónur sögunnar hafa, séu mikilvæg, og ennfremur hvernig þær bregðast við þeim atburðum sem raska jafnvægi ævintýrisins. Propp lagði fram fjórar kennisetningar, til grundvallar kenningum sínum, ásamt því að greina 31 frásagnarlið sem koma þó ekki allir fyrir í hverju ævintýri, þótt þeir séu yfirleitt settir fram í réttri röð.⁶⁴ Aftur á móti skoðaði danski texta- og þjóðfræðingurinn Axel Olrik (1864–1917) þjóðsögur sem þjóðlega heimild. Hann tók eftir ákveðnum stöðugleika og formfestu sem hann leit á sem frásagnarlögmál (*e. Epic Laws*). Hér má t.d. nefna lögmál þrenningar, að hlutir eða atburðir gerast þrisvar sinnum.⁶⁵

Í ævintýrum má greina ákveðið frásagnarmunstur sem gefur þeim formfestu og þar mætti einnig greina nokkurskonar lögmál. Frásagnarmunstrið tilheyrir ákveðinni formgerð, hvað varðar uppbyggingu og söguþráð, er aðstoðar sagnaþulinn við að muna. Innan þessarar formgerðar getur sagnaþulurinn breytt áhersluatriðum sögunnar, aðlagð hana að því umhverfi sem hún er sögð í og notað sem stuðning ef minnið bregst.⁶⁶ Þegar ævintýri eru sögð, þarf að byrja á byrjuninni enda hafa þau ákveðnar opunar- og lokunarformúlur.⁶⁷ Þessar formúlur færa áheyrandann í vissa fjarlægð frá raunveruleikanum. Oftast hefjast ævintýrin á orðunum: „Einu sinni var ...“⁶⁸ og enda á „... úti er ævintýri.“

2.4 Samfélagsleg skírskotun

Í gegnum aldirnar hafa sagnaþulir sagt sögur, sér og sínum til skemmtunar. Ef sögurnar heilla, berast þær áfram af kynslóðum sagnaþula. Upprunalega sagan hverfur og eftir sitja leifar af fornum sögum og menningu þess samfélags sem sagan barst í gegnum.

⁶² Dégh, *Folktales and Society*.

⁶³ Einar Ól. Sveinsson, *Um íslenskar þjóðsögur*, 32–41; Jón Hnefill Aðalsteinsson, *Þjóðsögur og sagnir*, 243–250; Rósa Þorsteinsdóttir, *Sagan upp á hvern mann*, 19–43; Dégh, *Folk Narrative*, 55–58.

⁶⁴ Propp skoðaði 100 rússnesk undraævintýri sem A. N. Afánas'ev safnaði og gaf út 1855–1864, og byggði kenningar sínar á þeirri rannsókn. Propp, *Morphology of the Folktale*, 19–65.

⁶⁵ Olrik, *Principles for Oral Narrative Research*, 41–61.

⁶⁶ Dégh, *Folktales and Society*, 211; Darnton, *Peasants Tell Tales*, 19.

⁶⁷ Frásagnalögmál Olriks um upphaf og lok hvers ævintýris, Olrik, *Principles for Oral Narrative Research*, 55–59.

⁶⁸ Röhrich, *Folktales and Reality*, 10.

Ákveðin tegund þjóðsagna hefur verið nefndar *lygasögur* en um miðja 19. öldina birtast þær undir hugtakinu *ævintýri*. Þótt sögur sem hafa ævintýraminni megi oft á tíðum rekja til fornra rita, hefur það verið undirliggjandi skilningur að þær séu skáldskapur þjóðarinnar, og því uppspuni. Þetta viðhorf er skiljanlegt, enda fjalla ævintýrin um kónga og drottningar, karla og kerlingar og framandi staði sem tilheyra ekki raunverulegum heimi íslenskrar alþýðu. Viðhorf til ævintýra tóku svo að breytast þegar fræðimenn fóru að rannsaka þau og birta kenningar um uppruna þeirra og merkingu. Það er eins og hver kenningin taki við af annarri, allt frá því að textinn er skoðaður, til kenninga um útbreiðslu ævintýranna, sameiginleg minni og síðan sagnamanninn og umhverfi hans.

Með það að leiðarljósi að ævintýrin fela í sér leifar af hugmyndum, vitund og menningu þeirra samfélaga sem þau spruttu úr, bárust til og voru sögð í, verður fjallað um samfélaglega skírskotun ævintýranna í næsta kafla.

3 Það sem býr að baki

Líkt og fram hefur komið eiga sögur sem innihalda ævintýraminni rætur að rekja til fornra tíma. Upphafsmáður sögunnar er löngu horfinn og samfélagið – það sem viðheldur sagnahefðinni – hefur tekið við því.⁶⁹ Linda Dégh telur að það sem hefur áhrif á það hvort að saga lifir eða ekki er: Hefðin, samfélagslegt framlag fyrri hefðabera, sagnaþulurinn, og samfélagið er viðheldur sagnahefðinni.⁷⁰

Hver sagnaþulurinn tekur við af öðrum, og nýtir sér þá formfestu sem einkenna ævintýrin, sér til stuðnings í hvert sinn sem hann segir sögu. Formgerðin helst, þótt sagan sé ekki sögð eins í hvert sinn, og það sýnir að ævintýrin eru lifandi og síbreytileg. Sagan lifir í samfélaginu, á meðan jarðvegur er fyrir slíkri sögu. Þegar breytingar á samfélagi eiga sér stað, eru líkur á því að sagan hverfi, nema að hún hafi verið skrifuð niður og á þann hátt bera ævintýrin keim af samfélagi sem er horfið. Innan ævintýrisins birtast tvo andstæð öfl sem eiga sér einnig stoð í raunveruleikanum, hið góða og hið illa.

3.1 Hefðin og sagnaþulurinn

Sagnaþulurinn er einstaklingur, kona eða karlmaður, og er hluti af samfélagi þar sem sameiginleg sköpun ævintýrisins á sér stað. Þótt sagnaþulurinn fari í nýtt umhverfi, þá aðlagar hann sögurnar að því. Þannig verða til nýjar sögur sem eru í raun ný tilbrigði við þær eldri. Verðandi sagnaþulur hlusta og læra þar til þeirra tími er kominn til að viðhalda sagnahefðinni. Til þess að vera virkur hefðaberi og getað viðhaldið keðju sagnahefðarinnar þarf sagnaþulurinn að búa yfir ýmsum eiginleikum. Hann þarf að hafa gott minni, góðan orðaforða, hæfileika til að skálda og geta sett efnið fram á leikrænan hátt. Það er auk þess nauðsynlegt fyrir hann að geta heillað áheyrendur með persónuleika sínum, þannig að þeir leggi við hlustir og taki þátt í sköpun sögunnar.⁷¹

Margar þjóðsögur, og þar með talin ævintýri, má tengja við ævi sagnarþularins, þótt margir þeirra geri sér ekki grein fyrir því sjálfir. Sagnaþulurinn og áheyrendur finna oft samsvörun við eigin reynslu og tilfinningar við söguhetjuna og jafnvel drauma um betra líf. Að öllu jöfnu má því segja að þjóðsögur endurspegli ómeðvitaðan raunveruleika við okkar eigin tilveru.⁷² Við upphaf þjóðsagnasöfnunar er lítið getið um hverjir

⁶⁹ von Sydow, *Geography and Folk-Tale Oicotypes*, 49–50.

⁷⁰ Dégh, *Folktales and Society*, 49.

⁷¹ Dégh, *Folktales and Society*, 50–52 og 82–83; Við þetta má bæta, því andrúmslofti sem var er sagnaþulur sögðu sögur sínar. Fólk sat við iðju, og þá hafa án efa myndast ýmis hljóð sem hefðu getað magnað upp spennu ævintýrisins. Darnton, *Peasants Tell Tales*, 18.

⁷² Röhrich, *Folktales and Reality*, 203–205.

sagnaþulirnir voru og hvernig líf þeirra var.⁷³ Þrátt fyrir það má segja að munnmælasögur hafi, í gegnum tíðina, viðhaldið ákveðnum viðhorfum fólks til þekkingar, gilda og siðferðis samfélagsins.⁷⁴

Í undraævintýrum (AT 300–749) birtast yfirnáttúrulegar verur og töfragripir⁷⁵ og til að undur ævintýrisins virki þurfa þau að vera trúverðug og mega ekki trufla reglu og innra samræmi ævintýraheimsins. Um leið og farið er út fyrir rammann eru sögurnar orðnar að lygasögum. Þannig heldur formgerð ævintýranna utan um ímyndunarafli sagnaþularins og ekki er hægt að fljúga um víðan völl, eins og í bókmenntum. Þótt sagnaþulir breyti og bæti við sögurnar, er boðskapur og vitund samfélagsins enn til staðar.⁷⁶ Það má segja að það samfélag sem sagnaþulurinn býr í endurspeglar í ævintýrum, því oft eru heimabærir þeirra líkir heimabæ hetjunnar, lifnaðarhættir eru svipaðir og persónur eru oft líkar nágrönnunum.⁷⁷

3.2 Samfélag

Í þeim ævintýrum sem hafa verið sögð í gegnum aldirnar, birtist í þeim samfélagsvitund hvers tíma, með einum eða öðrum hætti. Það hefur verið ástæða fyrir því að ævintýri eru sögð, og varðveisla þeirra hlýtur að bera vitni um að fólk sækist í að heyra og segja slíkar sögur. Siðferðisboðskapur ævintýra endurspeglar oft hugarástand samfélagsins, t.d. með því að segja frá erfiðum heimi og hættulegum.⁷⁸ Andrúmsloft þeirra minnir um margt á feðraveldi miðalda og það lénsskipulag sem þá var við lýði. Fólk fór þar fótgangandi eða ríðandi um á hestum eða í hestvagni, matur var eldaður við opinn eld og stéttamunur endurspegladist í kóngum og aðalsmönnum er bjuggu í höllum og bændum í koti sínu. Bændur voru fátækir og þurftu að lúta harðstjórn aðalsmanna.⁷⁹ Í ævintýrum má því greina mannlega hegðun og hugsun sem á sér einnig stoð í nútímanum. Lutz Röhrich orðar þetta svo: „The history of the folktale is the history of gradually changing orientations to reality corresponding to the various stages in

⁷³ T.d. eru nöfn sagnamanna/kvenna og skrásetjara ekki skráð í fyrstu útgáfu af *Íslenskum þjóðsögum og æfintýrum*, heldur eru þau skráð í útgáfu þeirra Árna Böðvarssonar og Bjarna Vilhjálmssonar, 1954–1961.

⁷⁴ Zipes, *Why Fairy Tales Stick*, 52; Jones, *The Fairy Tale*, 20.

⁷⁵ Hallfreður Örn Eiríksson, *Ævintýri*, 315.

⁷⁶ Hér má nefna sagnakonuna Zsuzánna Palkó (um 1880–1970) sem viðhélt formgerð sagna sinna, en gerði yfirborðsbreytingar á söguþræðinum sem tengdust hennar reynsluheimi. Dégh, *Folktales and Society*, 204, 213–215 og 218–219.

⁷⁷ Dégh, *Folk Narrative*, 65; Darnton, *Peasants Tell Tales*, 34.

⁷⁸ Darnton, *Peasants Tell Tales*, 45.

⁷⁹ Hér má t.d. nefna að matur var að skornum skammti hjá mörgum bændum, og kemur það einnig fram í ævintýrum, t.d. í *Grautardalls sögu*, AT 563 nr. 1 (EÓŠ), JÁ, II:464–467, en þar eiga hjónin einn dall sem hafði „þá náttúru að það þverraði aldrei grautur í honum“, sjá: Darnton, *Peasants Tell Tales*, 31–32.

people's sense of reality.⁸⁰ Þannig kallast samfélag og hugsun ævintýra á við skynjun fólks á raunveruleikanum. Það mætti því áætla, að hægt væri að lesa úr ævintýrunum skoðanir og viðhorf fyrri alda til ýmissa mála s.s. glæpa, og hvaða refsingar hæfa hvaða glæp.

Linda Dégh telur heim ævintýra vera lagskiptan eins og trjáhringi gamalla trjáa. Hver áhringur, hefur að geyma upplýsingar um hvernig hvert ár hefur verið. Þannig mætti segja að á sama hátt og tré varðveitir upplýsingar um umhverfi sitt, gefa ævintýrin mikilvægar upplýsingar um sögu mannsins og samfélagið sem hann bjó í.⁸¹

3.2.1 Endurvarp framandi heims og heimur hetjudáða

Elsta lag trésins, tengir Linda Dégh við þá frumstæðu trú fornanna að dýr, náttúruleg öfl og hlutir tilheyri sömu heild og því búi líf allstaðar (*e. pan-animism*). Í ævintýrum fá dýr, plöntur og hlutir yfirnáttúrlega hæfileika sem þau deila með hetjunni eða geta notað gegn henni. Þannig verður náttúran persónugerð og náttúruvættir verða hluti af henni. Því ætti engan að undra þótt Búkolla gefi bóndasyninum hár úr hala sínum til að sigrast á skessunni.⁸² Dégh segir að þegar dýr tali þá endurspegli það leifar af hinni fornu trú.

Eitthvað tiltekið atvik leiðir til þess að það verður ójafnvægi innan sögunnar sem veldur því að söguhetjan fer að heiman og tekur á sig ferðalag.⁸³ Í ferð sinni hittir hún yfirnáttúrulega vætti, og fer það eftir innræti hennar hvernig hún bregst við. Sumar þessara vætta aðstoða hana ef hún lendir síðar í vanda, en aðrar reyna að koma í veg fyrir að henni takist ætlunarverk sitt. Þýski þjóðfræðingurinn Kurt Ranke (1908–1985) segir að hetjan „... is a traveler between the worlds,⁸⁴ frá hinum hversdagslega heimi þegar ævintýrið er í jafnvægi og síðar í þeim heimi, er hún stendur andspænis hinu illa. Á ferðum sínum eldist hetjan hægt, og það er eins og tími og rúm sé afstætt í ævintýrum.⁸⁵ Oft er þroski lítt áberandi, en allmörg ævintýri enda á brúðkaupi þar sem segja má að nýtt *ævintýri* hefjist og ákveðinn þroski hafi átt sér stað. Í upphafi lifir hetjan litlausu lífi hversdagsleikans, áður en hún upplifir undur ævintýrisins, og að

⁸⁰ Röhrich, *Folktales and Reality*, 4.

⁸¹ Dégh, *Folk Narrative*, 63–65.

⁸² Sjá í sögunni *Búkolla og strákurinn* AT 313* nr. 1 (EÓs), JÁ, II:445–446.

⁸³ Hér kemur fram fyrsti frásagnarliður Propps, þar sem fjölskyldumeðlimur fer að heiman, sjá: *Morphology of the Folktale*, 26.

⁸⁴ Dégh, *Folk Narrative*, 63 og tilvísanir þar.

⁸⁵ Röhrich, *Folktales and Reality*, 12.

lokum kemur hún aftur í hversdagsleikann. Þannig verður ysta lagið sem *endurvarp af framandi heimi*.⁸⁶

Andrúmsloft samfélags ævintýrisins minnir um margt á miðaldir og lénskipulagið, og þannig á *heim hetjudáða*. Því má búast við að sjá skínandi hallir og riddara í næstu grösum. Klæðnaður, mannvirki og umhverfi er oft áþekkt, þótt lítið sé um útlitslýsingar.⁸⁷ Hið góða er yfirleitt sakleysið uppmálað, staðfast, hefur ríka réttlætiskennd og sýnir tryggð í samskiptum sínum við aðra og mætti þannig tengja við höfuðdyggðirnar og kristin gildi. Hinn illi getur ávallt átt von á því að verða á vegi þess góða, að þau heyji baráttu og að hann muni tapa. Því er heimur hetjudáða í raun baráttu á milli góðs og ills. Þannig bjóða ævintýrin upp á ofbeldi sem er réttlæt看legt, því það er í samhengi við söguna.

3.2.2 Raunverulegur heimur

Í ævintýrum má glitta í raunverulegan heim sem á uppruna sinn í lífi sagnaþularins sjálfs og fyrri sagnaþula. Í raun eru þetta samansafnaðar leifar fyrri tíma, þannig að „[m]otifs from real life serve to connect phantasy with reality and to bring the anachronistic world of the tales up-to-date.“⁸⁸ Þegar sögur eru sagðar, bætir sagnaþulurinn við, hlutum eða aðstæðum, sem áheyrendur þekkja og kannast við, þannig að ákveðin samsömum eigi sér stað. Á þann hátt getur drekinn eða hið illa, verið líkur venjulegum vondum manni sem jafnvel giftist og hefur mannlega eiginleika. Vondur maður verður að því skrímsli sem fólk óttast mest. Eitt af hlutverkum sagnaþularins verður því að láta sögurnar höfða til reynslu- og þekkingarheims áheyrenda og að þær verði trúanlegri.⁸⁹

Við fyrstu sýn virðist umhverfi í íslenskum ævintýrum lítið minna á íslenskt landslag þegar söguhetjan gengur í gegnum mikla skóga og stórar sléttur áður en hún kemur til hallarinnar. Umhverfið er framandi, en við nánari athugun má greina hamra og eyjur sem tilheyra frekar íslensku landslagi en erlendu.⁹⁰ Þetta gefur til kynna að ævintýrin

⁸⁶ Dégh, Folk Narrative, 63–64.

⁸⁷ Myndskreytingar ævintýrabóka hafa án efa hjálpað ungum lesendum og áheyrendum að skapa ákveðnar ímyndir fyrir persónurnar og umhverfið. Dégh, Folk Narrative, 64; Sjá einnig í grein eftir Zipes, *Why Fairy Tales Stick* þar sem hann skoðar myndskreytingar af ævintýrinu um *Rauðhettu og úlfinn* ATU 333 *The Little Red Cap*, og hvernig þær hafa breyst í gegnum árin og þ.a.l. haft áhrif á lesendur.

⁸⁸ Dégh, Folk Narrative, 65.

⁸⁹ Dégh, Folk Narrative, 65.

⁹⁰ Rósa Þorsteinsdóttir nefnir að engar íslenskar rannsóknir hafi verið gerðar á því hvort eða hvernig hið félagslega eða hið náttúrulega umhverfi sagnamannsins speglar í ævintýrum þeirra, *Saga upp á hvern mann*, 52.

hafa verið aðlöguð að því umhverfi sem sagan er sögð í.⁹¹ Sem dæmi um íslenskan sagnamann sem aðlagar sögur sínar, má nefna Friðfinn Runólfsson (1881–1970) eða Frissa. Hann sagði ýmsar sögur, bæði sagnir og ævintýri og notaði íslenskt landslag og staðarnöfn í sögum sínum. Lýsingar voru skýrar og auðkennilegar, en síðar kom í ljós að sögusvið ævintýrisins passaði ekki við þá staðhætti sem hann lýsti úr umhverfi sínu. Hann blandaði saman daglegum verkefnum fólks úr raunheimi við það sem persónur hans í sögunum gerðu, t.d. að smala, slátra og heyja. Þannig kemur í ljós að umhverfi sagnamannsins hefur áhrif á framvindu sögunnar og félagsleg staða hans hefur áhrif á félagslega stöðu hetjunnar.⁹²

3.3 Öflin innan ævintýranna

Söguhetja ævintýranna, sem er að öllu jöfnu gædd höfuðdyggðunum, hittir á ferð sinni andstæðing sinn sem segja má að sé fulltrúi höfuðsyndanna. Þessar andstæður⁹³ eiga í baráttu þar til önnur þeirra vinnur og er það undantekningarlaust – a.m.k. hvað varðar undraævintýrin – hið góða. Hið illa, er raskar jafnvægi ævintýrisins, hefur ýmsar birtingarmyndir og markmiðið er að koma í veg fyrir að hetjunni takist áætlunarverk sitt.

Verk illvirkjans eru oft skelfileg, en refsing hans er einatt í samræmi við glæpina. Þannig virðast ævintýrin oft grimmúðleg og harðneskjuleg þótt endirinn sé góður.⁹⁴ Það mætti halda að þessi grimmd og harðneskja þeirra geri það að verkum að þau séu og hafi ekki verið fyrir börn eða viðkvæmar sálir. Þrátt fyrir það, hafa þau verið notuð við uppeldi barna, ó- eða meðvitað, til að hræða þau og kenna, hvernig fari fyrir þeim sem haga sér ekki rétt í samræmi við reglur samfélagsins. Eru ekki allar gamlar og vitrar konur nornir? Skv. ævintýrum borgar það sig að vera góður við gamlar konur, því þær geta hjálpað síðar. Það á ekki að fara út af veginum, ekki að opna fyrir ókunnugum, né að hlaupast að heiman. Þeir sem eru vondir og haga sér ekki skv. venjum og siðum samfélagsins, verður refsað.⁹⁵

⁹¹ Þorri íslenskra ævintýra eiga sér hliðstæður í erlendum ævintýrum, en það getur verið allnokkur munur á þeim. Ævintýrin hafa verið stílfærð og aðlöguð íslensku umhverfi og staðhátum. Sjá: Einar Ól. Sveinsson, *Um íslenskar þjóðsögur*, 229.

⁹² Sjá nánar um Frissa hjá Rósu Þorsteinsdóttur, Frissi, fróðleiksmáður að austan, 337–347; og í Rósa Þorsteinsdóttir, *Sagan upp á hvern mann*, 110–117.

⁹³ Sbr. lögmál Olriks um andstæður, sjá: *Principles for Oral Narrative Research*, 50.

⁹⁴ Einar Ól. Sveinsson nefnir að margt hafi dottið út úr ævintýrum þegar þau voru færð inní barnaherbergið, sjá: *Um íslenskar þjóðsögur*, 12.

⁹⁵ Röhrich, *Folktales and Reality*, xxi.

Sennilega hafa ævintýrin verið sögð fullorðnum þrátt fyrir að börn hafi hlustað á sögurnar,⁹⁶ með sama hætti og fullorðnir hafa laðast að og hlustað á sögur sem ætlaðar voru börnum.⁹⁷ Hinn þýski sálgreinir Mario Jacoby (1925–2011) skrifar:

Fairy tales are adult stories, told for life's critical times, liminal situations involving the utmost dangers, the direst trials, and transformation of the whole person through death and rebirth.⁹⁸

Hér má nefna *Rauðhettu*,⁹⁹ sem sumir fræðimenn telja að fjalli um kynþroskaskeið stúlkna og gerist því á jaðartímabili.¹⁰⁰ Það má líta svo á, að í lok ævintýrisins endurfæðist hetjan í gjafvaxta konu. Í ævintýrum finna flestir eitthvað sem þeir tengja og samsama sig við og hetjan verður að n.k. fyrirmynd. En það er sama hversu hrikaleg, undraverð, grimm og ómannúðleg ævintýrin eru, svo framarlega að hetjunni verði umbunað og illvirkjanum refsað, munu áheyrendur sækjast í þau aftur og aftur.¹⁰¹

Af þeim sökum takast á andstæð öfl, hið góða og hið illa, og má segja að ævintýrin þarfnist illvirkja til að koma á ójafnvægi innan sögunnar.¹⁰² Á sama tíma þarfnast það einnig þess góða, til að koma jafnvæginu á aftur, eins og segir í formála *Íslenzkra æfintýra*: „Hið illa á hjer einatt í stríði við hið góða, en bíður þó sífelld ósigur fyrir því.“¹⁰³

3.4 Hið góða

Söguhetjan er yfirleitt góð og breytir „rétt“ út frá samþykktri hegðun samfélagsins. Þegar hún stendur andspænis illvirkjanum, vaknar upp sú spurning hvort hin illu öfl ævintýrisins séu í raun ill eða hvort þau feli í sér aðstæður sem mannfólkið þarf að standa andspænis eða takast á við, til að geta þroskast? Í raun má líkja þessu við það þegar við upplifum eitthvað sem neikvætt á sama tíma og það ýtir undir breytingu eða

⁹⁶ Aðalheiður Guðmundsdóttir fjallar í grein sinni, Að sigra dreka, hverjir lesa/hlýða á ævintýri; Jones skoðar einnig hverjir lesa ævintýri og tengingu við þeirra félagslega stöðu, sbr. bók hans *The Fairy Tale*.

⁹⁷ Í grein sem birtist í *Eimreiðinni* árið 1949 er áhugaverð lýsing á því hvernig sagnaumhverfið skapast, þegar allir bíða í ofvæni eftir að sagan hefjist. Börnin skríða uppí fang sagnakonunnar og fullorðnir færa sig nær til að hlusta. Sjá: Helgi Valtýsson, Drottning örbirgðar og ævintýra, 297–301.

⁹⁸ Riedel og Jacoby, Preface, vii.

⁹⁹ AT 333 *Little Red Cap*, Grimm nr. 26.

¹⁰⁰ Í grein Verdier, *Little Red Riding Hood in Oral Tradition*, fjallar hún um mismunandi útgáfur af sögunni *Rauðhettu* og að þær fjalli um kynþroska stúlkna.

¹⁰¹ Dégh, *Folktales and Society*, 191; Dégh, *Folk Narrative*, 62.

¹⁰² Aðalheiður Guðmundsdóttir, *Inngangur*, clxxi.

¹⁰³ Jón Árnason og Magnús Grímsson, *Íslenzk æfintýri*, 4.

proska.¹⁰⁴ Ýmsir fræðimenn¹⁰⁵ telja að í ævintýrum geti persónuleg vandamál áheyrandans tekið sér mynd skrímsla eða trölla, og þar sem hetjunn er launuð góðvild og illvirkjanum er refsað, þannig sýna ævintýrin að það séu ávallt til lausnir við öllum vandamálum. Hið „illa“ þarf því ekki endilega að vera eitthvað slæmt, heldur er, e.t.v., framandi hlutir. Yfirleitt reynir fólk að forðast það sem það hvorki þekkir né skilur, og er það tengt mannlegri hegðun að flýja frá því. Því er nauðsynlegt að viðurkenna óttann til þess að geta sigrast á honum.¹⁰⁶ Þannig er mikilvægt að skilja tilgang *hins illa* og hlutverk þess í ævintýrum og það hvernig söguhetjan tekst á við andstreymi sitt og andstæðing. Andstæðingurinn getur þó í fyrstu litið út fyrir að vera *vondur* en getur jafnframt verið *góður* á sama tíma. Þannig getur einn hlutur haft mismunandi hlutverk í ævintýrum. Hér má t.d. nefna *skóg*. Skógur getur verið hættulegur, því þar leynast oft illir vættir, og auðvelt er að villast í honum, en hann getur einnig verið matarforði og veitt skjól. Svipað mætti einnig segja um ákveðnar persónur ævintýranna, líkt og t.d. nornir, en þær eru yfirleitt vondar, en samt geta þær verið hjálpsamar, ef það hentar þeim. Stjúpur hafa einnig orð á sér fyrir að vera flögð undir fögru skinni, þótt til séu undantekningar, líkt og t.d. í *Sögunni um Hildi góðu stjúpu*.¹⁰⁷ Þannig virðist sumir hlutir vera með tvöfalda ásýnd.¹⁰⁸

Stundum er það hin góða hetja sem hegðar sér gagnstætt samþykktu háttarlagi samfélagsins. Hún ætti að vera góð og gera allt „rétt“ en óhlýðnast boðum og bönnum, og fær því neikvæða eiginleika. Sem dæmi má líta á *Söguna af Kolrössu krókríðandi*¹⁰⁹ þar sem Helga lýkur upp hirslu sem hún hafði fengið fyrir mæli um að gera ekki. Að öllu jöfnu ætti hetjan að vera meðvituð um hugsanlega hættu og hafa í huga neikvæðar afleiðingar gjörða sinna. Á hinn bóginn er eins og það feli í sér ákveðna ögrun að vera óhlýðinn, eða að svala forvitni sinni.¹¹⁰ En Helga er örugg með sig, bjargar systurum sínum, gabbar risann og brúðkaupsgesti hans, auðgast og giftist vænum manni í lokin. Risanum var því refsað í lokin með því að vera drepinn af félögum sínum. Það getur því

¹⁰⁴ Sjá t.d. í grein Aðalheiðar Guðmundsdóttur, *Að sigra dreka*, 30.

¹⁰⁵ Hér má t.d. vísa í Bettelheim, *The Uses of Enchantment*, 27–28 sem telur að lesendur noti ævintýri til að takast á við ýmis persónuleg vandamál sem um leið hvetur til sjálfstæðra hugmynda.

¹⁰⁶ Kast, *How Fairy Tales Deal with Evil*, 24–25.

¹⁰⁷ AT 728* nr. 3 (EÓŠ), JÁ, II:375–380.

¹⁰⁸ Kast, *How Fairy Tales Deal with Evil*, 16–17.

¹⁰⁹ AT 311 nr. 9 (EÓŠ), JÁ, II:432–437.

¹¹⁰ Röhrich, *Folktales and Reality*, 26; Kast, *How Fairy Tales Deal with Evil*, 29.

dugað að vera lævís gagnvart tröllum og risum, og sjá fyrir hvernig þeir bregðast við árásum.¹¹¹

3.5 Hið illa

Birtingarmyndir þess illa eru margbreytilegar og ekki alltaf greinilegar þegar hetjan hittir illvirkjan í fyrsta sinn. Þannig birtist hið illa ekki alltaf sem vondar stjúpur eða tröll, heldur einnig sem latar eða afbrýðisamar systur. Markmið hins illa er að koma í veg fyrir að hetjan nái markmiðum sínum og úr verða átök, sem kemur á umbreytingum. Innra eðli þeirra beggja birtist smátt og smátt eftir því sem líður á söguna. Það er ekki alltaf það góða sem vinnur, heldur hetjan sjálf, og eins fram hefur komið, er hetjan ekki alltaf „góð“. Þegar hetjan mætir hinu illa, þarf hún að breytast – eða þroskast – til þess að yfirbuga óttann. Þegar baráttunni er lokið, hafa bæði illvirkinn og hetjan umbreytst, og það sem vinnst, er nauðsyn þess að þroskast. Jafnvel þó að staðan virðist vonlaus, þá er það hetjan, reynslunni ríkari, sem sigrar.¹¹² Við lok sögunnar hefur orðið breyting frá upphafstöðu ævintýrisins þar sem hetjan hefur þroskast með því að standa á móti hinu illa. Tilvist þess illa er tekið sem sjálfsögðum hlut í ævintýrum, en að sama skapi, ef það er til illt, þá er einnig til eitthvað gott. Þess vegna verður ekkert ævintýri ef það er enginn atburður sem verður hvati að sögunni. Illvirkinn (*e. villain*) kemur því fyrir nánast í hverju ævintýri.¹¹³

Í ævintýrum eru ákveðnir hlutir og atburðir samþykktir á meðan sams konar hlutir myndu ekki vera samþykktir í raunheimi. Hér má nefna foreldra er gefa börn sín óvættum, til að bjarga eigin skinni, og má segja að í slíkum tilvikum sé börnunum fórnað fyrir hagsmuni foreldranna. Í franska ævintýrinu, *Fríða og dýrið*¹¹⁴ gefur faðir dóttur sína skrímsli. Eftir að hafa verið þar um tíma, fær hún að fara heim og lofar að koma til baka. Þegar hún kemur þá er dýrið, sem er maður í álögum, nærri dáíð. Fríða fellur niður og kyssir það, en við það losna álögin af dýrinu og fallegur prins liggur á gólfinu. Þannig hefur ástin áhrif á að leysa álögin, bæði dýrsins og hennar.¹¹⁵ Sambærilegt dæmi um föður sem gefur dætur sínar ókunnugri veru, má finna í *Sögunni*

¹¹¹ Kast, *How Fairy Tales Deal with Evil*, 32.

¹¹² Kast, *How Fairy Tales Deal with Evil*, 18–20, 26, 36–37.

¹¹³ Sbr. hlutverk Propps nr. 4, 5, 6, 8, 16: þar sem til átaka kemur á milli hetjunnar og illvirkjans, 18; hann er sigraður, 28; hann er afhjúpaður, 30; honum er refsað, sjá: Propp, *Morphology of the Folktale*, 28–29, 35–36, 51–53, 62–63.

¹¹⁴ AT 425C *Beauty and the Beast*.

¹¹⁵ Kast, *How Fairy Tales Deal with Evil*, 26–28.

*um Hordingul.*¹¹⁶ Hér gefur faðir allar þrjár dætur sínar tröllo, til þess eins að bjarga sjálfum sér. Engin þeirra vildi kyssa tröllkarlinn nema sú yngsta, Helga, og verður hann þá góður við hana. Hér er þó engin ástarsaga á ferðinni, því að Helga sýnir kænsku og leikur á tröllkarlinn til að bjarga sér og systrum sínum.

Ef við mætum hinu illa, sem birtist e.t.v. sem gömul kona, með jákvæðu hugarfari, getur það launað með góðu síðar. Ef við erum vond, t.d. með því að neita að gefa af nestinu okkar, þá hefnist okkur síðar, og okkar eigin illska slær manni við – kemur í bakið á okkur. Því mætti segja að okkar eigin hegðun endurvarpi þá hegðun sem við fáum tilbaka; örlög okkar verða m.ö.o. spegilmynd þess sem við erum eða stöndum fyrir.

¹¹⁶ AT 311 nr. 3 (EÓŠ), JÁ, II:439–441.

4 Birtingamyndir illvirkjans

Hinar tvær andstæður ævintýrisins birtast í hlutverki hetjunnar annars vegar og svo illvirkjans hins vegar. Hetjan er að öllu jöfnu gædd einhverjum af eiginleikum hinna fjögurra dyggða: forsjálni/visku, hugprýði/hugrekki, hófsemi eða réttlæti, sem rekja má til forngrískar menningar. Þessar dyggðir taldi kirkjan vera mannlegar, en bætti síðan við trú, von og kærleika er hún taldi vera komnar frá Guði.¹¹⁷ Einkenni illvirkjans eru oftast drambsemi/hroki, öfund, reiði, leti/þunglyndi, ágirnd, græðgi/ofát og munuðlífi/losti, sem hafa beina tilvísun í höfuðsyndirnar sjö.¹¹⁸

Hugmyndir um uppruna höfuðsyndirnar má rekja til fyrstu alda eftir Krist, eða til *gnostískra*¹¹⁹ trúarhugmynda og hellínískra stjörnuvísinda. Hugtakið hefur fylgt mannkyninu í gegnum trúfræði kristindóms í vestrænum heimi allt fram til dagsins í dag.¹²⁰ Höfuðsyndirnar eru sjö, þótt dyggðirnar séu að öllu jöfnu bara fjórar. Ítalski heimspeki- og guðfræðingurinn Thomas Aquinas (1255–1274) sagði að syndirnar þyrftu ekki að vera jafnmargar dyggðunum. Höfuðsyndir (e. *cardinal sins*) eru þær syndir sem leiða til annarra synda,¹²¹ og er oft ruglað saman við dauðasyndirnar (e. *deadly sins*), sem alltént leiða til „fordæmingar og dauða sálarinnar.“¹²² Hugmyndir manna um það hvernig syndirnar hafa þróast í gegnum tíðina, en samt haldið velli, er löng og flókin saga sem verður ekki rakin hér.¹²³ Aftur í móti verður rýnt í dauðasyndirnar og þær bornar saman við nokkra illvirkja ævintýra úr *Íslenzkum þjóðsögum og ævintýrum*.

4.1 Drambsemi

Drambsemi er aðalsyndin og birtist t.d. í mönnum sem þykjast vera betri og yfir aðra hafnir. Þeir eru ekki meðvitaðir um eigin drambsemi sem leiðir oft af sér óæskilega hegðun í samfélaginu. Hér gæti vanmáttakennd einstaklings birst í hroka. Þannig mætti segja að þeir sem eru hrokafullir séu andstæðir höfuðdyggðinni, hófsemi.¹²⁴ Samfélagið leggur til að menn skulu vera hófsamir, virði það sem aðrir gera og taki því sem á vegi

¹¹⁷ Breytingar á siðferðisgildum, 7; *Íslenska alfræði orðabókin* H–O, 136.

¹¹⁸ Í *Eimreiðinni* árið 1904 birtist dæmisaga um höfuðsyndirnar sjö, Lagerlöf, Hinar sjö höfuðsyndir, 68–74; Schimmel, *The Seven Deadly Sins*, 24–25.

¹¹⁹ Orðin „gnostic“ og „gnosticism“ má finna í Sören Sörensen, *Ensk-Íslensk orðabók*, 425–426, þar sem gnostic er skilgreint sem trúflokkur gnostíka sem blönduðu saman kristni og ýmiskonar hellenskri og austrænni dulhyggju; Sjá einnig í Bloomfield, *The Seven Deadly Sins*, 56–57.

¹²⁰ Bloomfield, *The Seven Deadly Sins*, xiii–xiv.

¹²¹ Schimmel, *The Seven Deadly Sins*, 25.

¹²² Bloomfield, *The Seven Deadly Sins*, 43. Um höfuð- og dauðasyndir má lesa á bls. 87, 43–44 og 54–58.

¹²³ Bloomfield, *The Seven Deadly Sins*; Schimmel, *The Seven Deadly Sins*.

¹²⁴ Schimmel, *The Seven Deadly Sins*, 29–49.

þeirra verður. Í ævintýrinu *Hringur konungsson og Vilborg bóndadóttir*¹²⁵ segir frá konungshjónum sem eiga dramb saman son sem olli þeim vanvirðingu. Einhverju sinni, þegar Hringur ber dóttur karls og kerlingar undir skírn, segir Finna hin fjölkunnuga að hann sé með væntanlegt kvonfang sitt í fanginu. Hann verður reiður og biður um barnið, sem hann fær að lokum. Hann sendir það í burtu og ætlast til þess að stúlkan verði drepin. En svo verður hins vegar ekki, og eins og Finna sagði fyrir um, giftast þau í lokin. Áður en kóngssonur biður brúði sína afsökunar á athöfnum sínum, segir hann: „Hægt er að fresta forlögnum, en ekki fyrir þau komast.“¹²⁶ Það má því segja að það í þessu tilviki sé nóg að biðjast fyrirgefningar og með því hafi kóngssonur snúið við blaðinu, sýnt auðmýkt og hófsemi og látið eina af dyggðunum verða sér að leiðarljós.

Dæmi um oflæti má lesa í *Sögunni af dýrinu arga á fjallinu Gargó*¹²⁷ sem fjallar um kóng er vildi umfram allt verða gamall og leit á sig sem yfir aðra hafinn hvað varðar eigin örlög. Hann hittir stjörnuspeking og spyr hversu langt hann eigi eftir ólifað. Sá segir að hann muni lifa þar til hann sjái dótturson í fyrsta sinn. Kóngur reynir þá að koma í veg fyrir að dóttir sín umgangist karlmenn með því að byggja henni skemmu. Að lokum hittir kóngurinn þó dótturson sinn, Kastó, sem hafði farið og drepit dýrið arga, og þegar Kastó svipti dulunni af haus dýrsins, datt kóngurinn niður dauður.

Stjúpur¹²⁸ sem koma við sögu í mörgum ævintýrum, t.d. eftir fráfall drottningar, sýna marga eiginleika drambsemi, og sækjast eftir stöðu sem er þeim ekki samboðin. Í *Sögunni af Mjaðveigu Mánadóttur*¹²⁹ sendir stjúpan kónginn í skattleiðangur, líkt og algengt er í stjúpusögum. Eftir það reynir hún að koma sinni eigin dóttur til valda, og dulbýr hana sem Mjaðveigu, dóttur kóns. Valdayfirtakan mistekst, og refsingin er hörð. Stjúpan endar á því að éta kjöt dóttur sinnar sem hafði verið saltað niður í tunnur sem eru síðan sprengdar upp. Refsingin er grótesk, og eflaust má lesa úr henni táknræna merkingu, þótt flestum hafi líklega dugað sú fullvissa að stjúpunni væri refsað.

Með þessum ævintýrum má segja að það jafngilti dauðadómi að vera drambsamur, nema maður sé tilbúinn til þess að biðjast afsökunar og viðurkenna að það sé ekki hægt að breyta forlögnum.

¹²⁵ AT 930* nr. 1 (EÓS), JÁ, V:29–31.

¹²⁶ JÁ, V:31.

¹²⁷ AT 499* (EÓS), JÁ, IV:636–643.

¹²⁸ Nánar um stjúpur má lesa í Aðalheiður Guðmundsdóttir, Inngangur, clxviii–clxxi; einnig í, Stjúpur í vondu skapi, þar sem Aðalheiður Guðmundsdóttir greinir stjúpu- og álagaminnið í tvær gerðir: vonda og ástleitna stjúpan.

¹²⁹ AT 510 nr. 2 (EÓS), JÁ, II:299–305.

4.2 Öfund

Það, að öfunda einhvern, er ekki talinn jákvæður eiginleiki. Manneskja fyllist biturðar í garð annarrar og óskar henni alls illis.¹³⁰ Öfund birtist vel í ævintýrinu *Bóndadæturnar*,¹³¹ þar sem eldri systurnar öfunduðu þá yngstu. Þær reyndu að sýna af sér lítillæti þegar þær óskuðu sér óæðri maka en konunginn sjálfan, sem yngsta systirin gerði. Eftir að hún er orðin drottning vildu þær hrinda henni úr sæti. Þær létust sýna hjálpsemi þegar þær aðstoðuðu hana við barnsburð, en lítið varð úr góðseminni þegar þær köstuðu nýbornu barninu í díki. Þær báru síðan blóðugan hvolp fyrir konunginn og sögðu hann vera barn drottningar. Eftir tvö önnur atvik fannst konungi nóg komið og lét setja konu sína í hús þar sem ljón var. Ljónið drap hana ekki og lét hana í friði. Hér er áhugavert að skoða hvers vegna ljónið lét hana í friði? Var það vegna þess að hún var góð við ljónið og sýndi því virðingu, og það sýndi virðingu á móti og lét hana í friði? Eða var það vegna þess að hún var með gott hjartalag? Eins og í öllum ævintýrum kemst upp um þann seka, og honum er hegnt. Vegna gjörða sinna var systrunum kastað fyrir sama ljónið, sem reif þær í sundur. Það mætti e.t.v. líta á þessa refsingu sem endurgjaldsrefsingu; það er, að refsingin endurspeglar þá raun sem fórnarlambið varð fyrir: hið illa snýst upp á gerandann.

Þær refsingar, þar sem illvirkinn er rifin í sundur af villidýri, eða þar sem útlimir manna eru bundnir við hesta eða villidýr og þeim ætlað að slíta sakamanninn í sundur, voru ekki viðhafðar á Íslandi. Ástæðan var sennilega sú að lítið var um villidýr til að rífa fólk í sundur, þótt vissulega hafi hestar verið til staðar, sem hægt hefði verið að binda sakamann við. Franski kennismiðurinn Michel Foucault (1926–1984), lýsir náið hvernig refsing afbrotamannsins *Robert-François Damiens* var háttáð árið 1757. Það var ekki nóg með að hellt hafi verið yfir hann vaxi og brennisteini, heldur voru útlimir hans bundnir við sinn hvern hestinn sem áttu svo að slíta hann í sundur.¹³² Dæmi um refsingar eða aftökur með þessum hætti má t.d. finna í Frankasögu Gregoríusar frá Tours, sem var uppi á 6. öld, og viðlíka aðferð var beitt á Svanhildi Sigurðardóttur, söguhetju *Völsunga sögu*, sem var færð í letur á Íslandi á 13. öld. Þar segir:

„Síþan var hun bundinn i borgarhlide ok hleypt hestum at henne. Enn er hun bra i sundr augum, þa þorðu eigi hestarnir at sporna hanæ. Ok er Bicke sa þat, mællti

¹³⁰ Schimmel, *The Seven Deadly Sins*, 26.

¹³¹ AT 707 (EÓS), JÁ, II:403–405.

¹³² Foucault, *Discipline and Punish*, 3–5.

hann, at belg skyllde dragha a haufud henne. Ok sva var giorth, enn siþan let hun lif sitt.¹³³

Þótt glæpur Svanhildar hafi ekki verið öfund sýnir dæmið að Íslendingar hafi þekkt til sagna þar sem dýr voru látin traðka á eða slíta fólk í sundur, t.d. í *Lúpusar sögu*¹³⁴ og *Söguna um Surlu í Blálandseyjum*.¹³⁵

Ýmis dæmi má finna um öfundsjúkar systur, sem búa þá oftast yfir öðrum löstum líka, s.s. leti, og beinist öfundin þá jafnan að yngstu systurinni sem vanalega er bæði fallegri, duglegri og útsjónasamari en þær eldri. Refsingin getur þá einfaldlega verið sú þær öfundsjúku enda ógiftar og einmana, á meðan söguhetjan blómstrar í hamingjusömu hjónabandi.

4.3 Reiði

Reiði er algengust af öllum neikvæðum tilfinningum og getur verið mjög áhrifamikil; eins og hún vekir upp auka afl einstaklingsins og knýi hann til verka. Reiðin getur þó skaðað einstaklinginn sjálfan jafnt sem aðra og valdið óhamingju. Hún tengist oft öðrum syndum, s.s. drambsemi og öfund en einnig hatri og græðgi.¹³⁶ Í íslenskum ævintýrum kemur fyrir að stjúpbörn hunsa hina nýgiftu stjúpu sína, sem bregst þá reið við og leggur á þau. Refsingarnar virðast vera með ýmsu móti, enda tengist reiðin einatt öðrum löstum, s.s. drambi og öfund, eins og kemur fram í ævintýrinu *Grænklædd*.¹³⁷

4.4 Leti/þunglyndi

Leti telst til höfuðsynda því þegar einstaklingur sinnir ekki hlutverki sínu gagnvart fjölskyldu sinni og samfélagi og sýnir sinnu- og áhugaleysi, þá hefur það neikvæð áhrif.¹³⁸ Sveitabúskapur hefur einkennt lifnaðarhætti Íslendinga í gegnum aldirnar og það skipti máli að hver og einn legði fram sitt af mörkum til heimilisins. Í ævintýrinu

¹³³ *Völsunga saga ok Ragnars saga Loðinbrókar*, k. 40.

¹³⁴ AT 328 nr. 4 (EÓS), JÁ, V:55–61. Hér biður Rauður, um að vera annað hvort hálshöggin eða að fótum hans skuli vera hnýtt aftan í tvær ótemjur sem myndu síðan slíta hann í sundur.

¹³⁵ AT 327 A nr. 1 (EÓS), JÁ, II:343–347. Rauður og Goðrún umbreyttust í tröll og voru handsömuð og látin slítast sundur af ótemjum

¹³⁶ Schimmel, *The Seven Deadly Sins*, 83.

¹³⁷ AT 480, JÁ, V:226–227. Ævintýrið *Grænklædd* minnir margt um sögu *Frau Holle* AT 480, Grimm nr. 24. Hér missir yngsta systirin, Helga, snældu sína niður kletta, og systir hennar ýtir henni reiðilega niður klettanna. Þar hittir Helga fyrir konu, Grænklædd. Helga er hjá henni og aðstoðar hana vel, og að launum fær hún kistil. Systur hennar vildu einnig fá kistil, og hoppa niður, fyrst önnur, síðar hin. Ekki var Grænklædd hrifin af vinnubrögðum þeirra, en þær fengu einnig kistla, en þegar þær opnuðu sína spruttu upp eiturpöddur, en þegar Helga opnaði sinn var í honum skartbúningur.

¹³⁸ Schimmel, *The Seven Deadly Sins*, 25–26, 191.

*Sagan af Skyrpokalat*¹³⁹ segir af sonum karls og kerlingar. Tveir voru í eftirlæti, en einn, Skyrpokalatur lá í eldskálanum og mætti oft ákúrum föður síns og bræðra. Eftir að hafa legið í eldskálanum og sögið skyr úr sekk, náði hann samt fullþroska. Eftir að móðir hans hafði beðið hann að rísa úr fleti sínu, vaknar hann til lífsins og sýnir mikla kænsku, trúmennsku og þakklæti til þeirra sem aðstoða hann við að ná fram markmiðum sínum.

Á svipaðan hátt má rekja *Söguna af Þorsteini karlssyni hinum myglaða*¹⁴⁰ sem segir frá dreng sem var svo latur að hann nennti ekki að borða, klæða sig eða afklæða. Til að næra drenginn settu foreldrar hans hann í dall með gati, sem þau síðan helltu næringu í gegnum og ofan í hann. Einn daginn ákveða foreldrar drengsins að viðra hann því hann var farinn að mygla og tóku hann upp. Við þetta fór drengurinn að hugsa um kjör sín, sem honum líkaði ekki, og hljóp af stað. Hann lendir í ýmsum atburðum, og endar í gistingu hjá skessu einni. Hann sýnir þó ekki mikla trúmennsku þegar hann tekur frá henni lykil í óleyfi, og opnar dyr þar sem hann finnur fyrir talandi hest, ketil og gullið sverð. Hesturinn hjálpar honum síðan að flýja frá skessunni, með því að nota ketilinn og sverðið. Skessan fellur niður fjall og hálsbrotnar. Eftir þetta læknar Þorsteinn veikan konung með hjálp hestsins. Hesturinn hafði tekið af honum loforð um að hálshöggva sig, eftir brúðkaupið hans, sem hann gerir svo. Við það losnar hesturinn undan álögum og eftir stendur fríður og fallegur prins. Þá kemur í ljós að skessan hafði rænt honum og lagt á hann því hann vildi hana ekki. Refsing fyrir þjófnað var henging í raunveruleikanum, og þegar þær eru framkvæmdar, þá brotnar oft háls sakamannsins. Það má því spyrja hvort skessan hafi fengið réttláta refsingu fyrir brot sitt, þar sem hún rændi prinsinum.

Hér er áhugavert að skoða af hverju söguhetjur þessara ævintýra eru gæddar einni höfuðsyndanna, leti? En e.t.v. voru Skyrpokalatur og Þorsteinn bara með unglिंगaveiki og þurftu því að sofa endalaust þar til þeir náðu þroska? Það getur verið að unglिंगaveiki hafi hér áður fyrr verið skilgreind sem leti. Þeim kumpánnum var a.m.k. ekki refsað fyrir þennan löst sinn, heldur vaxa þeir upp úr honum. Þannig mætti e.t.v. líta á ævintýrin sem nokkurs konar þroskasögur og benda á að leti sé óeðlilegt ástand, en dugnaðurinn hið eðlilega. Á hinn bóginn eru svo einnig til ævintýri þar sem hetjan er iðin en systkini hennar löt, og þeim þá iðulega hegnt með ýmsum hætti, sem leiðir til

¹³⁹ AT 675 nr. 1 (EÓs), JÁ, V:134–136.

¹⁴⁰ AT 314 (EÓs), JÁ, V:136–139.

óhamingju og fátæktar, og má nefna sem dæmi ævintýrið *Grænklædd*.¹⁴¹ Ævintýrin boða greinilega að, svo uppsker hver sem hann sáir.

4.5 Ágirnd og græðgi/ofát

Ágirnd og græðgi eru bæði dauða- og höfuðsyndir. Þeir sem ágirnast meira en þeir hafa tök á og stela, svindla eða ljúga.¹⁴² Í ævintýrinu *Sagan af Búa bóndasyni og Víðförli*¹⁴³ segir af þremur bræðrum sem vildu smíða skip, sem gæti farið um lög og loft með og móti vindi og í logni, til þess að eignast dóttur kóngsins. Þeir tveir elstu fengu aðstoð föður síns til að hefja smíðina, enda eftirlætissynir. Maður kemur til þeirra, Víðförli, og bað þá um að gera sér eitthvað gott. Hvorugur vildi það, og sögðust þeir ekki vilja „ausa fé sínu í flökkumenn og betlara“¹⁴⁴ og af því leiddi að ekkert varð úr smíði skipanna. Sá yngsti, Búi, vildi einnig reyna með sér, en fékk ekki annan styrk frá föður sínum, en þann, að hann myndi ekki banna honum að höggva skóg til skips. Þegar Víðförli kom og bað um að sér yrði gefið eitthvað, sýndi Búi lit, og lét setja mat fyrir framan Víðförli. Víðförli þakkar fyrir sig, og piltar hans og menn, aðstoða síðan Búa við að leysa þær þrautir sem konungur setur fyrir hann. Hér kemur skýrt fram að framkoma við aðra skiptir máli. Búa er launuð góðvildin, en bræðrunum hefnist fyrir það að gefa ekki með sér, og vegna framkomu þeirra misferst skipasmíði þeirra.

Til eru fleiri ævintýri með álíka þema, það er að hetja sem gefur minnimáttar af nesti sínu öðlist gæfu. Boðskapurinn er þó e.t.v. sá, að þeir sem deila eigum sínum með öðrum séu gæfumenn og að hin farsælu endalok séu eðlileg og fylgi gæskunni. Þeir níska ná ekki markmiðum sínum. Eðlilegt er að líta svo á að níska sé ein af birtingarmyndum græðginnar.

4.6 Munúðlífi/losti

Lossi er birtingarmynd kynferðislöngunnar og leiðir oft til annara synda.¹⁴⁵ Sifjaspell kemur fyrir í íslenskum ævintýrum, og hljóta að mega flokkast undir losta, það er þegar móðir vill sænga með syni sínum eða faðir með dóttir sinni. Í *Stóradómi* frá 1564,¹⁴⁶ kemur fram að þeir sem eru dæmdir fyrir smávæginleg afbrot í tengslum við sifjaspells-, hórdóms- og frillulífisbrot skuli vera hýddir, en því oftast sem brotin eru endurtekin, því

¹⁴¹ AT 480, JÁ, V:226–227.

¹⁴² Schimmel, *The Seven Deadly Sins*, 25, 165–166.

¹⁴³ AT 513 B (EÓŠ), JÁ, V:127–133.

¹⁴⁴ JÁ, V:128.

¹⁴⁵ Schimmel, *The Seven Deadly Sins*, 111.

¹⁴⁶ Sjá nánar í kafla 5.4.2 Húðlát, hér fyrir neðan.

harðari verður dómurinn. Þá verða högginn fleiri og að lokum verða karlmenn hengdir en konum drekktt.¹⁴⁷ Í ævintýrinu *Helga karlsdóttir*¹⁴⁸ varar móðir Helgu hana við því að faðir hennar muni vilja sofa hjá henni eftir dauða sinn og gefur hún henni töfragrip. Eftir lát móðurinnar vill faðirinn sofa hjá Helgu, en með aðstoð gripsins tekst henni að flýja út í skóg. Í þessari sögu fær faðirinn enga refsingu, heldur hverfur úr sögunni, þegar Helga fer af heimili hans.

Annað eru uppi á teningnum í sögunni *Gorvömb*¹⁴⁹ þar sem faðir Ingibjargar fær makleg málagjöld fyrir að girnast/misnota dóttur sína. Hann ræður sig sem vetursetumann hjá Ingibjörgu eftir að hún giftist kóngi. En þegar hann og kóngurinn koma út í eyju nokkra og Gorvömb bíður þeim til sætis, sest kóngurinn í gullstól, en vetursetumaðurinn í járnstól með hespu sem er spennt um bringuspallir hans. Hún hvetur hann til að segja frá lífi sínu, en þegar hann segir ekki rétt frá, þá pínir hún hann með því að herða á hespunni sem var með járnbroddum sem stungust inn í brjóst hans. Hér kemur sársauki hans fram, þar sem hann hljóðar þegar hert er á hespunni. Þegar hann hefur sagt frá og kóngur samþykkir spurningu Gorvambar um hvort hann hafi lifað nógu lengi, dregur hún hellu undan járnstólnum. Þar undir var sjóðandi bikketill og þar ofan í fellur vetursetumaðurinn. Sifjaspellið var ekki eina afbrot hans, þar sem hann hafði áður aðstoðað dóttur sína við barnsburð, en hent barninu út um gluggann og tekið síðan hvolp og sýnt konungi í stað barnsins. Þetta gerði hann þrisvar sinnum.

Erlendis voru til sérstakir refsinga- eða pyntingarstólar, af svipaðri gerð og lýst er í ævintýrinu. Refsingaraðferðin hér gæti bent til þess að ævintýrið, eða a.m.k. sagan um refsinguna, hafi borist erlendis frá, enda ekki heimildir fyrir slíkum stól hér á landi.¹⁵⁰

4.7 Hvernig refsingar?

Illvirkjar birtast með ýmsum hætti í ævintýrum, og glæpir þeirra eru af mismunandi toga og því eru refsingarnar einnig mismunandi. En ekkert ævintýri er án refsinga, því annars verður heimurinn ekki heill aftur og skilaboðin eru skýr: maður uppsker eins og maður sáir og ef hinu illa er ekki refsað, þá verður heimurinn ekki heill aftur.¹⁵¹

¹⁴⁷ Sjá nánar í *Lovsamling for Island 1096–1720*, I:84–89.

¹⁴⁸ AT 706 nr. 9 (EÓŠ), JÁ, II:396–397.

¹⁴⁹ AT 706 nr. 5 (EÓŠ), JÁ, II:360–364.

¹⁵⁰ Ég fann engar upplýsingar um slíka stóla í íslenskum heimildum. Vef. Lýsing á stólum passar t.d. við mynd á: File:TM-Torture chair.jpg.

¹⁵¹ Tatar, *Off with their Heads*, 31.

Refsingar í ævintýrunum virðast oft vera grimmilegar, og þá sérstaklega miðað við þær almennu refsingar sem viðhafðar eru í dag. Í mörgum ævintýrum kemur einungis fram að illvirkinn hafi verið drepinn en ekki með hvaða hætti refsinging hafi verið framkvæmd. Hér mætti skoða hvort að almenn þekking fólks hafi verið fyrir hendi, um hvaða refsing skuli vera framkvæmd fyrir ákveðin glæp. Refsingar eiga sér langa sögu, og verður fjallað um hana í næsta kafla.

5 Refsingar

Í ævintýrum er illvirkjanum refsað með ýmsum hætti. Sjálfelskar systur sem láta kökur brenna og lemja hunda, missa hendur og nef fyrir misgjörðir sínar.¹⁵² Limalát var þekkt refsing á Íslandi sem táknræn endurgjaldsrefsing. Tröllættaðar stjúpur sem eru einnig þekktar fyrir að leggja menn í álög, eru þær saltaðar niður í tunnu eða brenndar á báli fyrir vikið.¹⁵³ Nornabrennur voru tíðkaðar í Evrópu allt frá því um miðja 13. öld¹⁵⁴ og hefur þessi refsing birst bæði í erlendum og íslenskum ævintýrum. Því mætti telja að það sé tenging á milli glæps og refsinga í raunheimi og ævintýraheimi. Í umfjöllunni hér á eftir verður litið á refsingar sem við voru hafðar frá fornum tíma til að sjá með hvaða hætti íslensku ævintýrin tengjast samfélaginu og því umhverfi sem þau eru sögð í. Ljóst er þó að sumar refsingar eiga sér eingöngu stað innan ævintýraheimsins, að því virðist.

5.1 Saga refsinga

Skv. rituðum heimildum og fornminjum hafa líkamlegar refsingar verið notaðar frá ómunatíð. Rómverski sagnaritarinn Tacitus (56–117 e. Kr.) ritar í 12. kafla bókar sinnar *Germania* um dauðarefsingar á meðal Germana. Hann virðist segja rétt frá einstökum staðreyndum, s.s. í sambandi við frásagnir af mýrarfórnum og hafa fornleifarannsóknir rennt stoðum undir lýsingar hans á því hvernig þær voru framkvæmdar.¹⁵⁵ Refsingar á meðal fornþjóða voru annað hvort í höndum yfirvaldsins, eða í höndum þeirra einstaklinga er urðu fyrir ódæðinu.¹⁵⁶

Til eru mismunandi kenningar um uppruna dauðarefsinga, og þá t.d. hvort þær verði raktar til trúar- og helgiathafna.¹⁵⁷ Sænski sagnfræðingurinn, Folke Ström (1907–1996), taldi að dauðarefsingar hefðu upphaflega einungis verið framkvæmdar vegna sérstakra glæpa, og þá oft í tengslum við stríð og hernað.¹⁵⁸

¹⁵² Sjá t.d. í ævintýrinu um *Olbogabarnið*, ATU 480 nr. 2 (EÓS), JÁ, II:427–429.

¹⁵³ Í *Sögunni af Mjadhveigu Mánadóttur*, ATU 403 A. nr. 2 (EÓS), JÁ, II: 299–305, mælir stjúpa Mjadhveigu og leggur á, bls. 301; á bls. 303, er dóttir stjúpannar drepin og söltuð niður í tólf tunnur og sett á skip. Stjúpan étur síðan kjötið, og þegar hún var á tólftu. tunnu, er kveikt í skipinu og hlaut stjúpan af því bráðan bana.

¹⁵⁴ Ström, *On the Sacral Origin of the Germanic Death Penalties*, 189,192.

¹⁵⁵ Tacitus, *Germania*, k. 12.

¹⁵⁶ Páll Sigurðsson, *Brot úr réttarsögu*, 9, og tilvísanir þar.

¹⁵⁷ Páll Sigurðsson, *Brot úr réttarsögu*, 9.

¹⁵⁸ Ström skoðaði norræna goðafræði með sagnfræðilegri nálgun í bók sinni, *On the Sacral Origin of the Germanic Death Penalties*, 28.

5.2 Refsingar á Íslandi

Berja, gelda, bíta, slá,
blinda, klóra, fleingja,
brenna, reka útleigð á,
aflífa og heingja.¹⁵⁹

... segir í gamalli íslenskri böðulsvísu. Í vísunni kemur fram að starf böðulsins mun hafa verið fjölbreytt, og nær allt frá því að limlesta sakamanninn, til þess að brenna hann eða aflífa með öðrum hætti. Í *Broti úr réttarsögu*, fjallar Páll Sigurðsson (f. 1944), prófessor í lögfræði, um líkamlegar refsingar á Alþingi og óhætt er að segja að mörgu í vísunni ber saman við bók hans. Það var litið niður á starf böðulsins, en jafnframt fylgdi honum ákveðinn ótti og viðbjóður fólksins,¹⁶⁰ en það gat verið erfitt að fá menn í starfið, því böðullinn átti að vera heiðarlegur maður. Sakamenn gátu leyst sig undan refsingu með því að taka að sér böðulsstarfið.¹⁶¹ Til er eiður böðla skráður frá árinu 1666, nú varðveittur í handritinu Ny. Kgl. Saml. 1945 4to, en þar kemur fram að menn ættu ekki að þyrma sakamönnunum.¹⁶²

Í bók Lúðvíks Ingvarssonar (1912–2011) doktors í lögum, *Refsingar á Íslandi á þjóðveldistímanum*, segir að tilgangur refsinga á þjóðveldisöld hafi verið; að sá sem varð fyrir afbroti fengi uppreisn fyrir þeirri niðurlægingu sem hann hafði orðið fyrir. Þannig komist hann hjá fyrirlitningu sem samþegnar hans annars sýna honum. „Orðstírinn var dýrmætasta eign hvers þjóðfélagsþegns. Ein leiðin til að hreinsa orðstír sinn var að koma fram refsingu þeirri, sem lög lögðu við afbroti.“¹⁶³ Líkamlegar refsingar voru í höndum þeirra sem urðu fyrir afbrotinu en annars voru þær yfirleitt hvorki leyfðar né framkvæmdar af öðrum.¹⁶⁴

Ný lögbók, *Jónsbók*, var kynnt Íslendingum sumarið 1280 og tók við af *Járnsíðu* frá 1271. Frá þjóðveldistíð hafði *Grágás*, rit með lagaskrá og lögskýringum verið í gildi.¹⁶⁵ Með tilkomu *Járnsíðu* og *Jónsbókar* kom heimild til að beita líkamlegri refsingu en í *Grágás* er ekki gert ráð fyrir þeim. Í *Jónsbók* er kafli um líkamlegar

¹⁵⁹ *Blanda*, 279; Vef. Refsingar á Íslandi.

¹⁶⁰ Páll Sigurðsson, *Brot úr réttarsögu*, 20–23.

¹⁶¹ Bjarni Guðmarsson, Höggðu betur, maður!, 26.

¹⁶² *Blanda*, Böðulseiður, 279; Sjá einnig hjá Bjarna Guðmarssyni, Höggðu betur, maður!, 26–27.

¹⁶³ Lúðvík Ingvarsson, *Refsingar á Íslandi á þjóðveldistímanum*, 9.

¹⁶⁴ Páll Sigurðsson, *Brot úr réttarsögu*, 10; Lúðvík Ingvarsson, *Refsingar á Íslandi á þjóðveldistímanum*, 7–11.

¹⁶⁵ *Jónsbók*, 16–17; Páll Sigurðsson, *Brot úr réttarsögu*, 165.

refsingar og voru þær framkvæmdar hér fram eftir öldum. Sakamenn voru fluttir heim að húsi þeirra valdsmanna sem sáu um refsingarnar, og þaðan til þings, þar sem þeir voru dæmdir. Refsingar voru síðan framkvæmdar strax, eða fljótlega eftir dómsuppkvaðningu og ef um dauðadóm var að ræða, var dysjað nálægt aftökustað. Um greftrun sakamanna eða dysjun er hvorki getið í sakamáladómum frá Alþingi né í annálum er segja frá aftöku þeirra.¹⁶⁶ Þær refsingar sem voru leyfðar í *Jónsbók* voru: Dauðarefsing (hálshöggning og henging), hýðing, brennimark og limalát endurgjaldsrefsingar (e. talion) á líkama sakamanna. Síðar á Jónsbókartímabilinu bættist við: Brenna, drekking, handhögg og tangarklip.¹⁶⁷

Eftir árið 1663 var bannað að dæma í „lív og æres sager“¹⁶⁸ og þeim málum vísað til Lögréttu. Frá árinu 1735 var bannað að fullnægja dauðadómum í Noregi og Danmörku nema að mál hafi verið lögð fyrir kansellíð og konunginn.¹⁶⁹ Konungurinn hafði æðsta dómsvald yfir innlendum dómum. Prestar voru stundum fegnir til að tala um fyrir sakamönnum á meðan líkamlegar refsingar voru á Alþingi, með það að markmiði að sakamenn myndu iðrast.

5.3 Dauðarefsingar

Leifar af dauðarefsingum má finna í *Íslendingasögum* og *Sturlungu*, en þær refsingar voru framkvæmdar sem aftökur án dóms og laga, þótt skv. *Grágás* hafi ekki mátt beita dauðarefsingum.¹⁷⁰ Ástæða dauðarefsinga gat verið með ýmsu móti og nefnir Tacitus:

Er þessi tvenns konar dauðarefsing [innskot: henging og kæfing] til þess ætluð, annars vegar að vekja athygli á glæpunum, með því að sýna refsinguna, og hins vegar að fela smánina sjónum manna.¹⁷¹

Ýmsar aðferðir voru notaðar til refsinga og fór það oft eftir aðstæðum og fjármagni hvernig refsingin fór fram. Í eftirfarandi köflum verður fjallað um nokkrar aðferðir.

5.3.1 Henging

Henging er mjög gömul líflátsaðferð sem hefur verið notuð hjá mörgum indó-evrópskum þjóðum.¹⁷² Það kemur t.d. fram í 12. kafla hjá Tacitusi að „svikarar og

¹⁶⁶ Páll Sigurðsson, *Brot úr réttarsögu*, 11–20.

¹⁶⁷ Páll Sigurðsson, *Brot úr réttarsögu*, 10; Ólína Þorvarðardóttir, *Brennuöldin*, 134.

¹⁶⁸ *Lovsamling for Island 1096–1720*, I:290–291.

¹⁶⁹ *Lovsamling for Island 1721–1748*, II:195–196.

¹⁷⁰ Lúðvík Ingvarsson, *Refsingar á Íslandi á þjóðveldistímanum*, 44.

¹⁷¹ Tacitus, *Germanía*, 69.

liðhlaupar eru hengdir í trjám, en skræfur og ragmenni og fúllífismenn eru kæfðir í for og mýrarfenjum, en viðjum er kastað yfir.¹⁷³

Í fornum íslenskum heimildum, og þá sérstaklega í skáldskap, er víða talað um „gálga“ sem var að öllu jöfnu lítið um hér á landi.¹⁷⁴ Hengingar voru ekki tíðkaðar fyrr en með lögtöku lögbókanna, *Járnsíðu* og *Jónsbókar*. Það voru aðallega karlmenn sem voru hengdir, þótt það hafi tíðkaðist erlendis að konur væru hengdar. Á miðöldum var henging aðalrefsing fyrir þjófnað og afbrot þræla, og þótti fyrirritlegur dauðdagi, en þjófnaður var talinn vera á meðal auvirðilegustu afbrota.¹⁷⁵ Talið er að henging eigi rætur til helgiathafna þegar menn voru hengdir til fórnar Óðni, sbr. hin fornu heiti hans, Hangadróttinn, Hangatýr og Gálgavaldur.

Á tímum *Jónsbókar* voru menn drepnir fyrir þjófnað og þjófurinn oft hengdur, en skv. Páli Sigurðssyni er lítið til af heimildum um að konur hafi verið hengdar. Það kemur ekki fram í *Jónsbók* að það eigi að hengja þjófanna, heldur einungis getið um að þeir væru *dræpir* eða hafi *fyrirgert lífinu*. En raunin varð sú að þeir voru langoftast hengdir. Annálar geta t.d. um hengingu þjófa víðs vegar um landið. Refsingin fór eftir því hverju var stolið og í hvaða aðstæðum þjófurinn var. Í kaflanum um Þjófabálk *Jónsbókar* kemur reyndar ekki fram hvernig sú aftaka eigi sér stað, heldur einungis að umboðsmaður konungs skuli fá mann til að drepa sakamanninn. Þjófabálkurinn var í gildi þar til árið 1734, með innleiðingu norskra hegningalaga, en í þeim var ekki dauðarefsing við stórþjófnaði nema í undantekningartilfellum. Því var hengingum eiginlega hætt og þess í stað komu kaghýðing, brennimerking og ævilöng hegningarvinna.¹⁷⁶ Árið 1771 var líflátshegning fyrir stórþjófnað afnumin. Þess í stað voru menn húðstrýktir, brennimerktir á enni og áttu að vinna í járnum það sem eftir var ævinnar.¹⁷⁷

Hengingar birtast í nokkrum ævintýrum s.s. *Bjarnhéðni*¹⁷⁸ en þar voru svikarar hengdir. Í ævintýrinu *Helga karlsdóttir* festist skessan í snöru og hengdist.¹⁷⁹

¹⁷² Páll Sigurðsson, *Brot úr réttarsögu*, 25.

¹⁷³ Tacitus, *Germanía*, 69. Í aths. á sömu bls. kemur fram að fornleifarannsóknir hafa staðfest þetta.

¹⁷⁴ Gálgi var þó reistur í *Grettis sögu Ásmundar*, k. 52, 168; Sjá einnig í Blom, Galge o. galgbacke, d. 163–165.

¹⁷⁵ Páll Sigurðsson, *Brot úr réttarsögu*, 26; Ström, *On the Sacral Origin of the Germanic Death Penalties*, 122.

¹⁷⁶ Páll Sigurðsson, *Brot úr réttarsögu*, 26–28; Þjófabálkur *Jónsbókar*, k. 1–23, 239–250; *Lovsamling for Island 1721–1748*, II:169–171.

¹⁷⁷ *Lovsamling for Island 1749–1772*, III:711–712.

¹⁷⁸ AT 301, JÁ, V:188–189.

Eins og fram hefur komið var litið niður á þjófa og var henging aðalrefsing fyrir slík brot.¹⁸⁰ Í ævintýrinu *Grámann*¹⁸¹ kynnast karl og kerling í koti sínu þjófi einum, Grámanni, sem reynist þeim góður. Þau hafa oft áhyggjur af því, þegar hann er boðaður til kóngsins vegna afbrota sinna, að nú verði hann hengdur. Hér kemur því fram sterk tenging við raunheim, að refsing við þjófnaði sé henging. En Grámann sýnir mikla kænsku að ráða við þær þrautir sem kóngur lagði fyrir hann. Að lokum, eins og góðri hetju sæmir, fær hann kóngsdótturina sem konu og konungsríkið með.

5.3.2 Hálshöggning

Að vera hálshöggvinn þótti ekki mjög niðurlægjandi aftökuaðferð, því það minnti á vopnadauða í orrustu.¹⁸² Hrólfur Gautreksson, söguhetja *Hrólfs sögu Gautrekssonar* frá 13. öld mælir: „... [e]r þat hraustra manna dauði at vera hálshöggvir.“¹⁸³ Líkt og fyrr segir voru það helst karlmenn sem voru hálshöggvir, en erlendis voru konur einnig höggvar. Vitað er um fjórar konur hér á landi, sem voru dæmdar til að hálshöggvast, en ekki er vitað hvort að úr því hafi orðið. Venjulega var sakakonum drekkt.¹⁸⁴

Fólk var annað hvort hálshöggvið með sverði eða exi (hand- eða fallexi) og þótti stigsmunur á hvort var notað. Það var talið að ef notað var sverð, þá hafi verið um vægari refsingu að ræða. Dæmi voru um það ef menn voru höggvir með sverði, hafi þeir fengið að liggja í vígri mold, en þeir sem voru höggvir með exi voru dysjaðir, a.m.k. í Danmörku og Noregi á 17. og 18. öld. Á Alþingi voru sakamenn hálshöggvir með exi á höggstokki, a.m.k. á síðari öldum. Þannig mætti vel vera að menn hafi verið hálshöggvir með sverði fyrst eftir lögtöku *Jónsbókar*.¹⁸⁵

Eftir að menn höfðu verið hálshöggvir var venja að setja höfuð þeirra á stangir, sem reistar voru þar sem aftakan fór fram, og sennilega hefur líkaminn verið dysjaður stutt frá. Þetta var gert til að hræða almenning og vara við. Af heimildum má ráða að menn hafi haft mismunandi getu til böðulsverksins, og er t.d. sagt frá því að árið 1602 hafi Jóni böðli gengið það illa að höggva höfuðið af Birni Þorleifssyni, að hann þurfti til

¹⁷⁹ AT 505 II (EÓŠ), JÁ, II:396–397. Dæmi um önnur ævintýri eru *Sagan af Búa bóndasyni* AT 513 B (EÓŠ), JÁ, V:127–133 og *Sagan af Hringi kóngssyni* AT 328* I nr. 1 (EÓŠ), JÁ, II:347–353. Hringur og Rauður hengdir.

¹⁸⁰ Páll Sigurðsson, *Brot úr réttarsögu*, 26.

¹⁸¹ AT 1525 A nr. 4 (EÓŠ), JÁ, II:482–486.

¹⁸² Meyer, *Dödsstraf*, III:d. 457.

¹⁸³ Hrólfur Gautreksson mælti þessi orð, eftir að Hrólfur Írakonungur hafði fangað Hrólf og menn hans og hann hélt að Írakonungur ætlaði að hálshöggva þá. *Fornaldarsögur Norðrlanda*, k. 29, 171.

¹⁸⁴ Páll Sigurðsson, *Brot úr réttarsögu*, 33, 38 og 41.

¹⁸⁵ Páll Sigurðsson, *Brot úr réttarsögu*, 20, 34 og 37.

þess 30 högg. Sums staðar var höfuðið lagt á milli fóta sakamannsins eða við sitjandann þegar hann var dysjaður, því menn trúðu því að þannig ættu sakamennirnir erfiðara með að ganga aftur, þegar höfuð og búkur voru aðskyldir á þennan hátt.¹⁸⁶

Ef menn voru ekki hengdir fyrir stórþjófnað, þá voru þeir hálshöggðir. Eins og fyrr segir, þá voru þjófar *dræpir* en ekki útskýrt hvernig sú framkvæmd ætti að vera. Það voru einnig ýmis önnur brot sem leiddu til þess að menn voru teknir af lífi. Meðal þeirra skemmdarvíga og níðingsverka sem finna má í *Jónsbók*, má nefna „... morð og fordæðuskap og spáfarir allar og útisetur að vekja tröll upp og fremja heiðni.“¹⁸⁷

Í ævintýrinu *Bjarnhéðinn*¹⁸⁸ biður karl einn, sem áður hafði reynt að slást við Bjarnhéðin, að höggva af sér höfuðið. Bjarnhéðinn vildi það ekki í fyrstu, en lét síðan til leiðast. Þegar Bjarnhéðinn kom tilbaka, stóð þar fríður kóngsson. Svipaða sögu má einnig lesa í *Sögunni um Hans og Bæring*¹⁸⁹ en þar biður hestur hetjuna um að höggva af sér höfuðið, sem hann gerir og uppi stendur kóngssonur sem hafði verið í álögum. Hér er hálshöggning notuð til að aflétta álögum, en mætti einnig útleggjast að viðkomandi hafi endurfæðst eða fengið nýtt líf.

Í ævintýrum voru menn einnig hálshöggðir fyrir svik sín, eins og í *Lúpusar sögu*¹⁹⁰ þar sem Rauður, sem er sonur tröllkonunar Tröppu og hafði beytt brögðum til að verða ráðgjafi konungs, lagt á dætur hans og stolið bæði hring og sverði. Lúpus er beðinn um að dæma hver refsingin ætti að vera. Hann setur tvo kosti: að leysa dæturnar úr álögum og verða hálshöggvinn eða að fótum hans skuli vera hnýtt aftan í tvær ótemjur sem yrðu síðan fældar út í skóg. Rauður valdi fyrri kostinn. Hér kemur tenging við raunheim, að vera hálshöggvinn vegna þjófnaðar.

5.3.3 Drekking

Sú aðferð að nota drekkingu sem refsingu fyrir sakamenn á sér langa sögu sem má rekja til forna tíma og var þekkt í Austurlöndum nær og á meðal indóevrópskra þjóða. Sakamönnum var drekkt annað hvort með því að sökkva þeim í fen eða díki, eða í fersku vatni eða sjó.¹⁹¹ Tacitus skrifar að það hafi verið „skræfur, ragmenni og

¹⁸⁶ Páll Sigurðsson, *Brot úr réttarsögu*, 21–23, 34 og 40–41; Ström, *On the Sacral Origin of the Germanic Death Penalties*, 170–171.

¹⁸⁷ Meira um skemmdarvíg og níðingsverk má lesa í Mannhelgi *Jónsbókar*, k. 2, 240.

¹⁸⁸ AT 301 nr. 2 (EÓS), JÁ, V:183–189.

¹⁸⁹ AT 1174 (EÓS), JÁ, IV:556–562; Sama kemur einnig fyrir í *Sögunni um Þorstein karlsson hinn myglaða*, AT 314 (EÓS), JÁ, V:136–139;

¹⁹⁰ AT 328 nr. 4 (EÓS), JÁ, V:55–61.

¹⁹¹ Páll Sigurðsson, *Brot úr réttarsögu*, 48.

fúllífismenn“ sem var drekkt.¹⁹² Það virðist sem bæði konum jafn sem körlum hafi verið drekkt, en þegar nær dregur miðöldum og eftir þann tíma, eru það helst konur. Drekking var einnig notuð sem refsing fyrir þá sem talið var að stunduðu galdra.¹⁹³ Hér má nefna að í íslensku lagaboði frá árinu 1281 kemur fram að flytja eigi þá, sem t.d. magna upp tröll, út á sjó og sökkva til grunna:

Þessar sakir eiga þeir saman kongur og biskup. ef þat verdr kent korllvm eda konvm at þau seide eda magne troll vpp at rida monnum eda bvfe. og verdur þat satt giortt. og se þat ord fleygtt vm. iij. bægi eda fleire. þa skal flytia utt æ sio og sockua til gruna.¹⁹⁴

Að jöfnu voru tvær leiðir notaðar til að drekkja sakafólki. Fyrri leiðin var einföld; steinn var bundinn um háls sakamannsins og honum sökkt. Í slíkum tilfellum gat líkinu skolað á land og gat verið uppspretta draugagangs. Í öðrum tilfellum var sakamaðurinn bundinn í fjöru og látið flæða að.¹⁹⁵ Það var þekkt í Evrópu að sakamaðurinn var annað hvort settur í poka eða að poki var settur yfir höfuð hans áður en honum var drekkt.¹⁹⁶ Það má geta þess að á Hallbirni slíkisteinsauga, öðrum af sonum Kotkels og Grímu, úr *Laxdæla sögu*, var drekkt þannig að fyrst var belgur settur yfir höfuð hans, en síðan róið með hann út á sjó, þar sem belgurinn var tekinn af og steinn bundinn um háls hans og honum hent út fyrir. Hann rak síðan upp úr brimi og „gekk aftur mjög“¹⁹⁷, eins og sagan segir. Líklegt er að sá siður að draga poka yfir höfuð fólks tengist hræðslu manna við augnaráð fjölkunnugra, en augu þeirra voru talin máttug.

Þótt það væri lagaheimild frá árinu 1281 um drekkingar, verður lítið vart við þær í íslenskum heimildum. Eftir siðaskiptin var drekking hinsvegar orðin aðalrefsing kvenna fyrir hórdómsbrot, og á Alþingi var konum drekkt fyrir hórdóms-, sífjaspells- og dulmálssakir.¹⁹⁸ Það hefur verið sagt og skrifað að Margréti Þórðardóttir frá

¹⁹² Tacitus, *Germanía*, k. 12.

¹⁹³ Ström, *On the Sacral Origin of the Germanic Death Penalties*, 172–173. Ström nefnir dæmi úr íslenskum fornritum, af þeim sem taldir voru hafa stundað galdra og hvernig þeim var refsað.

¹⁹⁴ *Diplomatarium Islandicum*, 1253–1350, II:223, (nr. 97), hér eftir DI.

¹⁹⁵ Ström, *On the Sacral Origin of the Germanic Death Penalties*, 175–176; Páll Sigurðsson, *Brot úr réttarsögu*, 49.

¹⁹⁶ Páll Sigurðsson, *Brot úr réttarsögu*, 49, og tilvísanir þar.

¹⁹⁷ *Laxdæla saga*, k. 38, 88.

¹⁹⁸ Páll Sigurðsson, *Brot úr réttarsögu*, 50; Meyer, *Dödsstraf*, III: d. 459.

Trékyllisvík hafi verið drekkt vegna galdra.¹⁹⁹ Ekki er vitað til þess að íslenskum karlmönnum hafi verið drekkt.²⁰⁰ Í *Sögunni af Jónídes og Hildi konungsdóttur*²⁰¹ er ömmu Hildar drekkt, en hún var fjölkunnug og ætlaði sér að drepa Jónídes.

5.3.4 Brenna

Þá refsingu að brenna fólk, má rekja langt aftur í aldir hjá indóevrópskum þjóðum en lítið er vitað um uppruna siðarins. Brenna var refsing fyrir tvenns konar glæpi, galdra og íkveikjur. Þegar um íkveikjur var að ræða var lítið á refsinguna sem endurgjaldsrefsingu, það er hún endurspeglaði glæpinn. Það var ekki mikið um galdrabrennur á miðöldum, þótt að gert hafi verið ráð fyrir þeim í lögum. Fyrsta galdrabrennan var í Trier í Þýskalandi um miðja 13. öld, en eftir að galdraofsóknir fóru að gera vart við sig eftir siðaskiptin breiddist refsingarmátinn hratt um Evrópu. Undir lok 17. aldar var þessum ofsóknum farið að linna.²⁰²

Skv. *Jónsbók* töldust þeir sem tengdust „... fordæðuskap og spáfarar allar og útisetur að vekja tröll upp ...“²⁰³ til ódæðismanna og hafði því fyrirgert rétti sínum til lífs. Hér á landi voru 21 karlmaður brenndir fyrir galdra og ein kona og er talið er að allir galdramennirnir hafi verið brenndir lifandi. Sennilega hafa þeir verið bundnir við staur sem hefur verið rekinn niður, og þeir annað hvort staðið eða setið. Það er einnig möguleiki að þeir hafi verið lagðir yfir bálkóstinn, en engar beinar heimildir eru til um þetta.²⁰⁴ Það þurfti mikinn eldivið í slíkar brennur, og því hefur án efa verið lögð mikil vinna í undirbúning. Það eru efasemdir um hvort líkin hafi verið brennd alveg til ösku, þar sem fundist hafa mannabein í mynni Brennugjár.²⁰⁵ Síðasta brennan var framkvæmd árið 1658 á Þingvöllum.²⁰⁶

Brennur eru algengar í ævintýrum. Hér á landi voru það helst karlar sem voru brenndir í raunveruleikanum, en í ævintýrunum eru það tröllættaðar stjúpur, sem hafa dulbúist sem fagrar einstæðar konur, þar sem kóngsmenn finna þær oft með dóttur sinni,

¹⁹⁹ Tvær sögur eru skráðar um Margréti Þórðardóttur í JÁ, I:517–520. Um aftöku hennar er sagt að belgur hafi verið dreginn á höfuð hennar, hún flutt inn eftir Snæfjallaströnd og kæfð undir fossinum við Inni-Skarðsá.

²⁰⁰ Páll Sigurðsson, *Brot úr réttarsögu*, 50–53.

²⁰¹ AT 313 C nr. 3 (EÓS), JÁ, II:400–403

²⁰² Páll Sigurðsson, *Brot úr réttarsögu*, 55–56; Ström, *On the Sacral Origin of the Germanic Death Penalties*, 189, 192.

²⁰³ Sjá í Mannhelgi *Jónsbókar*, k. 2, 103.

²⁰⁴ Páll Sigurðsson, *Brot úr réttarsögu*, 59.

²⁰⁵ Sigurður Guðmundsson málari skrifar að við Brennugjá hafa menn fundið mannabein og ösku, en hann gróf þar sjálfur og fann ekkert. Sigurður Guðmundsson, *Alþingisstaður hinn forni við Öxará*, 56.

²⁰⁶ Páll Sigurðsson, *Brot úr réttarsögu*, 57–58.

spilandi á hörpu á eyðieyju. Þær hafa þann mátt að fara með fjölkynngi og leggja álög, og eru því göldróttar. Þar sem algengasta refsing fyrir galdra var brenna, er ekki undarlegt að þær endi líf sitt með því að vera brenndar í sögulok. Hér má nefna ævintýrið um *Hermóð og Hervöru*²⁰⁷ en þar reynir stjúpan að sofa hjá Hermóði og gefa Hervöru trölli. Í lokin er hún þó brennd. Oft er verið að leiða hetjuna að bálinu þegar henni er bjargað á örlogastundu, þá má nefna ævintýrið um *Ingibjörgu kóngsdóttur*²⁰⁸ þar sem Ingibjörg kemur á síðustu stundu og bjargar drottningu af bálinu.

5.4 Líkamlegar refsingar

5.4.1 Handhöggning

Það að höggva hendi af sakamanni hefur verið hugsað sem endurgjaldsrefsing; sú hönd sem framdi ódæðið, skyldi vera höggvin af. Þannig var handhöggning af sama toga og endurgjaldslimalát sem er heimilað í *Jónsbók*. Í tilskipun um refsingu um morð frá árinu 1697 kemur fram að hægri hönd sakamanns skuli höggvast af, áður en hann sé hálshöggvinn. Þessi tilskipun var ekki birt hér á landi, og hafði því ekkert lagagildi.²⁰⁹ Það eru þó líkur á því að farið hafi verið eftir henni, því að í dómi frá árinu 1729 var afhöggin hönd sakamanns negld á stjakann sem höfuðið var síðan sett á, öðrum til viðvörunar.²¹⁰ Það eru ekki beinlínis dæmi um handhöggningu í ævintýrunum, en líkt og fram hefur komið þá missa latar stúlkur þó bæði hendur og nef, með þeim hætti að hundur bítur af.

5.4.2 Húðlát

Ein af þeim refsingum sem er bæði gömul og hefur tíðkast á Vestur- og Austurlöndum, var húðstrýking.²¹¹ Það var misjafnt með hvaða hætti slíkt fór fram, allt eftir siðum og hefðum hverra þjóðar. Sumstaðar var við lýði að strýkja menn undir iljarnar, sérstaklega í Austurlöndum, en á Vesturlöndum varð efri hluti líkamans oftast fyrir hýðingu. Menn voru bundnir upp við staur, oftast naktir að ofan og hendur bundnar við staurinn eða fram fyrir hann. Sitt hvorum megin stóð valdsmaður sem taldi höggin og gaf fyrirmæli

²⁰⁷ AT 443 nr. 1 (EÓS), JÁ, IV:562–564; annað dæmi er *Mjaðveig og Króka*, AT 510 nr. 1 (EÓS), JÁ, II:305–307, en þar er Króka brennd og búinn er til grautur úr ösku hennar.

²⁰⁸ AT 706, JÁ, II:381–382.

²⁰⁹ Sjá nánar í *Lovsamling for Island 1096–1720*, I:529–530.

²¹⁰ *Alþingisbækur Íslands 1729*, XI:519; Páll Sigurðsson, *Brot úr réttarsögu*, 44–45.

²¹¹ Meyer, *Kroppsstraff*, IX:d. 447.

annarsvegjar og hinum megin stóð böðullinn með vönd í hendi. Staurinn var oftast nefndur *kagi* og þaðan kemur sögnin að kagstrykja eða kaghýða.²¹²

Húðlátsrefsing þótti auðmýkjandi og smánarleg refsing, og þegar þrælalald tíðkaðist á Norðurlöndunum urðu þrælar oft fyrir slíkri refsingu. Hýðingar urðu algengasta líkamsrefsingin og var notuð á karla jafnt og konur.²¹³ Með komu *Járnsíðu* og *Jónsbókar* urðu þær að opinberri refsingund. Þannig urðu þeir sem voru taldir hafa framið minniháttar þjófnað hýðdir, á meðan þeir sem frömdu stórþjófnað eða endurtekin brot, hengdir. Þjófurinn gat keypt sig lausan undan hýðingu ef um fyrsta brot var að ræða eða ef brotið þótti mjög lítið, með fégjaldi. Í *Jónsbók* stendur eftirfarandi um hvernig refsing fyrir þjófnað skuli háttað:

En ef sá maður stelar til eyris er sér fær vinnu til fósturs, sá er áður var eigi að slíku kenndur, þá skal hann á þing færa og leysi húð sína þrimur mörkum við konung. Nú stelar hann annað sinn til eyriss [sic], leysi húð sína sex mörkum. En ef hann leysir eigi, láti húðina og sé brugðið lukli á kinn honum. Nú stelar hann hið þriðja sinn til eyris, láti húð sína. En konungur taki sex merkur af fé hans. En ef sá maður hinn sami stelar oft, þá er hann dræpur.²¹⁴

Þannig eykst refsingin við hvert brot. Þessi ákvæði *Jónsbókar* voru í gildi þar til norsku lögin tóku í gildi, en þar gat sakamaðurinn ekki leyst sig undan líkamsrefsingu með fégjaldi. Fjöldi vandarhögga voru ekki tiltekinn í norsku lögunum, og réð því dómariinn fjölda þeirra.²¹⁵

Ef grunur var um meinta galdra eða ef galdrakukl þótti sannað var viðkomandi dæmdur húðláti, en það var einnig notað sem refsing fyrir ýmis önnur afbrot, s.s. fyrir fjölmælg og ýmsar móðganir, t.d. ef látin voru falla smánaryrði um kónginn.²¹⁶ Hér má nefna ævintýrið *Ferjustrákur í kóngsgarði*²¹⁷, en þar er strákur einn sem kemur með hinar óheppilegustu athugasemdir þegar síst er von á. Það endar svo að kóngur verður það reiður, að hann flengir strákinn út úr borginni. Flakk og lausingjaháttur var ekki vel

²¹² Páll Sigurðsson, *Brot úr réttarsögu*, 60–62.

²¹³ Meyer, *Kroppsstraff*, IX:d. 447, 449 og 451; Páll Sigurðsson, *Brot úr réttarsögu*, 62.

²¹⁴ Sjá nánar í Þjófabálk *Jónsbókar*, k. 1, 239. Hér er áhugavert að lögmál þrenningar kemur fram, að refsingin stigmagnast í hvert sinn, eins og algengt er í munnmælasögum. Sjá: Olrik, *Principles for Oral Narrative Research*, 52.

²¹⁵ Páll Sigurðsson, *Brot úr réttarsögu*, 62–63.

²¹⁶ Sjá nánar um dóminn í DI, 1261–1521, VIII:669–671, (nr. 510). Þar kemur fram, að í lögum landsins standi að: „... sue skule huart ord standa sem talad er ...“. Því bæru menn ábyrgð á því sem þeir segja. Þar kemur einnig fram að þeir hafi hvergi fundið að menn skuli missa líf sitt og limi fyrir ill orð.

²¹⁷ AT 1696 nr. 3 (EÓŠ), JÁ, V:279–281.

liðinn og því fengu menn sem t.d. vildu ekki vinna, sex keyrishögg af sýslumanni.²¹⁸ Þá gat vanvirðing við kirkju og guðsorðið leitt til refsinga. Hér má nefna Svein skotta sem skv. dómi, átti að fá: „húðlát svo mikið, sem hann má bera, og missa annað eyrað og ábyrgi sig sjálfur.“²¹⁹ Bændur höfðu rétt til að húðstrýkja vinnufólk sitt og þótti nóg ef menn sýndu „augljósa þrjózku og forherzlu mót sannleikanum“ til þess að þeir fengju líkamlega refsingu.²²⁰

5.4.3 Limabrot, -mar og -lát

Útlimir sakamanna voru oft brotnir, marðir eða höggðir af, sem hluti af hegningu. Ein sú refsitegunda sem var algeng erlendis var að dæma menn á „hjól og steglu“ en þá var sakamaðurinn settur á vagnhjól með útlimi á milli pílara hjólsins. Þar var hann síðan sleginn með sleggju eða stöng þar til að bein brotnuðu, en slíkt má nefna *limabrot*. Þetta hefur sennilega ekki verið gert hér á landi þar sem hvorki var til þess búnaður né mannskapur sem kunni til verksins.²²¹

Limamar var sú refsing að útlimir sakamannsins voru brotnir eða marðir. Svo virðist sem það komi ekki fram í þeim lögbókum sem hér giltu, þótt eitt dæmi sé um að manni hafi verið refsað með slíkri refsiaðferð árið 1650. Hins vegar getur einnig verið að slík refsing hafi fallið undir *limalát*,²²² en heimild er fyrir henni í *Jónsbók*. Ef maður leggur hníf í annan mann, skal sökudólgur fluttur á þing, og valdsmaður á að nota þann hníf sem notaður var til verksins og keyra í hönd sakamannsins.²²³ Hér eru í raun um táknrænar endurgjaldsrefsingar að ræða, þar sem hinn seki fær til baka það sem hann gerði. Limalát má finna á fleirum stöðum í *Jónsbók*, og sbr. dómur Sveins skotta, þar sem hann missti einnig eyra sitt.

Í ævintýrinu *Sögunni af Mjaðveigu Mánadóttur*²²⁴ sker stjúpmóðir Mjaðveigar tær og hæl af dóttur sinni svo að hún passi í skó Mjaðveigar, en kóngssonur hafði gefið fyrirheit um að giftast þeirri stúlku sem passar í skóinn. Hér mætti segja að dótturinni hefnist fyrir græðgi móður sinnar að reyna að gifta hana kóngssyni. Þegar kóngssonur

²¹⁸ DI, 1262–1536, IX:578–581, (nr. 480).

²¹⁹ *Alþingisbækur Íslands*, 1640–1662, VI:168.

²²⁰ *Alþingisbækur Íslands*, 1663–1683, VII:243.

²²¹ Páll Sigurðsson, *Brot úr réttarsögu*, 41–43; Sjá einnig í Meyer, *Dödsstraf*, III:d. 457–459.

²²² Páll Sigurðsson, *Brot úr réttarsögu*, 43.

²²³ Sjá nánar í Mannhelgi *Jónsbókar*, k. 14, 110.

²²⁴ AT 510 nr. 2 (EÓS), JÁ, II:299–305.

setur svo mælistjald við stúlkuna verður hún að „stórvaxinni og ljótri tröllkonu“²²⁵ og því ekki nema von að hún hafi ekki passað í skóinn.

Í ævintýrinu *Mjaðveig og Króka*²²⁶ lendir stjúpsystir Mjaðveigar einnig í því að missa bæði tær og hæl til að komast í skó systur sinnar. Króka var að lokum brennd og búinn til grautur úr öskunni sem móðir hennar borðaði síðan, en við það kom rödd úr kverkum hennar. Móðir Króku ætlaði þá að breytast í tröll, en var drepin og brennd.²²⁷ Þetta eru auðvitað ekki refsingar, heldur öllu fremur ofbeldi.

5.4.4 Ýmsar aðrar refsingar

Það er engin íslensk lagaheimild fyrir þeirri refsingu „að slá sig upp á munninn“ en skv. heimildum hefur hún verið framkvæmd. Refsingin var framkvæmd ef menn höfðu gerst sekir um alvarlega stóryrði og á þeim stað þar sem glæpurinn var framinn, líkt og þegar um endurgjaldsrefsingu er að ræða. Það sem er athyglisvert við þessa refsingu er, að sakamaðurinn sjálfur framkvæmir refsinguna, að slá sig sjálfan. Jón Hreggviðsson var dæmdur árið 1693 til að „slá sig sjálfur þrisvar upp á munn, sér og sinni óráðvandri lygitungu til minnilegrar smánar og fyrirlitningar, sér og öðrum óráðvöndum orðstrákum til alvarlegrar viðvörunar.“²²⁸

Tangarklip er ein þeirra aðferða til refsinga sem kemur í tilskipunni frá árinu 1697 en þar kemur fram að þeir sem eru sekir um morð „... skal af Skarpretteren knibis með gloende Tænger.“²²⁹ Þetta ákvæði þótti henta illa á Íslandi þar sem oft væri löng leið að aftökustað og stundum væri ferðast sjóleiðis. Þannig væri það vandkvæðum bundið fyrir böðulinn að ferðast með verkfæri sín og nota þau á réttan hátt og á réttum stað. Um miðja 18. öldina hafði amtmanni því verið heimilað að ákveða einn stað þar sem morðingjar voru klípnir fimm sinnum.²³⁰ Í ævintýrinu um *Helgu kóngsdóttur*²³¹ og *bræðurna* eru morðingjarnir klípnir með tögum.

Þjófar voru *brennimerktir*, á enni, bak eða vanga með heitu járn sem setti mark á húð þeirra. Tilgangur brennimerkingar var að hræða menn frá því að stela og merkja þá sem höfðu stolið. Brennimerking kom með lögtöku *Járnsíðu* og *Jónsbókar*. Í *Jónsbók*

²²⁵ JÁ, II:303. Eins og áður hefur komið fram er stúlkan söltuð í tunnur og að lokum er kveikt í skipinu þar sem móðirin hámar í sig kjötið og fær hún þar bráðan bana.

²²⁶ AT 510 nr. 1 (EÓS), JÁ, II:305–307.

²²⁷ JÁ, II:307.

²²⁸ *Alþingisbækur Íslands*, 1684–1696, VIII:430.

²²⁹ *Lovsamling for Island 1096–1720*, I: 529 Samskonar boð eru í tilskipun frá 7. febrúar 1749, 1–3.

²³⁰ Páll Sigurðsson, *Brot úr réttarsögu*, 45; *Lovsamling for Island 1749–1772*, III:340–341.

²³¹ AT 955 nr. 2, (EÓS), JÁ, V:198–199.

kemur meðal annars fram að ef menn stela í annað sinn og brotamaður greiði ekki gjaldfé, „sé brugðið lukli á kinn honum.“²³² Þetta ákvæði gildi þar til norsku lögin voru innleidd árið 1734, þar sem kemur fram að menn hafi verið brennimerktir á bakið og þeir kaghýddir. Ef menn frömdu brot í þriðja sinn, þá skyldu þeir fá kaghýðingu og brennimerkingu á enni.²³³ Það þótti lítilsvirðing að hafa verið brennimerktur, og hefur eflaust gert þeim sem brennimerktir í því, lífið leitt.

5.5 Ný hugmyndafræði refsinga

Í gegnum tíðina hafa refsingar beinst að líkamanum, hvort sem afbrotamaðurinn var hengdur, hálshöggvinn, hýddur eða brenndur. Smám saman var líkamleg snerting minni eða nánast engin, þótt flengingar eða hýðingar hafi verið stundaðar á fyrri hluta 18. aldar. Hlutverk böðla fór minnkandi og inn komu lækna til að fylgjast með framkvæmd refsinga og huga að velferð fangans og þ.a.l. dró úr líkamlegum sársauka.²³⁴ Frá 1760 komu upp hugmyndir um að refsingar ættu að liggja nær hjartanu og huganum, en ekki líkamanum. „Punishment, if I may so put it, should strike the soul rather than the body,“ sagði franskri fræðimaðurinn Gabriel Bonnot de Mably (1709–1785).²³⁵

Frá seinni hluta 18. aldar og fram yfir aldamótin 1800 fór að bera á nýjum hugmyndum um meðferð og refsingar afbrotamanna.²³⁶ Þá var farið að huga að því að sama refsing gildir ekki alltaf fyrir svipuð afbrot og að aldur afbrotamannsins skiptir einnig máli. Hugmyndir um betrunarvistir, í stað opinberra refsinga urðu algengari, og þar með var gengin í garð ný öld hegninga. Opinberar refsingar urðu ekki lengur að því sjónarspili sem þær voru, því margir fóru að líta á refsinguna sem jafngilda og glæpinn sjálfan, og þannig varð böðullinn að sakamanninum og dómari að morðingjanum. Almennur fór því að horfa á aftökur með hryllingi og samúð þeirra lá nú oft en ekki hjá sakamanninum. Það hafði orðið hugarfarsbreyting, og því var reynt að beina sjónum áhorfenda frá aftökunum, en yfir á réttarhöldin og sakfellinguna.²³⁷

Innan hvers samfélags er markaður rammi utan um það hvaða hegðun er leyfileg og hvað má ekki gera. Ef samfélagsþegn lýtur ekki þessum mörkum eða brýtur gegn betri vitund samfélagsins er honum hegnt. Samfélagið setur reglur um hvaða refsingar skulu

²³² Sjá nánar í Þjófabálk *Jónsbókar*, k. 1, 239.

²³³ Sjá Páll Sigurðsson, *Brot úr réttarsögu*, 72, og tilvísanir þar.

²³⁴ Foucault, *Discipline and Punish*, 11.

²³⁵ Sjá Foucault, *Discipline and Punish*, 16, og tilvísanir þar.

²³⁶ Sjá Foucault, *Discipline and Punish*, 6, og tilvísanir þar.

²³⁷ Foucault, *Discipline and Punish*, 7–10; Ström, *On the Sacral Origin of the Germanic Death Penalties*, 34.

henta fyrir tiltekin brot og hvernig skuli staðið að þeim refsingum. Hér áður voru refsingar framkvæmdar á opinberum stöðum til varnaðar fyrir aðra. Réttar- og siðgæðishugmyndir manna koma fram við framkvæmd hegninga og meðferð sakamanna. Þannig getur rétturinn verið spegill hvers samfélags, hvernig það leit á ákveðin afbrot og hvernig ætti að refsa fyrir þau. Það má ekki heldur gleyma að refsingar mótast oft af landfræðilegum aðstæðum, s.s. hvort að það sé nægilegur eldiviður fyrir brennur.

Hér hefur verið litið á þær refsingar sem voru viðhafðar á Íslandi. Þær eru allar mjög líkamlegar, þar til farið var að senda fólk í hegningarhús með norsku hegningarlögunum árið 1734. Refsingar í ævintýrum eru einnig mjög líkamlegar, hvort heldur sem systur missa útlími sína eða flögð eru brennd.

6 Niðurstöður

Í þessari ritgerð hefur verið skoðað hvort refsingar í íslenskum ævintýrum eigi sér hliðstæður í refsingum í raunheimi. Ævintýri þykja ótrúverðug og margir hafa sagt þau vera lygasögur. Sagnamenning þjóðarinnar hefur getið af sér mörg ævintýri sem sagnafólk hefur sagt, sér og öðrum til ánægju. Ævintýrið hefur ákveðna formfestu, en gefur sagnafólkinu þó svigrúm til að bæta inn efni úr eigin lífi og þeirra sem á hlusta. Ef minnið bregst, þá leitar sagnamaðurinn í sarp ímyndunaraflsins, nú eða umhverfisins. Þannig eru ævintýrin breytileg og auðvelt að aðlaga þau að því sagnaumhverfi sem þau eru sögð í. Því mætti vitna í Lindu Dégh er hún segir að ævintýrin séu eins og verðmætt skjal um sögu mannsins.²³⁸

Ævintýrin þykja hrikaleg, grimm og ómannleg en samt sem áður undraverð og áheyrendur leggja við hlustir þegar þau eru sögð. Einkum virðist fólk sækjast eftir ákveðnu réttlæti; að hetjunni verði umbunað og illvirkjanum refsað. En ævintýrin fela þó einnig í sér þekkingu mannkyns, og segja ýmislegt um mannlegt eðli og félagslega mótun einstaklingsins. Ásamt því bera þau vott um viðhorf og gildi þess samfélags sem sagnþulurinn ólst upp í.

Hægt er að rekja ævintýraminni til þeirra sagna sem fornritin hafa að geyma. Það hefur verið litið á fornritin sem grunn að þeirri þekkingu sem við notum í dag, sem heimildir um lifnaðarhætti fólk þess á miðöldum, hugsanir og hegðun. Þetta á einnig við um viðhorf fólks til glæpa og refsinga. Refsingar í raunheimi eiga sér einnig langa sögu. Það fólk sem brýtur gegn þeim gildum sem samfélagið er ásátt um, er refsað. Ákveðnar refsingar eru fyrir ákveðna glæpi og stundum er munur á því hvort viðkomandi er kven- eða karlkyns. Samfélag á hverjum tíma hefur einnig mótað hugmyndir um hvers konar refsingar henta hverjum glæp.

Í mörgum ævintýrum ber refsingum saman við refsingar í raunheimi, t.d. fyrir svipaðan glæp. Stjúpur í ævintýrum er oft brenndar, enda göldróttar margar, en slíkt var einnig gert við þær konur sem taldar voru nornir í Evrópu. Hins vegar er áhugavert að einungis ein kona var brennd á Íslandi fyrir galdra, samanborið við þær sem brenndar eru í íslenskum ævintýrum. Þannig geta ævintýrin endurspeglad margar refsingar sem viðhafðar voru í samfélaginu, en í sumum tilvikum er greinilega um að ræða áhrif erlendis frá, t.d. þegar fólk er slitið í sundur með hjálp dýra eða spennt í svo til gerða pyntingarstóla.

²³⁸ Dégh, Folk Narrative, 63.

Við vinnu á þessari ritgerð hafa vaknað upp fleiri spurningar en hægt hefur verið að svara. Eins og t.d., hvernig ævintýrin voru skráð, og hvort „allt“ hafi þá verið skráð? Það er erfitt að skrá niður svipbrigði og látbragð, lykt og önnur umhverfishljóð sem hefur án efa haft áhrif á andrúmsloft sagnastundarinnar. Oft er eins og texti ævintýrisins sé stytur, eins og þegar menn segja einfaldlega „var haldin veisla“ eða „allt fór á sömu leið“ og sumar persónur virðast hverfa úr sögunni án frekari skýringa. Það vekur upp spurningar hvort skrifari hafi gleymt að skrifa eða hafi stytts sér leið. Þetta er a.m.k. rétt að hafa í huga, því stundum er sagt að „honum var refsað“ en ekki sagt hvernig. Það vekur þá upp spurningu hvort fólk hafi almennt vitað hvaða refsing hæfði hvaða glæpum, og hvort vanþekking gæti hafa haft áhrif á frásögn þess.

7 Heimildir

7.1 Prentaðar heimildir

- Alþingisbækur Íslands*. VI– XIII: 1640–1750. Reykjavík: Sögufélag, 1933–1973.
- Aarne, Antti, og Stith Thompson. *The Types of the Folktale: A Classification and Bibliography*. FFC no. 184. Helsinki: Suomalainen Tiedeakatemia, 1961.
- Aðalheiður Guðmundsdóttir. Stjúpur í vondu skapi. *Tímarit máls og menningar* 56, 3, 1995, 25–36.
- . Að sigra dreka: Hugleiðing um ævintýri, börn og fullorðna. *Börn og menning* 20, 1, 2005, 30–34.
- . Inngangur. *Úlfhams saga*. Aðalheiður Guðmundsdóttir sá um útgáfuna og ritaði inngang. Reykjavík: Stofnun Árna Magnússonar, 2001.
- Bettelheim, Bruno. *The Uses of Enchantment: The Meaning and Importance of Fairy Tales*. London: Penguin Books, 1991.
- Biblían: Það er heilög ritning*. Reykjavík: Hið íslenska Biblíufélag, 1974.
- Bjarni Guðmarsson. Höggðu betur, maður! *Eintak* 2, 9, 17. mars 1994, 26–27.
- Blanda: Fróðleikur gamall og nýr*. I. Sögurit XVII. Reykjavík: Sögufélag. 1.–3. hefti, 1918–1920, 279.
- Blom, Grethe Authén. Galge o. galgbacke: Norge og Island. *Kulturhistorisk Leksikon, for nordisk middelalder*. Præsidium for Island Kristján Eldjárn, ritstj. Jakob Benediktsson, og Magnús Már Lárusson. Reykjavík: Bókaverzlun Ísafoldar, 1960.
- Bloomfield, Morton W. *The Seven Deadly Sins: An Introduction to the History of a Religious Concept, with Special Reference to Medieval English Literature*. Michigan: State University Press, 1967.
- Bósa saga og Herraud's*. Sverrir Tómasson bjó til prentunar og skrifaði eftirmála. Reykjavík: Stormur, 2005.
- Breytingar á siðferðisgildum: Skoðanakönnun og greinaskrif um dyggðir að fornu og nýju. *Lesbók Morgunblaðsins*, 1. júlí 2000, 7.
- Campbell, John Francis. *Popular Tales of the West Highlands*. Edinborg: Edmonston and Douglas, 1862.
- Darnton, Robert. *The Great Cat Massacre and Other Episodes in French Cultural History*. New York: Basic Books, 1984.
- Dégh, Linda. Folk Narrative. Í *Folklore and Folklife: An Introduction*. Ritstj. Richard

- M. Dorson. Chicago og London: University of Chicago Press, 1972. 53–83
- . *Folktales and Society*. Bloomington og Indianapolis: Indiana University Press, 1989.
- (DI) *Diplomatarium Islandicum. Íslenzkt fornbréfasafn*. II–IX. Kaupmannahöfn: Hið íslenska bókmenntafjelag, 1893–1909.
- Einar Ól. Sveinsson. *Verzeichnis isländischer Märchenvarianten*. FFC No. 83. Helsinki: Suomalainen Tiedeakatemia, 1929.
- . *Um íslenzkar þjóðsögur*. Reykjavík: Sjóður Margrétar Lehmann-Filhés, 1940.
- Fjölnir*, 4, 1838, 3–19.
- Fornaldarsögur Norðrlanda: Eptir gömlum handritum*. III. Kaupmannahöfn: C.C. Rafn, 1829.
- Foucault, Michel. *Discipline and Punish: The Birth of the Prison*. Þýð. Alan Sheridan. New York: Vintage Books, 1995.
- Grettis saga Ásmundssonar*. Guðni Jónsson gaf út. Reykjavík: Hið íslenska fornritafélag, 2001.
- Grimm, Jacob og Wilhelm Grimm. *Deutsche sagen*. Nicolaische Buchhandlung, 1816.
- Gunnar Karlsson. Atvinnubylting og ríkismyndun 1874–1918. Í *Saga Íslands* X. Ritstj. Sigurður Líndal og Pétur Hrafn Árnason. Reykjavík: Hið íslenska bókmenntafélag og Sögufélagið, 2009. 5–312.
- Hallfreður Örn Eiríksson. Ævintýri og reynsluríki. *Tímarit máls og menningar* 56, 3, 1985, 37–47.
- . Sagnaminni. Í *Hugtök og heiti í bókmenntafræði*. Ritstj. Jakob Benediktsson. 2. útg. Reykjavík: Bókmenntafræðistofnun Háskóla Íslands, Mál og menning, 2006. 227.
- . Þjóðsaga. Í *Hugtök og heiti í bókmenntafræði*. Ritstj. Jakob Benediktsson. 2. útg. Reykjavík: Bókmenntafræðistofnun Háskóla Íslands, Mál og menning, 2006. 306–307.
- Hallfreður Örn Eiríksson og Halldór Guðmundsson. Ævintýri. Í *Hugtök og heiti í bókmenntafræði*. Ritstj. Jakob Benediktsson. 2. útg. Reykjavík: Bókmenntafræðistofnun Háskóla Íslands, Mál og menning, 2006. 314–316.
- Helgi Valtýsson. Drottning örbirgðar og ævintýra. *Eimreiðin* 55, 4, 1949, 297–301.
- Holbek, Bengt. *Interpretation of Fairy Tales: Danish Folklore in a European Perspective*. FFC No. 239. 2. prentun. Helsinki: Suomalainen Tiedeakatemia,

- 1998.
- J. J. Borgfirðingur. Hugvekja um alþýðlega fornfræði. *Norðri*, 7, 13.–14., 1859, 56.
- Jones, Steven Swann. *The Fairy Tale: The Magic Mirror of Imagination*. New York: Twayne Publishers, 1995.
- Jón Hnefill Aðalsteinsson. Þjóðsögur og sagnir. Í *Íslensk þjóðmenning*. Ritstj. Frosti F. Jóhannsson, VI. Reykjavík: Bókaútgáfan Þjóðsaga, 1989. 228–290.
- Jón Árnason. Hugvekja um alþýðleg fornfræði. *Íslendingur* 2, 12, 1861, 91–93.
- . *Íslenzkar þjóðsögur og æfintýri*. II. Leipzig: J.C. Hinrichs, 1862.
- . *Íslenzkar þjóðsögur og ævintýri*. II. Leipzig: Oscar Brandstetter, 1930.
- . *Úr fótum Jóns Árnasonar: Sendibréf*. Ritstj. Finnur Sigmundsson sem bjó til prentunar. I–II. Reykjavík: Hlaðbúð, 1950–1951.
- (JÁ) Jón Árnason. *Íslenzkar þjóðsögur og ævintýri*. Árni Böðvarsson og Bjarni Vilhjálmsson önnuðust útgáfuna. I–VI. Reykjavík: Bókaútgáfan Þjóðsaga, 1958–1961. Endurútg. 2003.
- Jón Árnason og Magnús Grímsson. *Íslenzk æfintýri*. Reykjavík: E. Þórðarson, 1852.
- Jón Sigurðsson. Álit um ritgjörðir. *Ný félagsrit*, 20, 1860, 190–200.
- . *Minningarrit aldarafmælis Jóns Sigurðssonar: 1811–1911, 17. júní*. Reykjavík: Hið íslenska bókmenntafélag, 1911.
- Jónsbók: Lögbók Íslendinga. Hver samþykkt var á alþingi árið 1281 og endurnýjuð um miðja 14. öld en fyrst prentuð árið 1578*. Már Jónsson tók saman. Reykjavík: Háskólaútgáfan, 2004.
- Karl Jónsson, ábóti. *Sverris Saga*. Íslenzk fornrit XXX. Þorleifur Hauksson gaf út. Reykjavík: Hið íslenska fornritafélag, 2007.
- Kast, Verena. How Fairy Tales Deal with Evil: Thematic Approaches to the Fairy Tale as a Dynamic Process. Í *Witches, Ogres, and The Devil's Daughter: Encounters with Evil in Fairy Tales*. Ritstj. Mario Jacoby, Verena Kast og Ingrid Riedel, þýð. Michael H. Kohn. Boston og London: Shambhala, 1992. 16–39.
- Lagerlöf, Selma. Hinar sjö höfuðsyndir. Þýð. Björg Þorlákssdóttir Blöndal. *Eimreiðin* 10, 1, 1904, 68–74.
- Laxdæla saga: með formála, skýringum og skráum*. Reykjavík: Mál og menning, 2010.
- Loftur Guttormsson. Lestrahættir og bókmenning. Í *Alþýðumenning á Íslandi 1830–1930*. Ritstj. Ingi Sigurðsson og Loftur Guðmundsson. Reykjavík: Háskólaútgáfan, 2003. 195–214.

- Lovsamling for Island: 1096–1772*. Oddgeir Stephensen, og Jón Sigurðsson söfnuðu og gáfu út. I–III. Kaupmannahöfn: Höst, 1853–1854.
- Lúðvík Ingvarsson. *Refsingar á Íslandi á þjóðveldistímanum*. Reykjavík: Bókaútgáfa Menningarsjóðs, 1970.
- Meyer, Poul. Döðestraf. *Kulturhistorisk Leksikon, for nordisk middelalder*. Præsidium for Island Kristján Eldjárn, ritstj. Jakob Benediktsson, og Magnús Már Lárusson. III. Reykjavík: Bókaverzlun Ísafoldar, 1958. 455–459.
- . Kroppstraff. *Kulturhistorisk Leksikon, for nordisk middelalder*. Præsidium for Island Kristján Eldjárn, ritstj. Jakob Benediktsson, og Magnús Már Lárusson. IX. Reykjavík: Bókaverzlun Ísafoldar, 1964. 446–455.
- Oddur Snorrason, munkur. *Óláfs saga Tryggvasonar*. Íslenzk fornrit XXV. Ólafur Halldórsson gaf út. Reykjavík: Hið íslenska fornritafélag, 2006.
- Olrik, Axel. *Principles for Oral Narrative Research*. Þýð. Kirsten Wolf og Jody Jensen. Bloomington og Indianapolis: Indiana University Press, 1992.
- Oring, Elliott. On the Concept of Folklore. Í *Folk Groups and Folklore Genres: Introduction*. Ritstj. Elliott Oring. Logan, Utah: Utah State University Press, 1986. 1–22.
- Ólína Þorvarðardóttir. Þjóðsögur Jóns Árnasonar? Tilraun til heimildarýni. Í *Þjóðlíf og þjóðtrú: Ritgerðir helgaðir Jóni Hnefli Aðalsteinssyni*. Reykjavík: Þjóðsaga, 1998. 245–269.
- . *Brennuöldin: Galdur og galdratrú i málskjölum og munnælum*. Reykjavík: Háskólaútgáfan, 2000.
- Páll Sigurðsson. *Brot úr réttarsögu*. Reykjavík: Hlaðbúð hf., 1971.
- Propp, Vladimir. *Morphology of the Folktale*. Þýð. Laurence Scott. 2. útg. endurbætt. Austin: University of Texas Press, 2005.
- Renteln, Alison Dundes, og Alan Dundes (ritstj.). *Folk Law: Essays in the Theory and Practice of Lex non Scripta*. Madison, Wisconsin: University of Wisconsin Press, 1995.
- Riedel, Ingrid. Preface. Í *Witches, Ogres, and The Devil's Daughter: Encounters with Evil in Fairy Tales*. Ritstj. Mario Jacoby, Verena Kast og Ingrid Riedel, þýð. Michael H. Kohn. Boston og London: Shambhala, 1992. vii–xi.
- Rósa Þorsteinsdóttir. Frissi, fróðleiksmaður að austan. Í *Þjóðlíf og þjóðtrú: Ritgerðir helgaðir Jóni Hnefli Aðalsteinssyni*. Reykjavík: Þjóðsaga, 1998. 337–347.

- . Söguhetjan, góða stjúpán og hjálparhellurnar. Íslensk ævintýri af gerðinni 556*. Í *Þjóðarspejillinn*. Ritsstj. Helga Ólafs og Hulda Proppé. Rannsóknir í félagsvísindum XI. Erindi flutt á ráðstefnu í október 2010. Reykjavík: Félagsvísindastofnun Háskóla Íslands, 2010.
- . *Sagan upp á hvern mann: Átta íslenskir sagnamenn og ævintýrin þeirra*. Reykjavík: Stofnun Árna Magnússonar í íslenskum fræðum, 2011.
- Röhrich, Lutz. *Folktales and Reality*. Þýð. Peter Tokofsky. Bloomington og Indianapolis: Indiana University Press, 1991.
- Schimmel, Solomon. *The Seven Deadly Sins: Jewish, Christian and Classical Reflections on Human Psychology*. New York og Oxford: Oxford University Press, 1997.
- Sigurður Guðmundsson. *Alþingisstaður hinn forni við Öxará*. Kaupmannahöfn: S. L. Möller, 1878.
- Stefán Einarsson. Merkilög útgáfa. *Lögberg*, 27. október, 1955, 43, 2.
- Ström, Folke. *On the Sacral Origin of the Germanic Death Penalties*. Lund: Håkan Ohlssons boktryckeri, 1942.
- Strömbäck, Dag. Bröderna Grimm och folkminnesforskningen. Í *Folkdikt og folkstro*. Ritsstj. Birgitta Rooth. Lund: Liber Läromedel, 1978. 15–28.
- Sveinn Níelsson. *Prestatal og prófasta á Íslandi*. 2. útg. Reykjavík: Hið íslenska bókmenntafélag, 1950.
- von Sydow, Carl Wilhelm. Geography and Folk-Tale Oicotypes. Í *Selected Papers on Folklore. Published on the Occasion of his 70th Birthday*. Ritsstj. Laurits Bødker. Kaupmannahöfn: Rosenkilde and Bagger, 1948. 44–59.
- Sören Sörensen. *Ensk-íslensk orðabók: Með alfræðilegu ívafi*. Reykjavík: Örn og Örlygur, 1984.
- Tacitus, Cornelius. *Germanía*. Þýð. Páll Sveinsson. Reykjavík: Hið íslenska bókmenntafélag, 2001.
- Tatar, Maria. *Off with their Heads: Fairy Tales and the Culture of Childhood*. Princeton, London og Oxford: Princeton University Press, 1992.
- Thompson, Stith. *Motif-Index of Folk-Literature*. I. FFC no. 106. Helsinki: Suomalainen Tiedeakatemia, 1932.
- Uther, Hans-Jörg. *The Types of International Folktales: A Classification and Bibliography*. CXXXIII. FFC. No. 284. Helsinki: Suomalainen Tiedeakatemia,

2004.

Verdier, Yvonne. Little Red Riding Hood in Oral Tradition. Þýð. Joseph Gaughan. *Marvels & Tales* 11, nr. 1–2, 1997, 101–123.

Völsunga saga ok Ragnars saga Loðinbrókar. Ritstj. Magnus Olsen. Kaupmannahöfn: S. L. Möller, 1906.

Þjóðsagnabókin: Sýnisbók íslenzkra þjóðsagnasafna. I. Sigurður Nordal tók saman. Reykjavík: Almenna bókafélagið, 1971.

Ögmundur Helgason. Upphaf að söfnun íslenzkra þjóðfræða fyrir áhrif frá Grimmsbræðrum. *Árbók Landsbókasafn Íslands*, nýr flokkur 15, 1989, 112–124.

Örnólfur Thorsson. Mótíff“ Í *Hugtök og heiti í bókmenntafræði*. Ritstj. Jakob Benediktsson. 2. útg. Reykjavík: Bókmenntafræðistofnun Háskóla Íslands, Mál og menning, 2006.

Zipes, Jack. A Second Gaze at Little Red Riding Hood’s Trials and Tribulations. *The Lion and the Unicorn* 7/8, 1983–1984, 78–109.

7.2 Vefheimildir Vef

Ari Páll Kristinsson. „Re: Góðan dag“, 25. janúar 2013. [Tölvupóstur til höfundar].

File:TM-Torture chair.jpg. *Widimedia Commons*. Síðast skoðað 5. maí 2013 á: http://commons.wikimedia.org/wiki/File:TM-Torture_chair.jpg.

Refsingar á Íslandi: Sýning í Hillebrandtshúsi á Blönduós sumarið 2000. *Byggðasafn Húnavetninga og Strandamanna*, 2001. Síðast skoðað: 27. febrúar 2013 á: <http://www.simnet.is/reykirmuseum/refsingar.htm>.

Ritmálasafn Orðabókar Háskólans. *Stofnun Árna Magnússonar í íslenskum fræðum*. Sótt 7. ágúst 2012: <http://lexis.hi.is/cgi-bin/ritmal/leitord.cgi?adg=daemi&n=567478&s=702750&l=%E6vint%FDr>.