



Hógværð og hugrekki
Um birtingarmyndir kven- og karlhetja í völdum ævintýrum Jóns
Árnasonar

Áslaug Heiður Cassata

Lokaverkefni til BA-gráðu í þjóðfræði

Félagsvísindasvið



HÁSKÓLI ÍSLANDS

Hógværð og hugrekki

Um birtingarmyndir kven- og karlhetja í völdum ævintýrum Jóns Árnasonar

Áslaug Heiður Cassata

Lokaverkefni til BA-gráðu í þjóðfræði
Leiðbeinandi: Aðalheiður Guðmundsdóttir

Félags- og mannvísindadeild
Félagsvísindasvið Háskóla Íslands
Júní 2014

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

© Áslaug Heiður Cassata
180774-2979

Prentun: Prentsmiðja Háskólaprent
Reykjavík, Ísland 2014

Útdráttur

Síðastliðna áratugi hafa fræðimenn sem beitt hafa femínískri greiningaraðferð á klassísk ævintýri bent á að mikill munur sé á birtingarmynd kven- og karlhetja og halli heldur á hlut þeirra sem eru af kvenkyni. Helst sú umræða í hendur við vakningu þá sem orðið hefur í kvenna- og jafnréttisbaráttu almennt. Bent hefur verið á að kvenhetjan sé fyrst og fremst hógvær og hlýðin, og að hennar helsti kostur og aðalhlutverk sé að skarta fegurð sinni. Karlhetjan sé hins vegar hugrökk og framhleypin, hafi meira til málanna að leggja og fari frjáls ferða sinna, á meðan kvenhetjan situr heima.

Karlafræði er ört vaxandi grein innan kynjafræðinnar og hefur út frá þeim fræðum verið vakin athygli á því að karlkyns staðalmyndir séu ekki síður skaðlegar en staðalmyndir kvenna, og að þær kröfur sem gerðar eru til beggja kynja séu oft á tíðum óraunhæfar.

Athygli fyrri fræðimanna hefur fyrst og fremst beinst að ævintýrum eins og þeim sem finna má í safni Grimmsbræðra en í þeirri rannsókn sem hér er gerð verða íslensk ævintýri úr þjóðsagnasafni Jóns Árnasonar tekin fyrir og þau rannsökuð út frá hugmyndum kynjafræðinnar. Rannsóknin leiddi í ljós að munur er vissulega á hegðun og orðræðu kven- og karlhetja. Sé hins vegar tekið tillit til nýlegra hugtaka karlafræðinnar má sjá að birtingarmynd karlhetjunnar ýtir einnig undir neikvæðar staðalmyndir karla og þær kröfur sem gerðar eru til þeirra.

Formáli

Þegar ég hóf nám í þjóðfræði við Háskóla Íslands haustið 2011 sat ég námskeið í þjóðsagnafræði í umsjón Aðalheiðar Guðmundsdóttur og þar sem ég hef alltaf heillast mikið af skáldskap og bókmenntum, höfðaði efni námskeiðsins strax til mín. Vorið 2013 sat ég svo annað námskeið hjá sama kennara, Íslensk ævintýri og samfélag, þar sem ævintýri voru meðal annars skoðuð nánar í samhengi við samfélagið og má segja að nýjar dyr hafi opnast fyrir mér. Ég heillaðist algjörlega af heimi ævintýranna og þeim möguleikum sem rannsóknir á þeim bjóða upp á. Þar af leiðandi fannst mér viðeigandi að í lokaritgerð minni myndi ég fjalla um einhverja hlið ævintýranna. Það lá beinast við að rannsaka þau út frá kynjafræði og þannig sameina tvö af mínum hjartans málum. Ég hef haft gaman af því að vinna þessa ritgerð og hefði gjarnan viljað hafa hana lengri, en frekari rannsóknir bíða betri tíma.

Sérstökum þökkum vil ég kom á framfæri til leiðbeinanda míns, Aðalheiðar Guðmundsdóttur, fyrir að vera mér innan handar með góðar leiðbeiningar við gerð þessarar ritgerðar. Einnig vil ég þakka Snjólaugu G. Jóhannesdóttur fyrir yfirlestur og Aðalsteini Finnbogasyni fyrir tæknilega aðstoð. Að lokum vil ég gjarnan þakka börnum mínum, Daníel Atla og Heru Björgu, ásamt móður minni, Önnu Björgu, fyrir ómældan stuðning og hvatningu.

Mig langar að tileinka ritgerð þessa tveimur stórkostlegum konum sem hafa haft mikil áhrif á líf mitt allt frá barnæsku og kennt mér ótal margt. Það eru ömmur mínar, Áslaug Kjartansdóttir Cassata (1926–2007) og Agatha Heiður Erlendsdóttir (f. 1933). Þær áttu mikinn þátt í því að móta þá manneskju sem ég er í dag.

Efnisyfirlit

Útdráttur	3
Formáli	4
Efnisyfirlit.....	5
Inngangur.....	6
1. Rannsóknarsaga	7
1.1 Erlendar rannsóknir í þjóðsagnafræði	7
1.2 Íslensk ævintýri.....	11
2. Kynjafræði	18
3. Kvenlæg ævintýri	22
3.1 Grænklaedd.....	24
3.2 Viðfinnu saga	25
3.3 Sagan af Hildi góðu stjúpu.....	28
3.4 Samanburður	30
4. Karllæg ævintýri	33
4.1 Hesturinn Gullskór og sverðið dynfjöður.....	34
4.2 Herraður og Helga.....	36
4.3 Sagan af Rauðukusu.....	38
4.4 Samanburður	39
5. kafli	42
5.1 Samanburður ævintýrahettjanna.....	42
5.2 Orðræða.....	43
5.3 Vígsluathafnir.....	44
5.4 Farsæll endir.....	46
Niðurstöður	48
Heimildaskrá.....	50
Frumheimildir	50
Eftirheimildir.....	51
Vefheimildir	54
Kvikmyndir	54
Viðauki	56
Viðauki.....	57

Inngangur

Ævintýri hafa fylgt mannum frá örófi alda. Löngu fyrir tíma sjónvarps, og jafnvel bóka, voru það sagnaþulir sem stytta mönnum stundir milli stríða og sagnaskemmtun var helsta afþreying fólks. Í ævintýrum getur allt gerst. Fátækur bóndasonur getur orðið kóngur í eigin ríki og engin þraut er svo þung að ekki megi sigra hana með hógværð og hugrekki. Dýr tala við hetjur ævintýranna og þykir sjálfsagt, sem og notkun töfra og tilvist dvergna sem búa í skóginum. Sá möguleiki að allt geti gerst er einmitt það sem gerir ævintýrin svo spennandi og hefur heillað mannfólkið af svo miklum krafti.

Klassísk ævintýri hafa verið rannsökuð frá ýmsum hliðum í gegnum tíðina og má finna fjöldann allan af bókum sem komið hafa út í tengslum við þær rannsóknir. Undanfarna áratugi hafa rannsóknir á stöðu kvenhetjunnar verið áberandi innan þjóðsagnafræðinnar sem helst í hendur við þá kvenréttindabaráttu sem ríkjandi hefur verið allt frá seinni hluta 20. aldar. Fræðimenn sem aðhyllast femínískar greiningaraðferðir hafa gagnrýnt þá kvenlegu staðalmynd sem finna má í klassískum ævintýrum og haldið því fram að þessar birtingarmyndir séu hreinlega skaðlegar konum. Kvenhetjan hefur engin völd í sinni eigin orlagasögu því frammar öllu er henni kennd hlýðni og lítið gert úr rödd hennar.

Karlahetjur ævintýranna eru á hinn bóginn virkir gerendur og hefur minna farið fyrir gagnrýni fræðimanna í þeirra garð. Innan kynjafræðinnar má finna grein sem kölluð hefur verið karlafræði og hafa fræðimenn á því sviði bent á að staða karlmannsins í nútímanum geti verið flókin, ekki síður en staða kvenna. Bent hefur verið á að kröfur nútímasamfélags til karlmanna séu óraunhæfar og mikið sé lagt á herðar þeirra. Þeir eiga að vera hugrakkir og duglegir að vinna, en á sama tíma að vera til staðar og vernda fjölskyldu sína. Þeir eiga að vera sterkir en mjúkir í senn og tilfinninganæmir en þó ekki væmnir.

Í þessari rannsókn verða valin undraævintýri úr safni Jóns Árnasonar (sbr. JÁ) tekin til skoðunar með það fyrir augum að svara spurningum eins og þeim hvort birtingarmyndir kynjanna séu eins ólíkar og gefið hefur verið í skyn. Lítið verður til þess hvort og þá hvernig hegðun kynjanna sé ólík og hvort munur sé á þeirri orðræðu sem þar birtist. Eru það eiginleikar eins og hógværð og hugrekki sem fleyta þeim áfram í átt að markmiðum sínum?

1. Rannsóknarsaga

Hér verður gerð grein fyrir helstu rannsóknum og þeim stefnum sem hafa verið hvað mest áberandi innan þjóðsagnafræðinnar almennt. Ljóst er að umfjöllun þessi verður ekki tæmandi, en áhersla verður lögð á fræðimenn og kenningar sem vonandi munu nýtast áfram til greiningar á ævintýrum í seinni köflum ritgerðarinnar.

1.1 Erlendar rannsóknir í þjóðsagnafræði

Algengt er að horft sé til safns Grimmsbræðra þegar talað er um upphaf markvissrar þjóðsagnasöfnunar og telja margir að þeir hafi lagt grundvöll að vísindalegum vinnubrögðum við söfnun á þjóðsagnaefni.¹ Þrátt fyrir það höfðu aðrir safnað saman og gefið út efni fyrir tíma þeirra bræðra,² en safn þeirra þótti skara fram úr öðrum eldri söfnun, og til að mynda voru þeir fyrstir til að flokka efnið. Afrakstur söfnunar Grimmsbræðra, *Kinder und Hausmärchen*, kom út í fyrsta sinn árið 1812.³ Safn þeirra er eitt hið þekktasta um allan heim og þau áhrif sem söfnunin hafði eru ótvíræð.

Jacob (1785–1863) og Wilhelm (1786–1859) Grimm eyddu ekki miklum kröftum í að rannsaka nákvæmlega það þjóðsagnaefni sem safnaðist á þeirra vegum en það gerðu forsvarsmenn hins svokallaða „finnska skóla“ hins vegar. Finnski skólinn, eða sögulega og landfræðilega rannsóknaraðferðin, á rætur sínar að rekja til Finnlands, líkt og nafnið gefur til kynna, í kringum aldamótin 1900. Upphafsmenn þessarar fræðastefnu voru þeir Kaarle Krohn (1863–1933) og Antti Aarne (1867–1925) en þeir voru báðir finnskir þjóðsagnafræðingar. Aðferðir finnska skólans við greiningar á ævintýrum voru agaðar og skipulagðar og enn er notast við gögn sem urðu til á þeirra vegum. Aarne tók saman gerðir ævintýra og úr varð svokölluð gerðaskrá. Skráin var síðar endurbætt af Stith Thompson (1885–1976) og dró þá nafn sitt af eftirnöfnum þessara tveggja manna, það er að segja Arne-Thompson, eða *AT skrá*, en Thompson er einnig höfundur alþjóðlegrar minnaskrár þar sem finna má helstu minni sem fram koma í ævintýrum. Síðar var *AT skráin* endurbætt af Hans-Jörg Uther, og upp frá því hefur hún verið kölluð *ATU skrá* (Arne-Thompson-Uther). Kenningar finnska skólans snérust í stuttu máli um að saga yrði til á tilteknum stað en dreifðist svo þaðan yfir á stærra svæði, jafnvel um allan heim líkt og lækur sem rennur rólega áfram yfir landsvæði.

¹ Ögmundur Helgason, Upphaf að söfnun íslenzkra þjóðfræða fyrir áhrif frá Grimmsbræðrum, 113.

² Sem dæmi má nefna Giovanni Francesco Straparola á 16.öld, Giambattista Basile og Charles Perrault á 17.öld og Johann Karl August Musäus á 18.öld.

³ Zipes, *The Complete Fairy Tales of the Brothers Grimm*, xxx.

Samkvæmt kenningum finnska skólans var því nauðsynlegt að finna upprunalega gerð hverrar sögu fyrir sig ef komast ætti að kjarna hennar og lesa í sannan boðskap. Hina upprunalegu gerð sögunnar nefndu þeir *Urform* og lengi vel var mikil áhersla lögð á það af þjóðsagnafræðingum að leita þessarar frumgerðar með því að rekja hvaðan hver saga hafði borist inn á tiltekið svæði. Með því að safna sem flestum afbrigðum hvers ævintýris töldu þeir sig geta séð nokkuð örugglega hvernig upphaflega gerðin hefði verið og hvernig á útbreiðslu hennar stóð.⁴ Lítil áhersla var þó á að rannsaka innihald sjálfra ævintýranna með tilliti til samhengis við hvert samfélag fyrir sig eða hvaða merkingu þau hefðu, enda einblíndu forsvarsmenn finnska skólans á frumgerðina og dreifingu sagnanna.

Finnski skólinn braut vissulega blað í rannsóknum á ævintýrum á sínum tíma en kenningar hans voru þó ekki hafnar yfir gagnrýni. Sænski þjóðfræðingurinn Carl Wilhelm von Sydow (1878–1952) var til að mynda ekki á sama máli hvað varðar dreifingu sagna og gagnrýndi finnska skólann meðal annars fyrir að einblína á frumgerð þeirra og halda því fram að dreifing sagnanna á milli svæða væri nánast sjálfvirk. Hann taldi að frekar ætti að líta til þess hvernig þær dreifðust með tilliti til virkra hefðarbera, en hann var einn af þeim fyrstu til að líta náið á hlutverk sjálfs sagnamannsins í tengslum við samhengi og dreifingu. Von Sydow taldi líklegt að sögur kæmu frá forfeðrum en að vissulega dreifðust þær fyrir tilstuðlan sagnamanna á milli landsvæða og færi það eftir hverju samfélagi fyrir sig hvort þær lifðu áfram innan þess. Hann var einnig menntaður í náttúruvísindum og því ekki að undra að hann hafi gripið til líffræðinnar til útskýringar á því hvernig ævintýri komust af. Hann taldi að líkt og jurt sem plantað er utan síns heimasvæðis þá væri það nýr jarðvegur sem stýrði því hvort jurtin lifði af. Ef loftslag og jarðvegur er hentugur dafnar jurtin vel en séu aðstæður óhentugar fyrir þessa tilteknu jurt hverfur hún fljótt úr flórunni. Þannig væri það samfélagið og menning þess svæðis sem saga berst til sem segði til um það hvort hún héldi áfram að vaxa og dafna eða einfaldlega glataðist. Með þessu móti yrði til svokallað *staðbrigði* (oicotype) þegar samfélagið hafði tekið við sögunni og gert hana að sinni með því að laga að sínu menningarlega umhverfi.⁵

Von Sydow setti ekki fram sérstakar kenningar um merkingu ævintýranna frekar en finnski skólinn eða Grimmsbræður, en kenningar hans bættust við þá rannsóknarsögu

⁴ Jón Hnefill Aðalsteinsson, *Þjóðsögur og sagnir*, 245.

⁵ Von Sydow, *Geography and Folk-Tale Oicotypes*, 52.

sem fyrir var. Í raun er það ekki fyrr en með sálgreiningu sem hafði verið að ryðja sér til rúms í kringum aldamótin 1900, að kenningar komu fram um áhrif ævintýranna á lesendur. Einnig má segja að þar hafi kynjunum í fyrsta sinn verið veitt athygli, en sálgreining í anda Sigmunds Freud (1856–1939) byggði mikið á kenningum um kynferðislegar kenndir barns til foreldris. Fleiri tóku undir kenningar Freuds og héldu áfram vinnu í anda sálgreiningar svo sem Carl G. Jung (1875–1961) og Bruno Bettelheim (1903–1990), en eftir þá liggja einnig athyglisverð skrif á þessu sviði.

Formgerðarstefna (e. structuralism), stefna sem fram kom snemma á 20. öld í málfræði, smitaðist inn í rannsóknir á ævintýrum. Axel Olrik (1864–1917) var danskur þjóð- og miðaldafræðingur sem setti fram sínar kenningar um frásagnarlögmál árið 1908. Hann hélt því fram að ákveðin frásagnarlögmál væri alltaf að finna í munnlegri frásögn, og miðaði hann lögmál þessi við hetju ævintýrisins.⁶ Rússneski þjóðsagnafræðingurinn Vladimir Propp (1895–1970) hefur oft verið nefndur þegar formgerðarstefnuna ber á góma en hann setti fram kenningar sem enn eru notaðar, bæði í bókmenntum og kvikmyndaiðnaði auk þjóðsagnafræðinnar, svo eitthvað sé nefnt. Propp þótti áhersla Aarne á einstök minni ekki gera ævintýrum réttlæt看leg skil og taldi að heldur ætti að líta á stærri einingar, eða einstök hlutverk, innan ævintýranna. Þessi mismunandi hlutverk gætu svo verið í höndum mismunandi einstaklinga eða jafnvel dýra eða ólíkra vætta. Propp lagði áherslu á rússnesk undraævintýri í sínum rannsóknum, nánar tiltekið efni sem safnað hafði verið af Alexander Afanasyev (1826–1871) og kom út upp úr miðri 19. öld. Út frá þessum ævintýrum greindi Propp 31 frásagnarlið eða hlutverk, sem þó kæmu ekki öll fyrir í sama ævintýrinu en alltaf í sömu röð. Einstakir liðir kæmu alltaf fyrir, eins konar fastir punktar í uppbyggingu góðrar sögu, en aðrir liðir kæmu inn í mismunandi ævintýrum. Algengt er að vísað sé í frásagnarliði Propps í rannsóknum og eru þeir þá skammstafaðir *Pf.* (e. Propps functions) og viðeigandi númer í kjölfarið (d. *Pf.* XV). Propp lýsti kenningu sinni ítarlega í bók sinni *Morphology of the Folktale* sem kom fyrst út árið 1928, en segja má að áhrif þessarar kenningar á evrópskar rannsóknir almennt hafi ekki orðið fyrr en bókin kom út í enskri þýðingu árið 1958. Þegar nánar er litið á þessa frásagnarliði má sjá að í raun eiga hlutverkin fyrst og fremst við þegar um karlhetjur er að ræða, sérstaklega í tengslum við sögur af drekabönnum (AT 300). Til að mynda hefur mannfræðingurinn Francisco Vaz da Silva bent á að þar sem ekki er tekið á atriðum eins og töfrum, útiloki

⁶ Rósa Þorsteinsdóttir, *Sagan upp á hvern mann*, 26-27.

það að miklu leyti möguleikann á því að um kvenhetju geti verið að ræða, þar sem kraftar kvenhetju eru oft fólgnir í því að beita álögum og töfrum.⁷

Danski þjóðfræðingurinn Bengt Holbek (1933–1992) byggði doktorsritgerð sína, *Interpretation of Fairy Tales*, á ævintýrasafni landa síns, Evalds Tang Kristiansen (1843–1929). Holbek skipti spennu þeirri sem myndast í ævintýrum í þrennt. Taldi hann spennuna liggja milli ungs fólks og fullorðinna, lægri stétta og hærri stétta og á milli karla og kvenna. Holbek taldi að þar sem aðskilnaður kynjanna og skilgreining væri svo rík í menningu fólks væri ekkert óeðlilegt við það að sú skipting væri einnig ríkjandi í ævintýrum sem og í þjóðfræðaefni almennt.⁸ Í ritgerð Holbeks má finna aðskilda kafla þar sem kven- og karlkyns hetjur eru greindar, ásamt aðalhlutverkum þeirra og einkennum.

Bandaríski þjóðfræðingurinn Alan Dundes (1934–2005) kom fram með hugtökin *motifem* og *allomotif* sem byggðu á hugmyndum Aarne um *minni* eða *motif*. Motifem svipar til hlutverka Propps, en allomotif eða víxlminni eru minni sem leyst geta hvort annað af hólmi innan hlutverksins. Þau gegna sama hlutverki en hægt er að skipta þeim út án þess að innihald sögunnar breytist á nokkurn hátt. Dæmi um þetta má finna í grein Dundes, „Allomotifs in the Rabbit-Herd“. Þar sýnir hann hvernig mismunandi refsingum er beitt í mismunandi gerðum ævintýrisins en sagan er engu að síður hin sama.⁹ Dundes bendir á í sömu grein að þarna sé það einfaldlega fólkið og menning þess sem stýrir því hvaða minni er valið.¹⁰ Ævintýri sem berst af einu menningarsvæði yfir á annað er með þessu móti lagað að ríkjandi menningu og staðfært að vissu leyti.

Einn af afkastamestu fræðimönnum í rannsóknum á ævintýrum undanfarna áratugi er Jack Zipes. Frá árinu 1979 hefur hann skrifað fimmtán bækur en auk þess ritstýrt átján bókum er tengjast þjóðsagnafræði. Áhersla rannsókna hans hefur fyrst og fremst verið á félags- og menningarlegt gildi ævintýra.

Þjóðfræðingurinn Kay Stone er einn af þeim fræðimönnum sem rannsakað hafa ævintýri út frá femínísku sjónarhorni frá því á áttunda áratug síðustu aldar. Hún ásamt fleiri femínískum fræðimönnum var gagnrýnd fyrir það að líta heldur yfirborðslega á ævintýrin og vanrækja dýpri merkingu þeirra. Út frá þeirri gagnrýni hóf hún að taka

⁷ Francisco Vaz da Silva, samkvæmt samtali.

⁸ Holbek, *Interpretation of Fairy Tales*, 166.

⁹ Dundes, *Allomotifs in the Rabbit-Herd*, 97.

¹⁰ Sama heimild, 92.

viðtöl við konur sem sögðu ævintýri, og í bók sinni *Some Day Your Witch Will Come*, sem kom út árið 2008 rannsakar Stone hvaða ævintýri höfðuðu til sagnakvinnanna og hvers vegna. Í bók hennar segir: „Recognizing the deep reality of these stories, tellers were able to connect stories and characters to their own experiences“.¹¹ Konurnar gátu því samsamað sig hetjum ævintýranna og yfirfært raunir þeirra og sigra á sjálfar sig á jákvæðan hátt.

Að lokum er vert að minnast á bókmenntafræðinginn Ruth Bottigheimer. Eftir Bottigheimer hafa komið út sjö bækur en birtar greinar eftir hana skipta tugum. Skoðanir hennar hafa undanfarin ár verið umdeildar innan fræðasviðsins eftir að hún varpaði fram kenningum þess eðlis að öll undraævintýri væru runnin frá ítalska rithöfundinum Giovanni Francesco Straparola (1480–1557),¹² sem hún titlaði „guðföður ævintýranna“. Fræðimenn á borð við Fransisco Vaz da Silva og Dan Ben-Amos hafa skrifað greinar sem hrekja þessar hugmyndir hennar og vilja þeir meina að ævintýrin hafi verið við lýði í Evrópu löngu áður en Straparola hóf að skrá ævintýri.¹³ Bottigheimer svarar gagnrýni þessari með bók sinni *Fairy tales: A New history*, þar sem hún færir rök fyrir máli sínu skref fyrir skref. Jack Zipes rekur þessa deilu ítarlega í viðauka¹⁴ bókar sinnar *The Irresistible fairy Tale*, sem sýnir hversu fráleitir þessar hugmyndir Bottigheimer þykja meðal fræðimanna. Engu að síður má finna margar áhugaverðar hugmyndir í bókum hennar.

1.2 Íslensk ævintýri

Í ævintýrum sem varðveist hafa á Íslandi má finna frásagnir af kóngum og drottningum í konungsríki þó aldrei hafi slíkt verið að finna hér á landi. Telja má að hingað hafi þau borist með þjóðum þeim er mest skiptu við Íslendinga svo sem Norðmönnum og Dönnum. Þrátt fyrir að hinn dæmigerði Íslendingur hafi ekki stundað mikil ferðalög hér áður fyrr voru þó einhverjir sem sigldu yfir um haf og ekki er ólíklegt að þeir einstaklingar hafi heyrt sitthvað á ferðum sínum og flutt með sér til landsins.¹⁵

¹¹ Stone, *Some Day Your Witch Will Come*, 308.

¹² Bottigheimer, *Fairy Tales: A New History*, 101.

¹³ Zipes, *The Irresistible Fairy Tale*, 160-161.

¹⁴ Sama heimild, 157-173.

¹⁵ Einar Ól. Sveinsson, *Um íslenskar þjóðsögur*, 230.

Staðsetning landsins gerir það að verkum að um nokkra einangrun er að ræða og myndi Ísland því teljast til *jaðarsvæða*. Þegar þjóðsagnaefni berst á jaðarsvæði er hætta á ákveðinni afbökun falli það ekki vel að ríkjandi menningu svæðisins, en þá verður til svokallað *jaðarfyrirbrigði*.¹⁶ Finnist hins vegar þegar önnur afbrigði gerðarinnar er líklegt að afbrigðin leiðrétti hvort annað. Afbrigði sem er einangrað getur á hinn bóginn afbakast.¹⁷

Finna má heimildir um ævintýri í íslenskum bókmenntum allt frá 12. öld, til dæmis í Ólafs sögu Tryggvasonar þar sem finna má hið sívinsæla stjúpuminni,¹⁸ en það kemur einnig fyrir í Sverris sögu.¹⁹ Íslensk ævintýri eru ívið lengri en gengur og gerist víða í Skandinavíu, en einnig mætti segja að tíðni áлага sé annað séreinkenni þeirra. Tenging er milli áлага og stjúpmæðra en sérkenni íslensku stjúpunnar er tröllseðli hennar, það er að segja að hún sé tröllættar. Þrátt fyrir að tröllasögur þekktist víðar en á Íslandi eru þær hvergi nema hér á landi tengdar stjúpunni. Í ævintýrum af erlendum uppruna er stjúpan yfirleitt norn og stundar þar með galdra, en íslensk tröll eru fjölkunnug og því mætti segja að um sé að ræða staðbrigði (jaðarfyrirbrigði), þar sem minni í ævintýri hefur lagað sig að ríkjandi hugmyndum. Annað sem telja mætti sem sérkenni íslenskra ævintýra er góða stjúpan, en þó slíkar sögur séu ekki margar þekkjast þær hvergi nema hérlendis.²⁰ Aðeins ein undantekning er á því en það er afbrigði sem finnst í Noregi og talið er að hafi borist héðan.²¹

Vísir að söfnun íslensks þjóðsagnaefnis hófst um aldamótin 1700 fyrir tilstuðlan Árna Magnússonar,²² en hann safnaði fyrst og fremst sögnum af Sæmundi Fróða með áherslu á efni sem ekki hafði verið ritaðar niður áður. Árni sankað að sér efni í gegnum bréfaskriftir og gaf skrásetjurum ströng fyrirmæli um að skrá allt sem nákvæmast líkt og Grimmsbræður gerðu um það bil heilli öld síðar.

Árið 1845 ákváðu tveir ungir menn að hefja söfnun á íslensku þjóðfræðiefni og átti safnið eftir að verða eitt af stærstu söfnum Íslendinga. Þetta voru þeir Jón Árnason (1819–1888) heimiliskennari og Magnús Grímsson (1825–1860) sem þá var stúdent.

¹⁶ Sbr. staðbrigði (oicotype) von Sydow

¹⁷ Einar Ól. Sveinsson, *Um íslenskar þjóðsögur*, 232.

¹⁸ Oddr Snorrason, *Saga Ólafs Tryggvasonar*, 2.

¹⁹ *Sverris saga*, 7.

²⁰ Aðalheiður Guðmundsdóttir, *Úlfhams saga*, clxix.

²¹ Einar Ól. Sveinsson, *Um íslenskar þjóðsögur*, 229.

²² Rósa Þorsteinsdóttir, *Sagan upp á hvern mann*, 47.

Ákváðu þeir að Magnús skyldi fyrst og fremst safna sögum en Jón myndi einbeita sér að söfnun á „kreddum, leikjum, þulum, gátum og kvæðum en hvor safna þó fyrir annan og benda þangað, sem liðs væri að leita“.²³ Afrakstur söfnunar þeirra Jóns og Magnúsar kom fyrst út í Reykjavík árið 1852²⁴ og hlaut titilinn *Íslenzk æfintýri*, og var það í fyrsta sinn sem íslenskt þjóðsagnaefni kom út á prenti.²⁵ Í formálanum má sjá áhrif frá vinnuaðferðum Grimmsbræðra en þar segjast safnendur hafa hugfast að breyta engu við ritun heldur halda sem mest óbreyttu orðalagi frá heimildarmönnum sínum.²⁶ Íslendingar veittu safninu ekki mikla athygli fyrst um sinn en á sama tíma virtist vera jarðvegur fyrir hið íslenska efni, sem nú var hægt að lesa á prenti, hjá erlendum þjóðum á borð við Þjóðverja. Þetta dró nokkuð úr vinnugleði þeirra Jóns og Magnúsar sem efuðust um eigið ágæti.

Þjóðverjinn Konrad Maurer (1823–1902) var lögfræðimenntaður og sérhæfður í engilsaxneskum og fornenskum rétti. Hann dvaldi um tíma í Kaupmannahöfn en þar kynnti hann sér meðal annars íslensk fræði. Á meðan á dvöl Maurers í Kaupmannahöfn stóð kynntist hann íslensku fræðimönnunum Guðbrandi Vigfússyni (1827–1889) og Jóni Sigurðssyni (1811–1879), en með þeim þróuðust vináttubönd sem leiddu til heimsóknar Maurers til Íslands árið 1858.²⁷ Áhugi Maurers á íslenskri tungu og menningu leyndi sér ekki en hann sá perlur á hverju strái þegar kom að íslensku þjóðfræðaeefni. Var það að miklu leyti honum að þakka að þeir Jón og Magnús héldu áfram að safna efni.

Eftir ótímabært lát Magnúsar árið 1860²⁸ hélt Jón áfram söfnun einn síns liðs. Hann fór þá leið að safna í gegnum bréfaskriftir eins og fyrirrennarar hans höfðu gert og sendi um 40 vinum sínum bréf þar sem hann bað þá um að aðstoða sig með því að safna efni hver í sinni sveit. Með þessu má segja að Jón hafi (óafvitandi) lagt línur að því hvers kyns efni safnaðist þar sem um nokkuð einsleitan hóp fólks var að ræða.

Það hefur komið á daginn að efni það sem Jóni barst frá vinum sínum, gömlum skólafélögum og lærðum mönnum, til dæmis prestum, endurspegladi kannski ekki íslenskan almúga eða sagnahefð. Einhver ritskoðun hafði þegar átt sér stað þegar Jóni

²³ Ögmundur Helgason, Upphaf að söfnun íslenzkra þjóðfræða fyrir áhrif frá Grimmsbræðrum, 119.

²⁴ Jón Hnefill Aðalsteinsson, Þjóðsögur og sagnir, 238.

²⁵ Rósa Þorsteinsdóttir, *Sagan upp á hvern mann*, 48.

²⁶ Sigurður Nordal, *Þjóðsagnabókin I*, xxi.

²⁷ Jón Hnefill Aðalsteinsson, Þjóðsögur og sagnir, 239.

²⁸ Guðbrandur Vigfússon, Formáli, xxxiii.

bárust bréfin með uppskrifuðu efni og gagnrýndi Ólafur Davíðsson (1862–1903), þjóðsagnasafnari og frændi Jóns, safnið til dæmis síðar fyrir það að í það skorti sögur er sagðar voru fyrst og fremst af konum, eins og hann sjálfur sagði: „Ég las þjóðsögurnar spjaldanna á milli upp aftur og aftur á kornunga aldri [...] Ég sá fljótt, að flestar sögur, sem Steinvör gamla, svarta-Sigga og aðrar sögukerlingar sögðu okkur krökkunum, vantaði í þjóðsögurnar...“²⁹ Það vekur upp spurningar um hvort svokallaðar „kerlingasögur“ hafi verið í minni metum en sögur sagðar af karlmönnum og þeim þar af leiðandi sleppt, eða jafnvel hvort lærðir menn hafi frekar kosið að leita til annarra lærðra manna þegar safna skyldi þjóðsagnaefni. Það er því auðveldlega hægt að gera sér í hugarlund að safnið endurspeglar ekki sagnaheim kvenna eins og hann var á þessum tíma og jafnvel að í það vanti kvenlæg ævintýri sem gætu hafa verið sögð alþýðu kvenna á milli. Einnig má vera að viðhorf það, sem ríkjandi var til ævintýra á þessum tíma hafi hamlað fólki í frásagnargleðinni, en svo virðist sem menntamönnum hafi þótt „gömlu sögurnar“ lygilegar og fyrir neðan sína virðingu.³⁰

Hið mikla safn Jóns Árnasonar kom út í Leipzig á árunum 1862–64 í tveimur bindum undir nafninu *Íslenskar þjóðsögur og æfintýri*, og var það formáli ritaður af Guðbrandi Vigfússyni sem fylgdi fyrstu útgáfunni.³¹ Það var svo ekki fyrr en eftir dauða Jóns að formáli hans sjálfs birtist í endurútgáfu safnsins.

Jón Árnason skipti þjóðsögunum ítarlega niður í tíu flokka með eftirfarandi hætti

1. Goðfræðisögur
2. Draugasögur
3. Galdrasögur
4. Náttúrusögur
5. Helgisögur
6. Viðburðarsögur
7. Útilegumannasögur
8. Ævintýri
9. Kímnisögur
10. Kreddur

²⁹ Ólafur Davíðsson, *Íslenskar gátur, þulur og skemtanir*, 4.

³⁰ Aðalheiður Guðmundsdóttir, *Karlar og kerlingar*, án bls.

³¹ Jón Hnefill Aðalsteinsson, *Þjóðsögur og sagnir*, 239.

Ekki verður farið nánar í undirflokkar fyrrnefndra liða að undanskildum þeim áttunda þar sem áhersla þessarar ritgerðar er á þann lið. Undirflokkar ævintýranna eru fimm talsins og birtast þeir á eftirfarandi hátt í öðru bindi safnsins:

- A. Stjúpusögur
- B. Vondir ættingjar
- C. Kotungabörn og kóngabörn
- D. Laun dyggðanna
- E. Kímileg ævintýri

Flokkar C. og D. birtast svo á örlítið annan máta í fjórða bindi, það er að segja:

- C. Eftirlætis- og olnbogabörn kónga og kotunga.
- D. Laun dyggða og hegning ódyggða.

Vert er að minnast á tvo aðra safnara sem skildu eftir sig mikil söfn af íslensku þjóðsagnaefni, en það voru samtímamennirnir Sigfús Sigfússon (1855–1935) og fyrrnefndur Ólafur Davíðsson. Safn Sigfúsar kom út í sextán bindum á árunum 1922–59 undir heitinu *Íslenskar þjóðsögur og sagnir*. Sigfús safnaði fyrst og fremst munnmælasögum og greindi þær í tvennt, annars vegar almúga- eða alþýðusögur og hins vegar þjóðsögur. Líkt og margir á undan reyndi Sigfús að láta sögurnar halda sér eins og honum voru sagðar þær, fyndist honum það nógu gott.

Ólafur Davíðsson var sjálfmenntaður í hinum ýmsu fræðum en lauk heimspekíprófi. Hann hafði yndi af þjóðsögum frá unga aldri og hóf sjálfur að safna þjóðsagnaefni, knúinn óseðjandi ástríðu og lýsa hans eigin orð því hvað best:

Mér duldist það ekki þá og þegar, að öll þessi fræði eru mjög merkileg, eða að minnsta kosti mjög skemmtileg, og tók þess vegna upp á að skrifa upp flest af því tagi, sem ég heyrði, en það voru ósköpin öll, því þá var nóg af sögukerlingum í Sléttuhlíð, hvað sem nú er. Auk þess gekk Þorgeirsboli um sveitina eins og grár köttur, og það úði og grúði af draugum og huldufólki, bæði í Hrolleifshöfða og Fellinu, sem hvort tveggja er í landareign Fells, og má næri geta, að margar sögur hafa verið til um allt þetta.³²

Einar Ólafur Sveinsson (1899–1984) var án efa einn af afkastamesti fræðimaður Íslendinga þegar kemur að íslenskum fræðum. Hann lagði stund á nám í norrænum fræðum við Háskólann í Kaupmannahöfn en á sama tíma vann hann auk þess að gerð heildstæðrar gerðarskrár yfir íslensk ævintýri. Til hliðsjónar hafði hann safn Jóns

³² Ólafur Davíðsson, *Íslenskar gátur, þulur og skemtanir*, 4.

Árnasonar og kom gerðarskráin út á þýsku, en Einar vissi sem var, að Þjóðverjar væru sú þjóð sem stóð hvað fremst í rannsóknum á þjóðsagnaefni á þessum tíma. Gerðaskrá þessi var gefin út árið 1929 og hlaut titilinn *Verzeichnis isländischer Märchenvarianten* og tryggði Einari virðingarstöðu innan þjóðfræðinnar³³ en Einar hafði að fyrirmynd gerðaskrá Antti Aarne. Vinnuaðferð Einars við gerðaskrána var því keimlík aðferðum Aarne sem og þeim sem Stith Thompson nýtti sér, en þá gerðaskrá fékk Einar ekki í hendurnar fyrr en hans eigin vinnu var að mestu lokið.³⁴ Árið 1940 kom út eftir Einar yfirgripsmikið rit, *Um íslenskar þjóðsögur*, en þar skilgreinir hann hugtök innan þjóðsagnafræðinnar ásamt því að fara yfir undirflokkka ævintýra og ræða kenningar ýmissa fræðimanna.

Aðalheiður Guðmundsdóttir, dósent við Félags- og mannvísindadeild Háskóla Íslands, skrifaði doktorsritgerð sína um *Úlfhams sögu* og kom ritgerðin út árið 2001. Þar fjallar Aðalheiður meðal annars um stjúpuminnið sem þekkt er í ævintýrum og spilar stórt hlutverk í *Úlfhams sögu*.³⁵ Einnig hefur Aðalheiður skrifað greinina „Gilitrutt, hin forna gyðja“, þar sem tekin eru fyrir spunaævintýri, en þau þykja sérlega kvenlæg.³⁶ Árið 2011 kom út bókin *Sagan upp á hvern mann* eftir Rósu Þorsteinsdóttur, þjóðfræðing. Þar tekur hún sérstaklega fyrir átta íslenska sagnamenn, gerir grein fyrir ævi þeirra og rekur sagnasjóð hvers fyrir sig, ásamt því að rekja rannsóknarsögu í þjóðsagnafræði.

Ævintýri má rannsaka út frá mörgum sjónarhornum og hefur Kristín Unnsteinsdóttir, doktor í kennslu- og uppeldisfræði, rannsakað möguleikann á því að nýta ævintýri við kennslu. Í grein sinni „Munnmælaævintýri: rætur þeirra og gildi fyrir börn“ bendir Kristín á þá ádeilu sem beinst hefur að neikvæðum áhrifum ævintýranna, sem aðallega er fólgin í staðnaðri ímynd kvenhetjunnar annars vegar og hins vegar í þeirri ógn og grimmd sem finna má í ævintýrum.³⁷

Það er ljóst að rannsóknum á ævintýrum er hvergi nærri lokið og virðast þau bjóða upp á endalaus möguleika og tengingar við önnur fræðasvið. Í þessari rannsókn verða ævintýrin skoðuð með kynjafræðilegri nálgun og gripið verður til kenninga fræðimanna innan þess sviðs. Höfð verður til hliðsjónar skráin *Íslensk ævintýri: drög að*

³³ Visindavefurinn.is

³⁴ Einar Ól. Sveinsson, *Verzeichnis isländischer Märchenvarianten*, formáli.

³⁵ Aðalheiður Guðmundsdóttir, *Úlfhams saga*, clxix-clxxi.

³⁶ Aðalheiður Guðmundsdóttir, Gilitrutt hin forna gyðja, 451-462.

³⁷ Kristín Unnsteinsdóttir, Munnmælaævintýri, 25.

skrá yfir útgefin ævintýri, í ritstjórn Aðalheiðar Guðmundsdóttur. Þar er tekið mið af AT gerðarskránni og verður því einnig notast við þá skrá í þessari rannsókn.

2. Kynjafræði

Engan skyldi undra að bylting sú sem varð í kvenréttindum undir lok 20. aldar smitaðist yfir á rannsóknir er tengdust ævintýrum, líkt og í flest önnur fræðasvið innan félags- og hugvísinda. Áherslan fluttist að einhverju leyti yfir á þá staðalmynd sem dregin hefur verið upp af kvenhetjunni öfugt við til dæmis eldri kenningar þeirra Propps og Olriks sem byggðu að mestu leyti á karlhetjunni. Margir fræðimenn sem aðhyllast femínísk fræði hafa lagt lóð sín á vogarskálarnar í þessum efnum og meðal annars bent á það hve mikill munur virðist vera á skilaboðum þeim sem undirliggjandi eru varðandi kynhlutverk. Í því samhengi mætti nefna mismunandi umsvifasvæði karla og kvenna, kosti og lesti sem markast af kynjamun, markmiðum karla og kvenna og á hverju almenn hamingja þeirra og lífsgæði byggja. Femínískir fræðimenn hafa þó verið gagnrýndir fyrir að líta ekki til dýpri merkingar ævintýranna, eins og Kay Stone segir „My approach, along with that of other feminists, came under attack by critics who pointed out that only the surface story was being considered and deeper levels of meaning ignored“.³⁸

Ruth Bottigheimer skrifaði bókina *Grimms bad Girls and Bold Boys: The Moral and Social Vision of the Tales*, þar sem hún fer í gegnum Grimms ævintýrin sérstaklega með kynjamun í huga, og í bók Steven Swann Jones, *The Fairy Tale: The magic Mirror of Imagination*, eru kven- og karlhetjum tileinkaðir hvor sinn kaflinn sem bendir til þess að full ástæða sé fyrir aðskilinni umræðu varðandi kvenhetjur annars vegar og karlhetjur hins vegar. Þar sem femínísk fræði hafa verið í örum vexti og vitundarvakning almennings jafnt sem fræðimanna orðið sífellt meiri má finna mun meira af rannsóknum tengdum kvenhetjum ævintýranna síðastliðna áratugi, en karlhetju þeirra, en segja mætti að karlhetjunni hafi þó verið gerð góð skil í eldri rannsóknum, líkt og fram hefur komið. Rannsóknir í karlafræðum verða hins vegar algengari með degi hverjum og þær má hæglega yfirfæra og nýta þegar um karlhetju ævintýra er að ræða, líkt og þegar hefur verið gert hvað varðar birtingarmynd karlmennsku í bókmenntum.³⁹

Karlafræði er grein innan kynjafræðinnar þar sem hugað er að kynlægum vandamálum karla. Um fræðin segir Ingólfur Ásgeir Jóhannesson, prófessor á Menntavísindasviði Háskóla Íslands:

³⁸ Stone, *Some Day your Witch will Come*, 58.

³⁹ Jón Yngvi Jóhannsson, *Að loknu gullæði*, 214-236.

Karlréttindasinnar telja að það sem konur fá með auknum réttindum og möguleikum sé að jafnaði af körlum tekið. Lögð er áhersla á að benda á misrétti gagnvart körlum, svo sem varðandi réttindi feðra, heilsufar karla, fangelsisvist og brottrekstur úr kennslustundum eða skóla. Bent er á að karlar deyi yngri en konur og fremji oftast sjálfsmorð og fleira er tínt til sem fórnir sem karlar færa vegna kyns síns. Þetta er oft kallað gjald karlmennskunnar.⁴⁰

Gjald karlmennskunnar eru því fórnir þær sem karlmönnum er gert að færa einungis vegna kyns og staðalmynda sem þeim er ætlað að uppfylla, og þótti full ástæða til að opna umræðu um þessi efni líkt og femínistar hafa gert varðandi málefni kvenna.

Skaðleg karlmennska er annað hugtak sem Ingólfur Ásgeir tekur fyrir og telur náskýlt hugtakinu karlremba (e. male chauvinism). Með því er átt við fyrirkomulag og atferli er tengjast karlmennsku og er beinlínis skaðlegt samfélaginu sem og sjálfum körlunum. Hann ræðir um skaðlega karlmennsku með sérstöku tilliti til ofbeldis sem hann telur útbreitt án þess að nægilega mikið sé gert til að reyna að stöðva það. Ekki er aðeins átt við líkamlegt ofbeldi heldur einnig ofbeldi sem brýst fram í niðrandi athugasemdum um konur og valdbeitingu sem meðal annars tíðkast í klámi.⁴¹

Áhersla fræðimanna sem aðhyllast kenningar karlafræðinnar hefur verið á þær neikvæðu staðalmyndir sem karlmennskan hefur á sér og hefur verið bent á þá staðreynd að karlmenn líkt og konur séu undir mikilli pressu ríkjandi staðalmynda. Hinn sanni karlmaður birtist okkur ítrekað í nútíma bókmenntum og kvikmyndum sem líkamlega sterkur: Hann er duglegur að vinna og sjá þannig fyrir fjölskyldu sinni sem án hans ætti erfitt uppdráttar. Það sama má segja um karlkyns hetjur klassískra ævintýra enda um aldagamlar staðalmyndir að ræða. Sá þrýstingur sem settur er á karlmenn um að vinna og draga björg í bú verður oft á tíðum þess valdandi að þeir fara á mis við fjölskyldulífið. Einnig geta tengsl þeirra við börn sín orðið minni og því erfiðara fyrir þá að rækta þau bönd. Karlmenn eiga einnig að vera sterkir tilfinningalega og ekki bera líðan sína á torg heldur bíta á jaxlinn og brosa framan í heiminn sem ætlast til svo mikils af þeim. Um leið eiga þeir samt sem áður að vera tilfinningaverur, en aðeins upp að vissu marki. Hugtakið *mjúki maðurinn* er nýlegt hugtak og á við um karlmann sem er í góðu sambandi við tilfinningar sínar og sinnir heimili og fjölskyldu til jafns við maka sinn. Þær kröfur um að vera í senn sterkur og mjúkur eru því dæmi um tvíhyggju þá er nútíma karlmaður þarf að eiga við í sínu daglega lífi.

⁴⁰ Ingólfur Ásgeir Jóhannesson, *Karlmennska og jafnréttisuppeldi*, 36.

⁴¹ Sama heimild, 63-64.

Femínistar hafa allt frá tíð Simone de Beauvoir skilgreint konur sem hitt kynið; karlar eru taldir normið sem konan er miðuð við og er þar af leiðandi *hinn*.⁴² Bókmenntafræðingurinn Jón Yngvi Jóhannsson segir svo í grein sinni „Að loknu gullæði“:

Konan er hið annarlega, karlinn hið eðlilega. Þessi tvíhyggja er framsetning karlaveldisins sem femínisminn hefur kappkostað við að afhjúpa. Þegar gengið er út frá slíkri greiningu má jafnvel halda því fram að þar sem karlinn standi fyrir hið algilda, en konan fyrir frávikið, séu konur kyn, karlar ekki. Kyn konunnar sé notað til að greina hana frá norminu, og viðhalda kúgun kvenna.⁴³

Kvenleiki er sem sagt andstæða karlmennsku sem er hið „eðlilega“ en einnig hefur verið bent á að hugtak eins og karlmennsku sé ekki hægt að skilgreina nema út frá hugtakinu um kvenleika.⁴⁴ Um andstæðupar er að ræða og getur annað því ekki verið til án hins. Þó kvenna- og karlafræði vinni með ólík viðfangsefni (kven- og karlkyn) er ekki hægt að segja annað en að fræðisviðin haldist í hendur að einhverju leyti, og þegar best er á kosið ættu þau að vinna saman. Femínistar hafa til að mynda vakið athygli á málefnum ungra drengja sem og fullorðinna karlmannna og því ekkert óeðlilegt við það að karlafræði berjist einnig fyrir hagsmunum stúlkna og kvenna.⁴⁵

Karlmennska hefur oft verið skilgreind út frá völdum sem karlmenn hafa yfir konum einungis vegna kyns síns.⁴⁶ Það er þó ekki þar með sagt að þeir vilji alltaf hafa völdin yfir konum og því mætti segja að völd þau sem karlmönnum eru oft á tíðum gefin séu eitt af gjaldi karlmenskunnar.

Ferðaveldi var fyrirkomulag þar sem karlmenn voru allsráðandi og gengu völdin í erfðir frá föður til sonar. Femínistar hafa notast við hugtakið til að sýna fram á hversu lífseig viðhorf þessi eru og benda á að karlmenn hygji körlum frekar en konum.⁴⁷ Vegna þess fá konur ekki jöfn tækifæri á við karla og enn sé talsverður launamunur meðal kynjanna. Marga karlmenn rekur í rogastans þegar hugtakið ferðaveldi ber á góma og finnst sem ráðist sé að þeim persónulega og að allir karlmenn séu afleitir.

⁴² Beauvoir, *The Second Sex*, 6.

⁴³ Jón Yngvi Jóhannsson, *Að loknu gullæði*, 215.

⁴⁴ Connell, *Masculinities*, 173.

⁴⁵ Ingólfur Ásgeir Jóhannesson, *Karlmennska og jafnréttisuppeldi*, 40.

⁴⁶ Sama heimild, 59.

⁴⁷ Sama heimild, 60.

Félagsfræðingurinn Sylvia Walby hefur greint birtingarmyndir feðraveldis í sex stig innan samfélagsins, allt frá hinu persónulega, svo sem heimili, til þess opinbera og talar í því samhengi um feðraveldi sem *gender regimes*.⁴⁸ Þorgerður Einarsdóttir, prófessor við stjórnamálafræðideild Háskóla Íslands, hefur út frá hugmyndum Walby notast við orðið *kynjakerfi*, sem vísar frekar til þess hvernig neikvæðar staðalmyndir beggja kynja hafa haft hamlandi áhrif á hitt, en þetta sé hreinlega félagslegt kerfi sem við öllumst upp við og sé það skaðlegt bæði konum og körlum.⁴⁹

Klassísku ævintýrin sem okkur eru sögð frá blautu barnsbeini endurspegla staðalmyndir kynjanna greinilega. Fræðimenn telja að kröfur sem gerðar eru til kven- og karlhetja séu oft á tíðum óraunhæfar og hetjur ævintýranna séu jafnvel skaðlegar fyrirmyndir, „þær búi stelpur undir það að vera óvirkar fegurðardísir á meðan strákar fái skilaboð um að þeir eigi að vera áræðnir gerendur“.⁵⁰ Kvenkynshetjur eru undir stjórn feðra sinna eða eiginmanna sem oft á tíðum virðast uppfullir af stjórnsemi. Karlmönnum eru oftast en ekki sett verkefni eins og þau að bjarga málum þegar illa fer og bera jafnvel einir ábyrgð á velferð sinna nánustu. Þeir eru hetjur á meðan konur þeirra eru í aukahlutverki.

⁴⁸ Walby, *Theorizing Patriarchy*, 1.

⁴⁹ Úlfar Hauksson, *Kynjakerfið*, 445.

⁵⁰ Jóna Valborg Árnadóttir, *Gæti Mjallhvít gifst Þyrnirós?*, 16.

3. Kvenlæg ævintýri

Hlutverk konunnar í ævintýrum hefur verið undir smásjá (ef svo má segja) síðastliðna áratugi og helst það án efa í hendur við kvenréttindahreyfingu þá er reis upp á seinni hluta síðustu aldar, eins og áður kom fram. Hið klassíska ævintýri dregur upp mynd af konu sem er þeim eiginleikum búin að vera hógvær og hlýðin, undirgefin feðraveldinu, þolinmóð, dugleg að vinna og tilbúin til að fórna sér fyrir aðra skilyrðislaust. Aldur hennar getur verið breytilegur, frá lítilli stúlku til gamallrar konu, en algengt er að um sé að ræða unga stúlku sem er að ganga í gegnum kynþroskaskeið.⁵¹ Í fæstum tilfellum sannar hún ágæti sitt með því að svara fyrir sig og nánast aldrei með líkamlegum styrk. Þvert á móti er ágæti hennar fólgið í undirgefni og því að taka að sér einhæfa vinnu sem reynir ekki á líkamlegan styrk, eins og til dæmis að spinna, verk sem tekur langan tíma og kallar á fórnfýsi og mikla þolinmæði.

Í ævintýrum, þar sem konan er virkur þátttakandi í eigin örlögum og stefnir að ákveðnu markmiði, er hún meira hjálparvana en karlkynshetja. Hún sækist til dæmis ekki eftir aðstoð að eigin frumkvæði heldur virðast hjálparvættir birtast henni á undraverðan hátt, oftast vegna þess að þær heyra grát hennar (sbr. spunaævintýri, AT 500 og AT 501).⁵² Óvinir kvenkynshetjunnar eru einnig af ólíkum toga en óvinir karlkynshetjunnar, oftast aðrar öfundsjúkar konur sem tengjast henni náið svo sem stjúpmæður og stjúpsystur.⁵³ Athafnasvæði konunnar er einnig töluvert ólíkt því sem sést þegar karlkynshetjur eru annars vegar, því þær eru staðbundnar að mestu leyti við heimili sitt og fjölskyldu. Kvenkynshetjur eru skilgreindar út frá stöðu sinni innan fjölskyldunnar, eru dætur, stjúpdætur, systur, eiginkonur eða mæður. Hins vegar eru kvenkyns hjálparvættir ekki tengdar öðru fólki fjölskylduböndum, heldur eru þær oftast gamlar einmana konur sem búa í einangrun í nokkurri fjarlægð frá öðru fólki,⁵⁴ en geta þó einnig verið framliðnar formæður. Kostir sem karlkynshetjur búa yfir, eins og hugrekki og keppnisskap, lævísí og ágirni, teljast neikvæðir eiginleikar hjá kvenkynshetjunni. Kona sem brýtur gegn þessum staðalmyndum hlýtur refsingu í lok ævintýris og felst sú refsing yfirleitt í því að hún gengur ekki út eða fær ekki að giftast. Hjónaband í ævintýrum snýst nánast alltaf um það að öðlast betri stöðu innan

⁵¹ Holbek, *Interpretation of Fairy Tales*, 111.

⁵² Sama heimild, 168.

⁵³ Sama heimild, 173.

⁵⁴ Sama heimild, 170.

samfélagsins⁵⁵ og til þess að ná því markmiði þarf kvenkynshetjan að sýna fram á fyrrnefnda eiginleika (hógværð, hlýðni, undirgefni og þolinmæði) ásamt því að sætta sig við reglur samfélagsins, sem eru ákveðnar af karlmönnum (feðraveldinu). Kona í ævintýri getur einnig birst sem verðlaun handa þeirri hetju sem vinnur dáðaverk. Í þeim tilfellum er sjaldan tekið tillit til hennar langana enda er hún þar sem aukapersóna í karllægu ævintýri, hún verður einfaldlega að sætta sig við að kvænast þeim sem faðir hennar gefur hana, sem hún gerir.⁵⁶

Fræðimenn sem aðhyllast femíníska greiningu á ævintýrum hafa bent á að þessar staðalmyndir séu óhollar og eigi ekki við í nútíma samfélagi, sér í lagi fyrir börn, sem tileinka sér þessar fyrirmyndir. Í bók sinni „*And They Are Still Living Happily Ever After*“ vísar Lutz Röhrich í rithöfundinn Robert Moore, sem tekið hefur saman sjö atriði sem sýna að hans mati hversu neikvæð mynd er dregin upp af konum í ævintýrum. Þau eru eftirfarandi:

1. Konur eru yfirleitt annaðhvort fátækar stúlkur eða fallegar prinsessur sem hljóta verðlaun fyrir að vera hlýðnar og ósérhlífna
2. Stjúpmæður eru undantekningarlaust vondar⁵⁷
3. Besta konan er húsmóðir
4. Fegurð skiptir öllu máli
5. Karlmenn eiga hinsvegar að vera árásgjarnir og klárir
6. Ríkidæmi er mikilvægasta markmiðið í lífinu
7. Treysta skal á töfra og kraftaverk til að leysa vandamál.⁵⁸

Ljóst er að þessar staðalmyndir ævintýranna lifa enn góðu lífi og fá stöðuga næringu í afþreyingariðnaði svo sem kvikmyndum og Disney-teiknimyndum.⁵⁹

Áhersla þeirra fræðimanna sem hafa rannsakað hlutverk og stöðu kynjanna hefur að miklu leyti einskorðast við klassísku ævintýrin, svo sem Grimms ævintýrin. Í þeirri rannsókn sem hér er gerð, verða tekin til skoðunar þrjú íslensk undraævintýri úr safni Jóns Árnasonar, ævintýrið *Grænklædd*,⁶⁰ *Viðfinnu saga*⁶¹ og *Sagan af Hildi góðu*

⁵⁵ Röhrich, „*And They Are Still Living Happily Ever After*“, 58.

⁵⁶ Röhrich, „*And They Are Still Living Happily Ever After*“, 114.

⁵⁷ Sögur af góðri stjúpu finnast þó á Íslandi, líkt og fyrr var getið.

⁵⁸ Röhrich, „*And They Are Still Living Happily Ever After*“, 115.

⁵⁹ Stone, „*Things Walt Disney Never Told us*“, 43.

⁶⁰ JÁ, V, 226-227.

⁶¹ JÁ, II, 375-380.

stjúpu.⁶² Í eftirfarandi köflum verður gerð grein fyrir varðveislu þeirra og helstu einkennum, auk þess sem efni þeirra verður rakið.

3.1 Grænlædd

Ævintýrið *Grænlædd* fellur undir ævintýraflokk D,⁶³ þar sem vel unnin verk eru verðlaunuð, á meðan þeir sem ekki breyta rétt hljóta makleg málagjöld. Ævintýrið hefur ekki verið flokkað undir ákveðið númer í gerðaskrá Einars Ól. Sveinssonar, en svipar mjög til *Frau Holle* í safni Grimmsbræðra sem er af gerðinni AT 480. Í safni Jóns Árnasonar má finna tíu afbrigði sem falla undir þetta númer, en auk þess tvö til viðbótar í öðrum íslenskum ævintýrasöfnum.⁶⁴ Þau fela oft í sér frásagnir af þremur systur og er sú yngsta neðst í virðingarstiga fjölskyldunnar. Henni eru falin verkefni sem aðrir forðast að sinna og uppsker í lokin árangur erfiðis síns með veglegum verðlaunum, það er hjónabandi. Innan gerðar AT 480 má einnig finna ævintýri sem tilheyra öðrum undirflokkum, samkvæmt flokkun Jóns. Það eru undirflokkarnir A, B og C.⁶⁵

Í stuttu máli fjallar ævintýrið um karl og kerlingu er þjuggu í garðshorni og áttu þau þrjár dætur, Signýju, Oddnýju og Helgu, og var Helga olnbogabarn þeirra. Þær systur höfðu þann sið að sitja á kletti við spunastörf. Einn dag datt snælda Helgu og við það reiddist Signý systur sinni og kastaði henni í kjölfarið fyrir klettinn. Helga lenti á mjúkum sandi og fann hvergi til. Hún hitti þar fyrir konu er kvaðst Grænlædd heita og bað Helga um að fá vetrarvist hjá henni. Grænlædd samþykkti það með því skilyrði að Helga hefðist við í fjósinu og væri góð við þá er þar kæmu að. Grænlædd fékk Helgu svo ull, sem hún átti að spinna yfir veturinn. Þar sem Helga sat við að mjólka kýrnar fyrsta kvöldið í fjósinu komu til hennar tíu mýs og tíu kettir og gaf Helga dýrunum svo mikla mjólk sem þau vildu en færði Grænlæddri afganginn. Á daginn komu í fjósið tíu karlmenn og tíu kvenmenn sem sátu að vinnu með Helgu. Svona gekk þetta allan veturinn en á sumardaginn fyrsta skilaði Helga af sér afrakstri vetrarvinnunnar. Grænlædd færði Helgu þá gylltan kistil að launum og sendi hana aftur til síns heima. Er systur Helgu sáu kistilinn steypiti Signý sér fyrir klettinn þar sem hún hitti einnig Grænlædda og bað hana vetrarvistar. Grænlædd samþykkti það með sömu skilyrðum og Helgu voru boðin. Á hverju kvöldi komu tíu mýs og tíu kettir líkt og þegar Helga

⁶² JÁ, IV, 475-479.

⁶³ Laun dyggða og hegning ódyggða.

⁶⁴ Þ.e.a.s. *All The Worlds Reward* og *Skaftfellskar þjóðsögur og sagnir*.

⁶⁵ A. Stjúpusögur, B. Vondir ættingjar, C. Eftirlætis- og olnbogabörn kónga og kotunga

dvaldi í fjósinu en Signý brást hin versta við og barði dýrin í burtu. Á hverjum degi komu tíu karlmenn og tíu konur sem helltu grút á ull Signýjar svo henni reyndist ómögulegt að spinna úr henni. Sumardaginn fyrsta sagði Signý Grænklaeddri að hún hafi ekki getað spunnið ullina vegna athæfis fólksins. Grænklaedd færði henni samt sem áður gylltan kistil og send hana aftur heim. Oddný kastaði sér þá fyrir klettinn og fór dvöl hennar á sömu leið og hjá Signýju. Segir svo frá því er tveir prestssynir og einn kóngssonur komu að landinu og báðu systranna, og fékk kóngssonurinn Helgu. Þegar Helga opnaði kistil sinn var þar að finna konungleg klæði en í kistlum systra hennar voru eintómar eiturpöddur. Brunnu þær Signý og Oddný upp en Helga og kóngssonur sigldu úr landi og lifðu hamingjusöm upp frá því.

Hér er sögð saga af ungri konu sem virðist búa yfir öllum þeim góðu eiginleikum sem konu geta prýtt og er á sama tíma hálfgerð undirmálsmaneskja innan fjölskyldunnar. Foreldrum systranna líkar hvað síst við Helgu og þannig fá systur hennar að vissu leyti frjálsar hendur til að níðast á henni. Þegar snælda Helgu fellur fyrir bjargið hikar systir hennar ekki við að grípa til refsinga sem samræmist hugmynd Holbek um að óvinur kvenhetjunnar sé yfirleitt í hennar nánustu fjölskyldu.⁶⁶ Hetjan vinnur verkefni sín af samvisku, fer ekki fram á skýringar og er fámál. Það er því hennar einstaka hlýðni, þolinmæði og þrautseigja sem á endanum færir henni þau veglegu verðlaun sem hjónabandið er, ásamt virðingarstöðu innan samfélagsins.

Hlutverk Grænklaeddrar er ekki ólíkt örlaganornar sem færir systrunum örlög sín í kistli, þar sem þær uppskera svo sem þær sá. Ævintýrið er því klassísk saga um það hvernig þeim hlýðna er verðlaunað en þeim sem ekki fór eftir settum reglum er refsað á einhvern hátt. Þannig er börnum sem heyra ævintýrið lagðar línurnar varðandi mikilvægi þess að hlýða og stúlkum er kynnt hin rétta leið til að eignast sinn eigin prins.

3.2 Viðfinnu saga

Viðfinnu saga er ævintýri af gerðinni AT 709 sem tilheyrir undirflokk A⁶⁷ og má rekja varðveislu þessa afbrigðis á Íslandi aftur til 17.aldar.⁶⁸ Í gerðaskrá Einar Ól. Sveinssonar eru talin upp alls ellefu varðveitt afbrigði af þessari gerð og má finna sex þeirra í safni

⁶⁶ Holbek, *Interpretation of Fairy Tales*, 174.

⁶⁷ Stjúpusögur

⁶⁸ Einar Ól. Sveinsson, *Verzeichnis isländischer Märchenvarianten*, 35.

Jóns Árnasonar.⁶⁹ Þar flokkast þau ýmist í undirflokk A eða B.⁷⁰ Ævintýri af þessari gerð mætti kalla hin sígildu stjúpuævintýri sem hefjast á því að drottning tekur sótt og deyr og skilur eftir sig kóng og kóngsdóttur. Kóngur giftist á ný og eignast kóngsdóttirin því stjúpmóður. Stjúpan beitir undantekningarlaust brögðum til að losna við stjúpdóttur sína og kemur oft í ljós þegar fram líða stundir að hún er fjölkunnug og hefnist henni fyrir gjörðir sínar gagnvart stúlkunni.

Ólíkt erlendum afbrigðum af þessari gerð þar sem stjúpan er yfirleitt norn, er hin íslenska stjúpa oftast nær tröll. Tengsl hennar við álög eru sterk og því er yfirleitt talað um stjúpu- og álagaminnið sem eitt og hið sama. Hér á landi hafa verið greindar tvær gerðir af stjúpum, auk þeirra góðu sem er íslenskt afbrigði, annars vegar vonda stjúpan og hins vegar ástleitna stjúpan. Með því að rannsaka stjúpusögur sérstaklega hefur Aðalheiður Guðmundsdóttir greint fimmtán frásagnarliði stjúpusagna sem hafa mismunandi birtingarform.⁷¹ Illska vondu stjúpunnar getur bitnað bæði á stjúpdóttur eða syni, en ástleitni stjúpunnar bitnar fyrst og fremst á stjúpyni. Hvort sem um er að ræða hina vondu eða hina ástleitnu stjúpu er ljóst að álög af hennar völdum virðast drifkraftur sögunnar, og fer atburðarásin af stað vegna þeirra. Stjúpuævintýri eru oft í lengri kantinum í samanburði við önnur ævintýri og vegna álaga þeirra er koma við sögu flokkast þau sem undraævintýri.⁷²

Viðfinnu saga segir frá kóngi og drottningu sem þráðu að eignast barn og leitaði drottning aðstoðar hjá völvu. Völvun var hikandi við að hjálpa til þar sem hún vissi sem var að drottning myndi deyja frá barninu sem í kjölfarið yrði fyrir illum álögum. Drottning var eftir sem áður ákveðin í að eignast barn og varð þunguð. Drottningól mey barn er fékk nafnið Viðfinna, en þegar stúlkan varð fjórtán ára tók drottning sótt og lést. Kóngur tók sér þá aðra konu sem hét Vala. Vegna þess að Viðfinna þótti fallegrri en Vala hlaut hún viðurnefnið Viðfinna Völufegri, en við það tók Vala að ala hatur á Viðfinnu. Tók hún því til sinna ráða og skildi Viðfinnu eftir í skóginum, í kjölfar þess að hafa byrjað henni eitru, í þeirri von að hún yrði étin af villidýrum. Viðfinnu varð það til happs að tveir dvergjar áttu leið hjá og tóku þeir hana með sér til síns heima þar sem hún dvaldi í mesta yfirlæti. Er þeir fóru til vinnu lögðu þeir áherslu á að Viðfinna

⁶⁹ Samkvæmt *Íslensk ævintýri: Drög að skrá yfir útgefin ævintýri*, má finna sex afbrigði af þessari gerð í safni Jóns Árnasonar, en auk þess eitt í *Isländische Volkssagen der Gegenwart*.

⁷⁰ A. Stjúpusögur, B. Vondir ættingjar

⁷¹ Aðalheiður Guðmundsdóttir, Stjúpur í vondu skapi, 26.

⁷² Aðalheiður Guðmundsdóttir, *Úlfhams saga*, clxix-clxxi.

hleypti engum inn né færi heldur sjálf út. Vala drottning átti í fórum sínum ker með sannsagnarröddum og dag einn er hún spurði tíðinda af Viðfinnu svaraði kerid því að Viðfinna væri við góða heilsu og dveldi hjá dvergum. Varð drottning ævareid og fór af stað til að koma Viðfinnu fyrir kattarnef. Með því að beita brögðum tókst henni næstum ætlunarverk sitt en dvergarnir komu tilbaka í tæka tíð og björguðu Viðfinnu. Vala gerði síðar tvær tilraunir til viðbótar til að drepa Viðfinnu, með því að bjóða henni fallegar gjafir sem Viðfinna tók við inn um glugga, en í þriðju tilraun voru álögin svo sterk að dvergarnir hlutu bana af, en konungssonur bjargaði Viðfinnu á síðustu stundu. Er Vala frétti af björgun Viðfinnu varð hún öskuill og kastaði keru sínu fyrir hamar, en fjölvís fóstra kóngssonar lagði á hana álög þess eðlis að hún hlyti sömu örlög og kerid. Viðfinna og kóngssonur gengu að eiga hvort annað svo óhætt er að segja að sagan af Viðfinnu hafi fengið hinn farsæla endi sem einkennir gott ævintýri.

Um er að ræða sögu af hinni klassísku vondu stjúpu sem lætur fátt stöðva sig í að koma stjúpdóttur sinni úr myndinni þegar henni finnst sér vera ógnað af fegurð hennar. Fjölkynngi hennar kemur meðal annars fram í eigu hennar á töfrakeri sem hún ráðfærir sig við og einnig beitir hún sjónhverfingum er hún talar við Viðfinnu í skóginum. Í þessu ævintýri má sjá tvo af þeim liðum sem Röhrich benti á í tengslum við neikvæða birtingarmynd kvenna í ævintýrum, það er að segja þá liði að fegurðin skipti öllu máli og að stjúpmóðirin sé undantekningarlaust ill.⁷³ Viðfinna sýnir hversu hlýðin hún er þegar hún neitar að hleypa Völu stjúpmóður sinni inn, enda með ströng fyrirmæli um að opna ekki fyrir neinum. Hún er þó auðkeypt eins og sést þegar hún réttir hendur sínar út um gluggann til að þiggja gjafir, og opnar að lokum þegar kóngssonur kemur og býður henni gjöf og koss. Hún virðist því heldur einföld persóna og fellur ítrekað fyrir brögðum stjúpu sinnar. Þar að auki þurfa dvergarnir endurtekið að bjarga henni úr háska þar til henni er endanlega borgið fyrir tilstuðlan kóngssonar. Þetta styður gagnrýni femínískra fræðimanna um áhersluna sem lögð er á fegurð og útlit, en með fallegum fatnaði nýtur kvenhetjan meiri virðingar í ævintýrum.⁷⁴ Hér er það stjúpan sem hrindir af stað atburðarás sögunnar og markmið hennar er vissulega það að skilja Viðfinnu eftir í skóginum til að deyja, þó það ætlunarverk hafi ekki gengið sem skyldi. Engu að síður dvaldi Viðfinna í burtu frá samfélagi sínu í ákveðinn tíma á unglingsaldri þar sem hún

⁷³ Röhrich, „*And They Are Still Living Happily Ever After*“, 115.

⁷⁴ Stone, *Things Walt Disney Never Told Us*, 44.

öðlaðist þroska þann sem þarf til að ganga í hjónaband. Það var því fyrir tilstuðlan vondu stjúpunnar að rónni var raskað í ríkinu og Viðfinna hóf þroskaferli sitt.

Ljóst er að stjúpur raunveruleikans eiga fátt sameiginlegt með stjúpum ævintýrana, en með Grimms ævintýrum, svo sem *Mjallhvíti* og *Pyrnirós*, má segja að stjúpan hafi orðið að einskonar skrímsli barnaherbergisins.⁷⁵ Vonda stjúpan hefur oft verið talin erkítýpa sem finna má allsstaðar í heiminu og þó hún sé ekki dæmigerð, hafa vondar stjúpur líklega alltaf verið til. Hlutverk stjúpunnar hefur tekið stakkaskiptum í gegnum aldirnar og í dag eru stjúpur ekki endilega þær sem koma í staðinn fyrir látna móður. Í heimi þar sem skilnaðartíðni fer allt upp í 50% eru stjúpur mun algengari en áður fyrr og deila lífi barna sem eiga einnig lifandi blóðmæður. Í flestum tilfellum vilja raunverulegar stjúpur gera vel við stjúpbörn sín og leggja sig hart fram við það. Barn sem vill fyrst og fremst vera móður sinni trygggt getur hins vegar átt í erfiðleikum með að þiggja væntumþykju þá er stjúpan býður því.⁷⁶ Óhætt er því að segja að hin þekktu staðalmynd um vonda stjúpu ævintýrana hafi talsverð áhrif ennþá og upplifa margar stjúpur hræðslu við þann stimpil er orðinu fylgir.⁷⁷

3.3 Sagan af Hildi góðu stjúpu

Á Íslandi má finna stjúpuævintýri þar sem stjúpan er ekki vond, eins og algengast er heldur birtist hún sem hjálparvættur og gegnir því hlutverki að styðja stjúpbarn sitt í gegnum ákveðið þroskaferli, líkt og rætt var um í kafla 1.2. Þessi ævintýri eru flokkuð sem AT 728 í gerðaskrá Einars Ól. Sveinssonar. Finna má sjö afbrigði af þeim á Íslandi og eru þau öll í safni Jóns Árnasonar og tilheyra undirflokk A.⁷⁸ Talið er að ævintýri um góða stjúpu séu sér íslenskt fyrirbæri, en finna má afbrigði af einu þeirra, *Sögunni af Hildi góðu stjúpu*,⁷⁹ í Noregi. Þar sem íslenska sagan er bæði fyllri og útbreiddari meðal íslensku þjóðarinnar en sú norska meðal Norðmanna má geta sér þess til að hún hafi borist frá Íslandi til Noregs.⁸⁰ Ævintýrum af þessari gerð svipar til þeirra af gerð AT 709 að því leyti að kóngur missir drottningu sína og kvænist á ný. Dóttir kóngsins þarf að leysa erfið verkefni vegna álaga sem lögð voru á drottningu og aðstoðar stjúpan

⁷⁵ Röhrich, „*And They Are Still Living Happily Ever After*“, 122.

⁷⁶ Röhrich, „*And They Are Still Living Happily Ever After*“, 122-123.

⁷⁷ Ólöf Lára Ágústsdóttir, *Hlutverk stjúpmæðra*, 31-33.

⁷⁸ Stjúpusögur.

⁷⁹ JÁ, II, 375.

⁸⁰ Einar Ól. Sveinsson, *Um íslenskar þjóðsögur*, bls. 229.

kóngsdóttur í því ferli á farsælan hátt. Enda ævintýrin því yfirleitt á brúðkaupi kóngsdótturinnar og lausn undan böll álaganna.

Ævintýrið *Sagan af Hildi góðu stjúpu* hefst eins og flest stjúpuævintýri á því að sagt er frá kóng og drottningu sem ekki höfðu orðið þeirra gæfu aðnjótandi að eignast barn. Dag einn þegar drottning var á ferð ásamt ráðgjafa konungs er Rauður hét, óskaði hún sér þess að eignast dóttur. Rauður þótti almennt heldur fúllyndur en þó hliðhollur bæði kóngi og drottningu. Sagði hann drottningu að hún fengi ósk sína uppfyllta en myndi leggja álög á barnið er hún liti það fyrst augum. Álögin myndu felast í því að barnið ætti að brenna borg föður síns, eignast barn í föðurgarði og drepa mann. Drottning eignaðist svo dóttur en það yfirsetukonur sínar að taka barnið burt frá sér þegar í stað og vildi ekki sjá það. Kóngur lét skíra barnið Ingibjörgu en lét hana svo til fósturu. Þegar Ingibjörg var tíu vetra tók drottning sótt og fór fram á að hitta dóttur sína fyrir dauða sinn. Ingibjörgu til mikillar undrunar hrinti drottning henni frá sér, lagði á hana álög þau sem Rauður hafði lagt til og lét svo lífið. Ingibjörg fylltist harmi og töldu allir að það væri vegna fráfalls drottningar. Kóngur varð sorgbitinn og sinnti ríkinu illa í kjölfar dauða drottningar en átti góðan vin sem bauðst til að finna fyrir hann aðra konu. Vinurinn snéri aftur með Hildi og heillaðist kóngur strax af fegurð hennar. Kóngur vildi giftast Hildi tafarlaust en hún var skilyrt til að sitja í festum í þrjú ár og féllst kóngur á það. Hildur lét kóng útbúa sérstakan kastala fyrir sig og Ingibjörgu og kom þeim svo vel saman að Ingibjörg treysti Hildi fyrir leyndarmáli sínu varðandi álögin sem á henni hvíldu. Hildur tók strax til ráða sinna og aðstoðaði Ingibjörgu með verkefni þau sem í álögum hennar voru fólgin. Saman brenndu þær borgina en í stað hennar var önnur og glæsilegri reist og sá Hildur einnig til þess að maður barnaði Ingibjörgu. Þegar Rauður ráðgjafi kóngs komst að því að Ingibjörg væri með barni léku þær Ingibjörg og Hildur á hann og tókst í sameiningu að leyna kóng því að Ingibjörg væri barnshafandi. Hildur ráðlagði Ingibjörgu í kjölfarið að drepa Rauð ráðgjafa. Hildur og kóngur gengu í hjónaband eftir að hún hafði setið í festum, en þegar á brúðkaupinu stóð bar bróður Hildar að garði. Hafði hann verið undir þeim álögum að vera skrímsli á daginn en maður á nóttinni, en með því að barna Ingibjörgu voru þau álög leyst. Bróðir Hildar bað þegar í stað um hönd Ingibjargar og „var þá aukin veizlan og bæði brúðkaupin drukkin í einu“.⁸¹

⁸¹ JÁ, II, 380.

Hér birtist stjúpán gædd umhyggju og velvild; hún verndar fjölskyldu sína og kemur jafnvægi á lífið í höllinni, sem er hennar umsvifasvæði. Hún er tilbúin til að leggja líf sitt í hættu fyrir sína nánustu, en húsmóðirin þykir einmitt jákvæðasta birtingarmynd konunnar.⁸²

Hildur situr í festum í þrjú ár áður en hún gengur í hjónaband með kóngi. Á sama tíma er Ingibjörg unglingur að taka út þroska þann sem gerir hana á endanum að konu. Þær dvelja saman í kastala þar sem þær tengjast sterkum vináttuböndum í gegnum verkefni þau sem þær hjálpast að við að leysa, og því mætti segja að bæði Hildur og Ingibjörg séu að klára ákveðið þroskaferli, þar sem þær ganga svo í hjónaband að þrautum þessum loknum. Hildur virðist þurfa að sanna ágæti sitt áður en hún fær að eiga kóng og Ingibjörg fær að spreyta sig á því að takast á við erfið verkefni um leið og hún klárar að taka út þroska þann sem gerir hana tilbúna fyrir hjónaband og barneignir. Því er um einskonar *jaðartíma* að ræða þar sem þær eru án stöðu í ákveðinn tíma, en verða að lokum fullgildar konur og vel búnar undir hlutverk sitt.

3.4 Samanburður

Sé lítið til þessara þriggja ævintýra mætir okkur heldur einsleit mynd af kvenhetjum. Helga, í ævintýrinu *Grænklaedd*, er af lægri stétt en Viðfinna og Ingibjörg sem eru konungsdætur. Sömu gildi virðast þó vera ríkjandi í öllum ævintýrunum hvað varðar hegðun kvenhetjanna og getu til að koma sér úr erfiðleikum með þolinmæði og iðni að vopni. Helga spinnur ull allan veturinn fyrir Grænklaedda, Viðfinna sér um húsverkin fyrir dvergana í skóginum en Ingibjörgu eru sett fyrir flóknari verkefni. Hún þarf að brenna borg föður síns, eignast barn og drepa mann, en þetta eru verkefni sem kalla á mikinn kjark. Ólíkt kynsysturum sínum þarf Ingibjörg því einnig að tileinka sér líkamlegan styrk, auk hógværðar og þolinmæði.

Þær Ingibjörg og Viðfinna, sem báðar voru konungbornar, þóttu strax frá fæðingu vera sérstaklega fallegar. Ingibjörg þótti „undur frítt meybarn“⁸³ og eftir því sem árin liðu „var mjög orð á gert hversu fríð hún væri og efnileg“,⁸⁴ og þótti Viðfinna „meybarn mikið og fagurt“.⁸⁵ Ekki er minnst á fegurð Helgu í ævintýrinu *Grænklaedd*, en það helst í hendur við það hversu ómerkileg hún þótti innan fjölskyldunnar, enda

⁸² Röhrich, „*And They Are Still Living Happily Ever After*“, 115.

⁸³ JÁ, II, 375.

⁸⁴ JÁ, II, 376.

⁸⁵ JÁ, IV, 475.

olnbogabarnið. Því mætti velta fyrir sé hvort kóngabörn þyki almennt fegurri en kotungabörn í ævintýrum en fegurð almúgastúlkna virðist ekki koma í ljós fyrr en þær hafa skartað réttum fatnaði.⁸⁶ Athyglisvert er að fegurð Viðfinnu og Ingibjargar er borin saman við fegurð stjúpmæðra þeirra en það gæti verið kveikjan að óvild stjúpunnar í garð stjúpdætra sinna. Einnig má vera að auk fegurðarinnar stafi stjúpunni ógn af frjósemi stjúpdóttur sinnar. Þar af leiðandi gæti hún haft áhyggjur af afkomu sinni í feðraveldinu þegar hún verður hvorki ung né frjó.⁸⁷ Hildur, stjúpmóðir Ingibjargar, var talin „bæði fögur og kurteis og mjög áþekkt Ingibjörgu“.⁸⁸ Að sama skapi er tekið fram að Viðfinna þótti „enn fríðari en Vala“.⁸⁹

Fegurð stúlnanna er greinilega þeirri stærsti kostur og svo virðist sem það sé fyrst og fremst hennar vegna sem kóngssynirnir vilja kvænast þeim, auk þess að fá með þeim ríkulegan heimanmund. Þegar kóngurinn, faðir Ingibjargar, leit Hildi fyrst augum varð hann „þegar fanginn af fegurð hennar“,⁹⁰ og þegar kóngssonurinn kom að Viðfinnu, nær dauða en lífi í skóginum, varð hann strax „ásthugfanginn af fegurð hennar þótt hún væri illa aðtekin“.⁹¹ Þessi mikla áhersla á útlitsdýrkun kvenhetja í ævintýrum er eitt af því sem femínískir fræðimenn hafa gagnrýnt hvað harðast. Vilja sumir meina að afþreyingariðnaður, svo sem kvikmyndir, og þá ekki síst Disney-teiknimyndir, skilgreini kvenhetjur fyrst og fremst út frá fegurð,⁹² auk hógværðar og iðjusemi, eins og áður hefur komið fram. Í grein Jónu Valborgar Árnadóttur kennara, „Gæti Mjallhvít gifst Þyrnirós?“, ber hún meðal annars saman klassíska ævintýrið um *Þyrnirós* og birtingarmynd *Þyrnirósar* í afþreyingariðnaði nútímans. Jóna vekur athygli á því í hve miklum mæli æsku og fegurð sé haldið á lofti, en lítið sé gert úr gerendahæfni hetjanna eða gáfum.

Athyglisvert er hve fegurð er mikilvæg fyrir Þyrnirós í öllum útgáfum af ævintýrinu og sést bæði á því að stöðugt er minnst á að svefninn hafi ekki haft nein áhrif á útlit hennar. Þannig er eilíf æska lofsungin, tíminn stendur í stað og útlitið helst óbreytt. Fegurð er eitthvað sem vert er að keppa að því það er hún sem sigrar að lokum. [...] skilaboð sögunnar eru ótvírætt

⁸⁶ Tatar, *The Hard Facts of the Grimms' Fairy Tales*, 118.

⁸⁷ Zipes, *Why Fairy Tales Stick*, 135.

⁸⁸ JÁ, II, 377.

⁸⁹ JÁ, IV, 475.

⁹⁰ JÁ, II, 377.

⁹¹ JÁ, IV, 478.

⁹² Stone, *Things Walt Disney Never Told Us*, 44.

þau að hún hljóti kossinn vegna fegurðar sinnar og undirgefni en ekki vegna annarra eiginleika eins og gáfna enda kemur vart stakt orð af viti upp úr henni.⁹³

Auk þess að benda á vægi fegurðar og æsku Þyrnirósar bendir Jóna Valborg á þá staðreynd að gáfnafari Þyrnirósar er ekki gert hátt undir höfði, frekar en hjá öðrum þeim kvenhetjum sem hér hafa verið ræddar. Að undanskilinni Ingibjörgu sem sker sig aðeins úr vegna klókinda sinna, virðist almennt séð ekki vera mikið svigrúm fyrir kvenhetjur undraævintýrana til að tjá sig eða sanna nokkuð annað en fegurðina.

⁹³ Jóna Valborg Árnadóttir, Gæti Mjallhvít gifst Þyrnirós?, 19.

4. Karllæg ævintýri

Lítið hefur farið fyrir rannsóknum á karlkynshetjum ævintýranna síðastliðin ár, þó þeim hafi verið gerð góð skil hér áður fyrr, meðal annars af formgerðarsinum eins og Vladimir Propp í byrjun 20. aldarinnar. Líkt og fyrr segir greindi Propp 31 frásagnarlið ævintýra og miðaði hann rannsóknir sínar fyrst og fremst við drekabanaminnið, en með því að einbeita sér að því tiltekna minni var „ævintýrahetjan“ í eðli sínu karlkyns. Hollenski fræðimaðurinn Jan de Vries (1890–1964) kom fram á sjónarsviðið með mynstur hetjunnar í átta liðum, en sjöundi liðurinn, „hetjan missir konu sína“, ⁹⁴ bendir til þess að ekki hafi verið rúm fyrir aðrar hetjur en hina sönnu karlkynshetju í rannsóknum hans. Einkenni karlkynshetjanna haldast mikið til í hendur við drekabanaminnið þar sem dregin er upp mynd af baráttumanni sem kemur, sér og sigrar, hvort sem um er að ræða dreka, illar vættir eða ofverndandi konunga. Karlkynshetjunnar er frá unga aldri kennt að temja sér keppnisskap, ágirnd og jafnvel lævísi, en þetta eru allt einkenni sem ekki líðast þegar kvenkynshetjur eiga í hlut. Karlkynshetjur eru oftast nær myndarlegar og sterkar líkamlega og virðast ekki finna fyrir sársauka. ⁹⁵ Sjaldan kemur fram að þær upplifi tilfinningar svo sem hræðslu eða sorg eða efist um eigið ágæti. Takmark hetjunnar er yfirleitt völd og snúast ferðir hennar um þroskaferli sem endar með því að hún uppsker árangur erfiðis í formi hjónabands og konungsríkis sem færir henni virðingarstöðu. Karlkynshetjan er ekki staðbundin eins og algengt er varðandi kvenkynshetju. Þvert á móti er heimurinn allur leiksvið hennar þar sem hún leikur til sigurs æ ofan í æ, meðal annars með því að beita valdi sem er undantekningalaust sanngjarnt og viðeigandi. Valdbeiting karlkynshetju er liður í því að þokast áfram í þroska og sanna að unglíngurinn sé þess verðugur að verða einn dag konungur í eigin ríki. Óvinir karlkynshetjunnar eru sjaldan tengdir henni blóðböndum heldur eru þeir skrímsli af einhverju tagi, líkt og illgjarn yfirboðari, dreki, djöfullinn í einhverri mynd eða aðrir skúrkar, nánast alltaf karlkyns. ⁹⁶

Karlkynshetja birtist oft heldur einangruð félagslega. Aðeins að litlu marki er hún skilgreind út frá stöðu sinni innan fjölskyldunnar, en þá eru það helst atriði eins og það að hún sé yngsti sonurinn, ⁹⁷ sem skiptir oft miklu máli varðandi framgang

⁹⁴ De Vries, *Betrachtungen zum Märchen*, 149. Holbek, *Interpretation of Fairy Tales*, 330-31.

⁹⁵ Röhrich, *Folktales and Reality*, 136.

⁹⁶ Holbek, *Interpretation of Fairy Tales*, 172-173.

⁹⁷ Sama heimild, 170.

sögunnar. Almennt er fjölskyldu hetjunnar þó ekki gefinn mikill gaumur í sögunni, enda yfirgefur hún yfirleitt æskuslóðir í upphafi og heldur á vit ævintýrana.

Þegar birtingarmynd karlkynshetju ævintýrana er skoðuð má sjá margar þær staðalmyndir sem karlafræði nútímans benda á að séu skaðlegar karlmönnum, þó þær hafi ekki sérstaklega verið rannsakaðar út frá ævintýrum. Fyrirbæri eins og gjald karlmennskunnar og skaðleg karlmennska⁹⁸ hafa lifað góðu lífi í ævintýrum öldum saman, og gera enn bæði í kvikmyndum og barnaefni, svo sem teiknimyndum. Því er vel hægt að ímynda sér að staðalmynd karlkynshetjunnar miðli að sama skapi neikvæðri birtingarmynd, á sama hátt og fræðimenn sem aðhyllast femíníska greiningu á ævintýrum halda fram að staðalmyndir kvenna geri.

Í eftirfarandi umfjöllun verða tekin til nánari athugunar þrjú ævintýri úr safni Jóns Árnasonar með sérstöku tilliti til fyrrnefndra hugtaka um karlmennsku. Það eru undraævintýrin *Hesturinn Gullskór og sverðið Dynfjöður*,⁹⁹ *Herrauður og Helga*¹⁰⁰ og *Sagan af Rauðukusu*.¹⁰¹

4.1 Hesturinn Gullskór og sverðið dynfjöður

Hesturinn Gullskór og sverðið Dynfjöður er af gerðinni AT 328 og fellur í undirflokk C.¹⁰² Samkvæmt gerðaskrá Einars Ól. Sveinssonar eru níu afbrigði af þessari gerð á Íslandi en þar að auki þrjú afbrigði af gerðinni AT 328 I. Níu þessara ævintýra má finna í safni Jóns Árnasonar en þrjú þeirra í öðrum söfnum.¹⁰³ Flokkast þau ýmist í A-, C- eða E-flokk, sem sýnir fjölbreytileika þeirra. Ævintýri af þessari gerð innihalda frásagnir af þremur bræðrum og geta þeir verið af mismunandi stéttum innan samfélagsins. Tveir fara af stað á vit ævintýrana en breyta rangt á leið sinni, á meðan yngsti bróðirinn, sem fer síðastur af stað, breytir rétt og frelsar í leiðinni kóngsdóttur úr álögum. Að lokum eru honum veitt verðlaun með hönd kóngsdótturinnar.

Í ævintýrinu um hestinn Gullskó og sverðið Dynfjöður er sagt frá karli og kerlingu í koti og áttu þau þrjá syni, Sigurð, Hálfán og Þorstein. Þorsteinn „var lítilmenni og lá jafnan í eldhúsi, en þeir voru menn efnilegir, bræður hans, og hentu

⁹⁸ Sjá kafla 2.

⁹⁹ JÁ, V, 155-159.

¹⁰⁰ JÁ, V, 9-12.

¹⁰¹ JÁ, IV, 535-538.

¹⁰² Eftirlætis- og olnbogabörn kónaga og kotunga

¹⁰³ Söfnin eru: *Íslenskar þjóðsögur, All the Worlds Reward* og *Die neuisländischen Volksmärchen*.

jafnan gaman að honum“.¹⁰⁴ Sigurður og Hálfván vildu fara á fund kóngs og leist karli vel á það. Þeir fengu því besta sauðinn í nesti og héldu af stað. Á leiðinni settust þeir niður við hól til að matast en út úr hólnum kom kona sem þeim þótti heldur ófrýnileg. Bað hún bræðurna um að gefa sér mat en þeir neituðu því. Þegar þeir komu til kóngs báðu þeir hann veturvistar og samþykkti kóngur það með því skilyrði að þeir leituðu sauða hans. Fyndu þeir sauðina myndu þeir fá laun en annars verða drepnir. Nokkur ár liðu án þess að karl fengi fregnir af sonum sínum og taldi hann þá vera dauða. Þorsteinn bauðst því til að fara af stað og leita þeirra. Karl hafði enga trú á því að Þorsteini tækist ætlunarverk sitt en þar sem hann vildi ekki hafa hann heima samþykkti hann þetta, og fékk Þorsteinn lítið lamb í nesti. Þorsteinn kom að sama hól og bræður hans áður, og kom þá konan út. Bað hún Þorstein að gefa sér að borða, sem hann gerði. Konan sagði Þorsteini að bræður hans væru dauðir og að hann ætti að fara á fund kóngs, en þyrfti hann hjálp skyldi hann koma að hólnum. Kóngur veitti Þorsteini vetrarvist með sömu skilyrðum og bræðrum hans og tókst Þorsteini með hjálp konunnar í hólnum að finna sauðina og færði kóngi. Kóngur bað Þorstein svo að sækja fyrir sig hring sem hann hafði tapað. Leitaði Þorsteinn aftur ráða hjá konunni og fann hann í kjölfarið hring kóngsins. Kóngur sendi Þorstein svo af stað í þriðju sendiförina, og átti hann í þetta sinn að sækja fyrir hann hestinn Gullskó og sverðið Dynfjöldur. Þorsteini tókst það með aðstoð konunnar í hólnum og sagði hún Þorsteini að fara fram á dóttur kóngs að launum. Þegar Þorsteinn fór fram á það við kóng varð hann hryggur því dóttir hans hafði horfið. Þorsteinn bauðst þá til að finna dóttur kóngs fengi hann að eiga hana. Kóngur samþykkti það og fékk Þorsteini hestinn Gullskó sem fór þá beina leið að hól konunnar. Hún sagðist vera dóttir kóngsins og samþykkti að giftast Þorsteini. Lögðu þau af stað til kóngsins og fylgdi þeim svört tík sem Þorsteinn hafði ekki séð fyrr. Kóngur vildi ekki kannast við að svo ljót kona gæti verið dóttir hans en samþykkti þó að Þorsteinn mætti eiga hana. Á brúðkaupsnóttinni rann kerlingahamurinn af konunni, sem og hamurinn af tíkinni, og urðu þær hinar fallegustu stúlkur. Þóttist kóngur þá þekkja dóttur sína aftur. Bað dóttir hans um að ráðgjafi kóngs, Rauður, segði nú ævisögu sína við matarborðið þar sem allir heyrðu. Rauður sagði þá frá því að hann hafði farið að renna hýru auga til kóngsdóttur og barnað hana eina nóttina. Þar sem hann taldi líklegt að kóngur myndi drepa sig vegna þessa, lagði hann álög á kóngsdóttur og dvaldi hún því í hólnum undir álögum þessum. Myndi hún ekki losna undan álögnum fyrr en hún

¹⁰⁴ JÁ, IV, 155.

hefði hjálpað manni með þrjár þrautir og að hann samþykkti í kjölfarið að eiga hana. Kóngur lét þá drepa Rauð og gaf Þorsteini og dóttur sinni hálftrú ríkið. Þau lifðu svo hamingjusöm og eignuðust mörg börn.

Hér er það Þorsteinn, sá yngsti, sem fer síðastur af stað en enginn hafði framan af nokkra trú á ágæti hans, enda var hann olnbogabarn fjölskyldunnar. Eldri bræðurnir, Sigurður og Hálfván, njóta virðingar foreldra sinna, sem hafa fulla trú á því að þeir muni sigra heiminn á ferðum sínum. Græðgi þeirra og eignhagsmunasemi koma þeim hins vegar í koll en Þorsteinn sannar ágæti sitt í hverri þrautinni á fætur annari, sem verður til þess að ekki aðeins fær hann kóngsdóttur að launum heldur einnig hálftrú ríki kóngsins. Hann kemst þannig til vegs og virðingar en bræður hans eru teknir af lífi vegna mistaka sinna. Hér er það hjónaband sem færir aðalhetjunni, Þorsteini, betri stöðu innan samfélagsins ásamt tilheyrandi völdum og ríkidæmi, en algengt er að þetta sé fyrst og fremst það markmið sem hetjan vinnur að.¹⁰⁵

4.2 Herraúður og Helga

Ævintýrið *Herraúður og Helga* er af gerðinni AT 706 og tilheyrir undirflokk B.¹⁰⁶ Níu afbrigði má finna í safni Jóns Árnasonar og flokkast þau öll í undirflokk B, að undanskildu einu, *Gorvömb*,¹⁰⁷ sem tilheyrir undirflokki A. Auk þess má finna tvö ævintýri af þessari gerð í öðrum íslenskum ævintýrasöfnum.¹⁰⁸ Í ævintýrum af gerðinni AT 706 má finna dæmi um illvirkja sem hika ekki við að beita kúgun og ofbeldi í kjölfar þess að vera neitað um það sem hann fer fram á, í þessu tilfelli konu, og kemst upp með það framan af með því að beita brögðum. Í lok ævintýrisins kemur á daginn að illvirkinn er tröllsættar og útskýrir það rót illsku hans.

Ævintýrið um Herraúð og Helgu fjallar um karl og kerlingu í koti og áttu þau dóttur er Helga hét. Maður að nafni Herraúður kom að kotinu og bað um vist og þar sem honum leist vel á Helgu bað hann um að fá að eiga hana. Karl og kerling neituðu því. Hann drap þau því og sagði Helgu að sofa hjá sér annars myndi hann drepa hana líka. Tókst Helgu að leika á Herraúð og flýja en kom á endanum að konungsríki. Fékk Helga vist hjá kóngi, sem leist svo vel á hana að hann kvæntist henni. Helga bað kóng að lofa sér því að veita engum manni vist án þess að ráðfæra sig við hana fyrst og samþykkti

¹⁰⁵ Holbek, *Interpretation of Fairy Tales*, 170.

¹⁰⁶ Vondir ættingjar.

¹⁰⁷ JÁ, II, 360-364.

¹⁰⁸ P.e.a.s. *All The World's Reward* og *Íslenskar þjóðsögur*.

kóngur það. Dag einn var kóngur á ferð um skóginn og hitti þar fyrir Herraður, sem bað kóng um vist en kóngur vildi fyrst ráðfæra sig við konu sína. Herraður sannfærði kóng um að láta undan og fékk hann að vera á laun í ríkinu. Er kóngur fór í hernað bauðst Herraður til að gæta ríkisins en meðan á ferðum kóngs stóð ól drottning son. Lét Herraður þræl nokkurn taka barnið út í skóg til að drepa það en stakk þagnargulli¹⁰⁹ undir tungu drottningar. Skar hann svo hvolp á háls og lagði í rúmið hjá drottningu ásamt hníf. Drottning ól tvö börn til viðbótar, og hlutu þau sömu örlög, en aldrei gat drottning mælt stakt orð. Herraður lét þræl taka drottningu sjálfa út í skóg til að drepa hana en þá datt þagnargullið úr munni hennar svo hún gat loks tjáð sig. Þrællinn sagði henni þá að börnin væru á lífi og fór með hana til þeirra. Kóngur og Herraður sigldu að eyju kóngs þar sem þeir komu að húsi og var boðið inn. Lét húsfreyjan Herrað setjast á stól og segja ævisögu sína, en segði hann ekki sannleikann yrði hann drepinn. Festist hann svo við stólinn og neyddist til að segja alla söguna. Kóngur lét brenna hann er upp komst um svikin, en húsfreyjan sótti drottninguna og börnin þrjú. Að launum fékk hún að koma með í kóngríkið og fá að lokum að eiga kóngsson.

Þegar Herraður kemur til karls og kerlingar og biður um vist sjá þau ekkert athugasvert við hann og lofa honum að vera. Fljótlega kemur þó á daginn að hann er ekki allur þar sem hann er séður og reiðist hann illilega þegar hann fær ekki að eiga Helgu, dóttur hjónanna. Þrátt fyrir að Helgu hafi tekist að flýja Herrað er henni ekki borgið og hefur hann loks upp á henni. Jafnvel þó kóngur hafi gefið Helgu loforð um að veita engum manni vetursetu að henni forspurðri sannfærir Herraður hann um að fara á bakvið hana með kænsku sinni, með því að höfða til karlmennsku kóngsins. Herraður gefur í skyn að sannur kóngur myndi seint láta drottningu sína stýra gjörðum sínum eða ákvörðunum, en með því er gert lítið úr kóngi, sem lætur undan kúgun Herraðs. Herraður heldur svo áfram að leika á kónginn með þeim afleiðingum að Helga og börn hennar eru í stöðugri lífshættu. Líta mætti á þagnargullið sem Herraður notar til að þagga niður í Helgu sem tákni fyrir kúgun þá sem konur geta orðið fyrir í feðraveldi. Lítið er gert úr röddum þeirra í þessu ævintýri og hafa þær talsvert minna vægi en raddir karlanna.

¹⁰⁹ Í umræddu ævintýri er talað um *þagnaðargull*, en algengara er að notast sé við orðið *þagnargull* og verður það gert hér.

4.3 Sagan af Rauðukusu

Sagan af Rauðukusu er af gerðinni AT 302 I í gerðaskrá Einars Ól. Sveinssonar og tilheyrir undirflokk A.¹¹⁰ Sjö afbrigði þessarar gerðar má finna í safni Jóns Árnasonar og falla þau öll í undirflokk A, að einu undanskildu sem tilheyrir undirflokki C.¹¹¹ Þar að auki finnast tvö afbrigði í öðrum íslenskum ævintýrasöfnum.¹¹² Í þessari gerð má sjá dæmi um stjúpu sem sýnir stjúpsemi sínum illvilja og flýr hann þess vegna að heiman. Sagt er frá kóngi sem lendir í hremmingum og þarf að gefa frá sér dætur sínar til að bjarga eigin skinni, en það verður honum svo til happs að kóngssonurinn sem flúði fremur hetjudáð og bjargar dætrum hans.

Sagan af Rauðukusu fjallar um kóng og drottningu og áttu þau einn son, sem lagði ástfóstur mikið til kusu fjölskyldunnar, Rauðukusu. Drottning lést úr sótt og urðu kóngurinn og kóngssonur afar harmfullir og var þeirra eina ánægja að sitja á haug drottningar. Einn dag kom að haugnum hin fegursta kona og bauð kóngur henni að heimsækja ríki sitt. Kóngur kvæntist svo konunni en kóngssonur skipti sér lítið af stjúpmodur sinni. Er drottning tók sótt fór hún fram á að Rauðukusu yrði slátrað og sér gefið kjötið af henni því það yrði hennar eina björg. Kóngssonur varð sleginn yfir þessu en eftir að ráðfæra sig við Rauðukusu fór hann með hana inn í skóg. Sagan beinist svo að öðru konungsríki þar sem kóngur bjó með þremur dætrum sínum. Kóngur sá fór mikið til veiða en í einni veiðiferðinni lenti hann í mikilli þoku. Hann hitti þá fyrir tröllkarl nokkurn, sem bauðst til að bjarga honum til síns heima fengi hann að eiga eina dóttur kóngsins. Kóngur samþykkti það en lenti tvisvar til viðbótar í þoku og var bjargað af tröllkarli sem vildi að launum fá dóttur kóngs. Á endanum hafði kóngur gefið tröllkörlum allar þrjár dætur sínar. Kóngur bað svo Rauðrek ráðgjafa sinn um aðstoð við að drepa tröllkarlana og endurheimta dætur sínar. Sigurður og Rauðakusa sem voru á ferð í skóginum hittu fyrir dætur kóngsins og lagðist Sigurður til atlögu við tröllkarlana og drap þá einn af öðrum. Rauðrekur ráðgjafi kóngsins tók þó heiðurinn til sín og sagði kóngi að hann hefði sjálfur drepið tröllkarlana og að launum fékk hann eina dóttur. Er Sigurður hafði fregnir af brúðkaupi Rauðreks og kóngsdóttur sagði hann kóngi söguna eins og hún var í raun og að launum fékk hann eina dóttur kóngsins og giftist henni. Kóngur þessi átti jafnframt einn son sem einnig hét Sigurður og giftist hann Rauðukusu,

¹¹⁰ Stjúpusögur.

¹¹¹ Eftirlætis- og olnbogabörn kónaga og kotunga.

¹¹² Þ.e.a.s. *Íslenskar þjóðsögur og Þjóðtrú og Þjóðsagnir*.

sem reyndist vera kóngsdóttir í álögum. Hundur Sigurðar reyndist svo vera kóngssonur sem einnig var í álögum og giftist hann annarri dóttur kóngsins. Nafnarnir tveir skiptu svo ríkinu með sér eftir dauða kóngs.

Fyrir tilstuðlan stjúpunnar hefst þroskasaga Sigurðar, sem flýr óréttlæti hennar, ásamt kusu sinni, eins og algengt er þegar stjúpur eiga í hlut. Sigurður leysir verkefni sem felast í því að bjarga dætrum kóngsins með því að berjast við og sigra tröll. Það að Sigurður skuli berjast við tröll má túlka sem baráttu ungs manns við yfirvald eða föðurímynd¹¹³ sem hann þarf að sigra á leið sinni til sjálfstæðis, eða eins konar manndómsvígslu. Þannig sannar hann að hann sé þess verðugur að eignast konu og komast sjálfur til valda. Auk þess sem þroskasaga Sigurðar er sögð í ævintýrinu er hér um klassískt hetjuævintýri að ræða, þar sem Sigurður virðist hafa ráð undir rífi hverju. Hann sýnir sjálfsbjargarviðleitni þegar hann flýr að heiman og sannar svo líkamlegan styrk sinn og hugrekki þegar hann tekst á við tröllin og bjargar þannig kóngsdætrumum. Hvergi kemur fram að Sigurður hræðist eða efist á nokkurn hátt um að þrautin sé honum ofviða. Þvert á móti kastar hann sér án umhugsunar í hættuför án þess að hræðast afleiðingarnar,¹¹⁴ líkt og ævintýrahetja er síður, eða eins og Lüthi segir „To him, the tasks, difficulties, and dangers that confront him are nothing but opportunities“.¹¹⁵

4.4 Samanburður

Þær karlhetjur sem koma við sögu í umræddum ævintýrum áttu það allar sameiginlegt að vera búnar mikilli útsjónarsemi sem leiddi þær að takmarki því er sóst var eftir. Eins og kvenhetjurnar fóru þær að heiman, og eftir að hafa sigrast á hindrunum þeim er á vegi þeirra urðu stóðu þær uppi sem sigurvegarar og öðluðust betri stöðu innan samfélagsins. Í umræddum ævintýrum má sjá meiri fjölbreytileika meðal aðalpersónanna en í kvenlægu ævintýrunum. Olnbogabarnið Þorsteinn, í ævintýrinu *Hesturinn Gullskór og sverðið Dynfjöldur*, er yngstur þriggja bræðra af lágstétt, og nýtur engrar virðingar innan fjölskyldunnar. Honum eru ekki gefin sömu tækifæri og eldri bræðrum hans og þarf hann því að berjast fyrir tilverurétti sínum að einhverju leyti.

Sigurður í *Sagan af Rauðukusu* er kóngssonur, og virðist sem lífið leiki við hann allt þar til að móðir hans fellur frá. Þrautir hans hefjast þegar stjúpmóðir hans kemur til sögunnar, en þá hikar hann ekki við að fara að heiman. Sigrar Sigurðar gera hann svo að

¹¹³ Bettelheim, *The Uses of Enchantment*, 192.

¹¹⁴ Lüthi, *Once Upon a Time*, 140.

¹¹⁵ Lüthi, *The European Folktale*, 64.

sannkallaðri hetju. Athyglisvert er að kóngurinn, faðir Sigurðar, syrgir drottningu sína, allt fram að því augnabliki er hann fyrir tilviljun hittir konu í skóginum og býður henni með sér í ríki sitt og kvænist henni svo skömmu síðar. Þar með sorg hans úr sögunni.

Svipaða sögu er að segja af kónginum, föður Viðfinnu. Syrgir hann konu sína og vanrækir ríki sitt. Ekki líst góðvini hans á þetta afskiptaleysi af ríkismálum og telur að með því að útvega kóngi nýja konu „sem mætti verða honum til unaðsbóta“¹¹⁶ muni sorg hans og vanræksla taka enda. Þetta samræmist fjórða frásagnarlið af þeim fimmtán sem Aðalheiður Guðmundsdóttir greindi í tengslum við stjúpúsögur, „Ráðgjafar biðja kóng/bjóðast til að leita nýrrar konu“.¹¹⁷ Með þessu má segja að lítið sé gert úr tilvist kvenna og þær hlutgerðar að einhverju leyti eins og skrautmunir sem auðvelt er að skipta út.

Aðeins ein þeirra þriggja karlhetja sem teknar voru fyrir hér að framan, Herraður, hlaut refsingu í lok ævintýris, en hann var eini illvirkinn af umræddum karlhetjum. Herraður var tröllaættar, eins og í ljós kom í lok ævintýrisins, en það að vera ekki mennskur, heldur tröll, var skýringin á illsku hans. Refsing Herraúðs var heldur grimmileg, enda var hann pyntaður fyrst og að lokum tekinn af lífi. Maria Tatar skrifar um refsingar í ævintýrum í bók sinni *Off with Their Heads!* og ræðir þar möguleika þess að börn þurfi ákveðna grimmd í ævintýrum sem leið til að takast á við neikvæðar tilfinningar gagnvart foreldrum sínum án þess að gagnrýna þau sjálf. Auk þess sé fullvissa um að illvirkjanum verði refsað nauðsynleg og hættan sé þar með úr sögunni.¹¹⁸

Ekki er jafn mikil áhersla lögð á útlit karlhetjanna eins og þeirra af kvenkyni, en meira er lagt upp úr eiginleikum svo sem rétttri hegðun. Drottning biður til að mynda Sigurð, í ævintýrinu *Sagan af Rauðakusu*, að vera „þægan og eftirlátan föður sínum“¹¹⁹ eftir dauða hennar. Sigurður er eina karlhetjan sem sýnir tilfinningar að einhverju marki. Auk þess að harma fráfall móður sinnar er þess getið hve vænt honum þótti um kúna, og þess að hann hafi grátið þegar hann heyrði af áformum stjúp móður sinnar um át Rauðukusu. Með auknum þroska verður hann þó áræðnari. Þorsteini, í ævintýrinu um hestinn Gullskó og sverðið Dynfjöður, er aðeins lýst sem lítilmenni um leið og bræður hans eru sagðir efnilegir.

¹¹⁶ JÁ, II, 376.

¹¹⁷ Aðalheiður Guðmundsdóttir, *Stjúpur í vondu skapi*, 26.

¹¹⁸ Tatar, *Off With Their Heads!*, 31. Röhrich, *Folktales and Reality*, 110-141.

¹¹⁹ JÁ, IV, 535.

Af þessum tilteknu ævintýrum má sjá að karlhetjunum leyfist ýmislegt sem kvenhetjum er forboðið, eins og að fara frjálsir ferða sinna og tjá sig óheft. Þeir eru áráðnir gerendur og hugrekki þeirra kemur þeim þangað sem hugur þeirra gírnist.

5. kafli

Í köflum þrjú og fjögur voru sex mismunandi ævintýri kynnt og sérkenni þeirra rædd. Í þessum kafla verða þau borin saman með tilliti til mismunandi birtingarmynda kynjanna. Áhersla verður lögð á þroska hetjanna ásamt því að skoða mun þann er felst í atferli þeirra og tjáningu.

5.1 Samanburður ævintýrahetjanna

Þær kvenhetjur sem komu við sögu í ævintýrum í þriðja kafla eiga það sameiginlegt að vera iðnar og sinna daglegum störfum af kostgæfni, en fegurð og iðni virðist vera það sem tryggir kvenhetjunni velgengni.¹²⁰ Þrátt fyrir að vera af mismunandi stéttum, ein þeirra var almúgastúlka en hinar tvær voru kóngsdætur, dvelja þær allar tímabundið frá fjölskyldu sinni þegar þær eru á svipuðu aldurskeiði lífs síns, það er að segja á unglingsaldrinum, og ganga í gegnum breytingar þær sem fylgja kynþroskaskeiðinu. Þær þroskast einnig andlega og læra í gegnum störf sem þær sinna í einangrun þessari að verða húsmæður.

Karlhetjurnar sem komu fyrir í ævintýrunum komu úr ólíkum áttum. Ein var bóndasonur, önnur kóngssonur og sú þriðja var illvirki. Bóndasonurinn Þorsteinn og kóngssonurinn Sigurður fara að heiman og takast á við sitt þroskaferli en forsaga illvirkjans Herrauds er ekki kynnt. Hann skýtur skyndilega upp kollinum og virðist ekki líta sömu lögmálum þar sem hann er tröll eins og kemur fram í lokin.

Þorsteinn í ævintýrinu *Hesturinn Gullskór og sverðið Dynfjöður* og Helga í *Grænklædd* deila þeirri reynslu að vera yngst í systkinaröðinni og falla þau í skugga eldri systkina sinna. Bæði Þorsteinn og Helga ná þó betri árangri þegar fram í sækir en illa fer fyrir eldri systkinum þeirra. Þorsteinn nýtur aðstoðar hjálparvættar við að vinna þrautir þær sem lagðar voru fyrir hann, en hetjuskapurinn er allur hans og er honum verðlaunað ríkulega. Þau tilheyra lægri stéttum samfélagsins og því mætti jafnvel líta á andúð foreldranna í þeirra garð í samhengi við fátækt. Á Íslandi var ekki óalgegnnt að senda þyrfti börn að heiman vegna fátæktar á árum áður, líkt og víðar í Evrópu.¹²¹ Því gæti verið um einskonar sálfræðilega úrvinnslu í gegnum ævintýrin að ræða.

¹²⁰ Tatar, *The Hard Facts of the Grimms' Fairy Tales*, 118.

¹²¹ Gísli Ágúst Gunnlaugsson, *Saga og samfélag*, 240-245.

Yfirlæti má sjá í því þegar bræður Þorsteins neita „ljótu“ konunni um mat og mætti setja það í samhengi við skaðlega karlmennsku þar sem þeir eru í yfirburðastöðu gagnvart konunni og sýna henni því lítilsvirðingu. Þorsteinn virðist hins vegar samsama sig með konunni og hikar ekki við að deila með henni nesti sínu. Það sama má sjá í *Grænklædd*, þegar Helga gefur dýrunum að borða en systur hennar sem á eftir koma sýna fjandskap í þeirra garð.

Sigurður í ævintýrinu *Sagan af Rauðukusu* er dæmi um klassíska karlhetju sem fylgir stöðluðu hetjumynstri, sem fellur svo aftur vel undir frásagnarliði Propps. Hann berst við óvættir (Pf. XVI) og fær að lokum að eiga kóngsdóttur og það konungsríki sem henni fylgir (Pf. XXXI).¹²²

Herrauður er gott dæmi um skaðlega karlmennsku.¹²³ Hann beitir ofbeldi og valdníðslu og svífst einskis til að öðlast það sem hann telur sig eiga rétt á. Eftir að hafa drepið foreldra Helgu reynir hann að þvinga hana til samræðis við sig og eltir hana svo uppi eftir að henni tekst að komast úr klóm hans. Hann gerir lítið úr karlmennsku konungs sem „er að þessu lúalagi“¹²⁴ og vill ráðfæra sig við konu sína, þar til hann lætur sannfærast um að fara ábak við hana. Það er því stutt í karlrembu¹²⁵ (e. *male chauvinism*) Herrauðs sem gefur í skyn að álit drottningar sé ekki virðingar vert. Herrauður heldur áfram að beita valdi sínu á Helgu og með því að setja þagnargull undir tungu hennar kemur hann í veg fyrir að rödd hennar fái að hljóma.

5.2 Orðræða

Ekki fer mikið fyrir samtölum í þeim textum sem valdir voru, en athyglisvert er að skoða beina ræðu ævintýrahetjanna í umræddum ævintýrum. Bein ræða kvenhetjanna er takmörkuð, en annað má segja varðandi aukapersónur af sama kyni, enda birtast þær yfirleitt sem hjálparvættir sem ávarpa aðra af öryggi og visku. Þögn ævintýrahetjanna er áberandi, sér í lagi þeirra af kvenkyni. Ákveðnum aðferðum er beitt við að þagga niður í ævintýrahetjum, svo sem eins og að setja þagnargull í munn þeirra, líkt kom fram í ævintýrinu *Herrauður og Helga*. Auk þess mætti líta á dauða blóðmóður kvenhetjanna sem leið til að koma henni og rödd hennar úr sögunni. Ruth Bottigheimer tekur dæmi

¹²² Propp, *Morphology of the Folktale*, 51-52 og 63.

¹²³ Sjá kafla 2.

¹²⁴ JÁ, V, 10.

¹²⁵ Ingólfur Ásgeir Jóhannesson, *Karlmennska og jafnréttisuppeldi*, 63-64.

um þetta úr Grimms ævintýrum: „Snow-White’s mother thinks to herself but never speaks, and when her daughter is born, she dies. The same is true of Cinderella’s mother, who first adjurs her to be good and pious – and then she dies“.¹²⁶ Blóðmæðurnar eru því úr sögunni og ekki til staðar til að vernda börn sín, líkt og í þeim ævintýrum sem hér hafa verið rædd.

Helga er sérstaklega fámál enda undirmálsmaneskja í fjölskyldu sinni. Í ævintýrinu kemur fram að hún biðji Grænlædda veturvistar en að öðru leyti virðist hún ekki mæla stakt orð; hún gerir einfaldlega það sem henni er sagt. Viðfinna virðist ekki hafa frumkvæði að samræðum en svarar þeim sem ávarpa hana, svo sem dvergana og stjúpuuna sem kemur til hennar í skóginn, og að lokum svarar hún kóngssyni sem vill kvænast henni. Sama gildir um Ingibjörgu, að undanskildu því að hún á mikil samskipti við Hildi, hjálparvætti sína. Allar svara þær af hógværð og kurteisi.

Karlhettjurnar tjá sig í flestum tilfellum óheft við aðra, hvort sem um ræðir fólk af sömu stöðu eða hærrí. Það gera þeir þó yfirlætt á kurteislegan máta, fyrir utan Herrauð sem ávarpar aðra af hroka og yfirlæti. Þorsteinn í *Hesturinn Gullskór og sverðið Dynfjöldur* er þögull fram að því að hvarf bræðra hans fer að valda föður hans miklu hugarangri, en „[þ]egar Þorsteinn heyrir þessa óánægju föður síns þá býður hann honum að fara að leita bræðra sinna“.¹²⁷ Það er því ekki fyrr en hann sér færi á því að sanna sig í augum foreldranna að hann öðlast hugrekki til að tala. Áhugaverð þróun verður hjá Sigurði sem í upphafi ævintýrisins *Sagan af Rauðukusu* birtist sem heldur viðkvæmur ungur drengur, en þegar fram í sækir og hann hefur sigrað tröll, ávarpar hann kóng fullur sjálfsöryggis. Að því er virðist eru það illvirkjar og hjálparvættir, ásamt þeim sem tilheyra efristéttum, sem hafa frumkvæði í samtölum. Kvenhettjurnar eru því hógværar í munnlegri tjáningu sinni en karlhettjurnar tjá sig í flestum tilfellum frekar óheflað, enn frjálslégar þó, þegar fullum þroska hefur verið náð og þrautir hafa verið leystar.

5.3 Vígsluathafnir

Segja má að dvöl ævintýrahetjanna að heiman og ferðalög þeirra í átt að markmiðum sínum, hvort sem um kven- eða karlhettjur ræðir, séu vígsluathafnir þeirra inn í nýjan hóp. Mannfræðingurinn Arnold van Gennep er þekktur fyrir hugmyndir sínar um að líf

¹²⁶ Bottigheimer, *Grimms’ Bad Girls and Bold Boys*, 53.

¹²⁷ JÁ, V, 155.

fólks skiptist niður í mismunandi æviskeið, en oft á tíðum eiga sér stað einhverskonar innlimunarvígslur¹²⁸ inn í hin nýju tímabil.¹²⁹ Þetta má hæglega yfirfæra á ævintýri þar sem hetjan fer að heiman eða er í tímabundinni einangrun,¹³⁰ ýmist að eigin frumkvæði eða annarra. Um jaðartíma er að ræða þar sem segja mætti að hetjan sé í millibilsástandi og tekur út þroska þann er nauðsynlegur er fyrir næsta æviskeið og þau verkefni sem því fylgja. Sé þetta skoðað með tilliti til ævintýra þeirra er rædd voru í þriðja og fjórða kafla, má sjá að munur er á milli kynjanna.

Í ævintýrinu *Grænklædd* er Helgu hrint fram af kletti af eldri systur sinni og lendir hún á heldur einangruðum stað, þar sem hún sinnir verkefnum þeim sem henni eru falin af kostgæfni, og hlýtur á endanum vegleg verðlaun. Viðfinna, í ævintýrinu *Viðfinnu saga*, er skilin eftir í skóginum af illri stjúpmóður sinni og dvelur þar tímabundið þar til henni er bjargað af kóngssyni sem kvænist henni. Bæði Helga og Viðfinna eru því þvingaðar að heiman af illum ættingja en með rétttri hegðun, virðingu og hlýðni, er þeim verðlaunað með hjónabandi og þar með samþykki af hálfu samfélagsins. Í *Sagan af Hildi góðu fósturu* er Ingibjörgu hafnað af móður sinni strax við fæðingu og send í fóstur fyrstu ár ævi sinnar. Síðar kemur Hildur til sögunnar, sem sitja þarf í festum í þrjú ár „...því hún væri enn ung og óráðin í flestu“,¹³¹ og dvelur hún ásamt Ingibjörgu í kastala. Dvöl Ingibjargar í kastala er ekki ólík því þegar kvenhetjur ævintýra dvelja í skemmu eða eru lokaðar í turni á unglingsaldri, en það gerist yfirleitt um það leyti er blæðingar stúlkunnar hefjast.¹³² Einangrun kvenhetjanna í umræddum ævintýrum er af ólíkum toga (fjós, skógur, kastali) en það er dæmi um kenningar þær sem Alan Dundes setti fram um allomotif. Ekki skiptir höfuðmáli nákvæmlega hvar einangrunin fer fram, þar sem gangur sögunnar verður hinn sami, og auðvelt er að skipta út einum stað fyrir annan. Einangrun þessa má túlka sem vernd fyrir sjálfa kvenhetjuna sem náð hefur kynþroska, þar sem ætlast er til þess að hún haldi meydómnum fyrir hinn eina sanna, sem á endanum kemur að heimta hana, en auk þess má líta á þetta sem viðbrögð karlanna við ógn þeirri sem stafar af henni sem kynveru.¹³³ Það má því líta á unglingsárin sem jaðartíma, þar sem líkamlegur þroski er tekinn út og stúlka verður að

¹²⁸ Svo sem skír, ferming, busavígsla og hjónavígsla.

¹²⁹ van Gennep, *The Rites of Passage*, bls. 1-13.

¹³⁰ Lüthi, *The European Folktale*, 69.

¹³¹ JÁ, IV, 377.

¹³² Lüthi, *The European Folktale*, 69.

¹³³ Stone, *Things Walt Disney Never Told Us*, 47.

konu. Að tímabilinu loknu hlýtur hún þau verðlaun að fá að ganga í hjónaband, sem er því hin eiginlega vígsla.

Ingibjörg virðist ekki vera þvinguð í einangrun á sama hátt og Helga og Viðfinna af illvætti, heldur er henni komið fyrir vegna þess að henni var ætlað að þroskast. Verkefni þau er Ingibjörg leysir af hendi eru ólík verkefnum þeirra Helgu og Viðfinnu, en engu að síður nauðsynlegur liður í þroska hennar, og nýtur hún aðstoðar Hildar, stjúpu sinnar. Það sem þær eiga allar sameiginlegt, Helga, Viðfinna, Ingibjörg og Hildur er að eftir að verkefnin eru leyst farsælliga, hljóta þær virðingarstöðu þá sem því fylgir að kvænast annaðhvort kóngi eða kóngssyni. Þetta endurspeglar drauma stúlkna um aukin lífsgæði, en yfirfærsla milli stétta virðist hafa verið mikilvægur liður í því. Þroskinn færir þær því ekki aðeins á hærra stig sem manneskjur heldur einnig sem samfélagsþegna.

Öfugt við kvenhetjurnar, sem þurfa að þola skert frelsi, virðast karlhetjurnar öðlast aukið frelsi.¹³⁴ Þorsteinn og Sigurður hefja báðir ferðir sínar að eigin frumkvæði, öfugt við stúlkurnar, Þorsteinn til að leita bræðra sinna og Sigurður til að bjarga lífi Rauðukusu. Þorsteinn kemur foreldrum sínum á óvart þegar hann biður þess að fá að fara, og þrátt fyrir að þeim hafi framan af ekki þótt hann efnilegur í samanburði við bræður sína, verða þau við bón hans. Sigurður flýr með Rauðukusu og sýnir með því áráðni sem fólgin er í því að láta ekki bjóða sér hvað sem er. Þannig fer þroskaferli Þorsteins og Sigurðar af stað og leysa þeir ýmsar þrautir á ferðum sínum. Þrautirnar má líta á sem manndómsvígslu þeirra því þegar þeir hafa leyst þær, kvænast þeir prinsessu og verða fullgildir karlmenn sem njóta virðingar. Forsaga Herrauðs er hins vegar í lausu lofti og birtist hann upp úr þurru einn daginn án þess að tildrög þess séu skýrð á nokkurn hátt. Hann hlýtur ekki vígslu eins og Þorsteinn og Sigurður, enda illvirki sem refsað er, en ekki hetja í þeim skilningi.

5.4 Farsæll endir

Greinilegt er að þegar litið er á þessa þætti liggur munur kynjanna í því hvernig þessum jaðartíma er varið og hvernig til hans kemur. Stúlkurnar fá engu ráðið um örlög sín á meðan hugrekki og ævintýraþrá drengjanna virðist vera hvati þess að þeir fara af stað og freista gæfunnar. Það sem er þó sameiginlegt báðum kynjum er að þroski á sér stað, því

¹³⁴ Stone, *Things Walt Disney Never Told Us*, 47.

Í lokin hefur umbreyting orðið, hetjan hefur vaxið úr grasi og yfirgefið foreldrahús. Ævintýrin enda öll á því að söguhetjurnar ganga í hjónaband, að undanskildum Herraúði, en í því ævintýri fékk Helga að giftast kóngi. Helga í *Grænklædd* og Viðfinna í *Viðfinnu sögu* voru einfaldlega sóttar af kóngssyni sem kvæntist þeim. Í ævintýrinu *Sagan af Hildi góðu fósturu*, sér Hildur til þess að Ingibjörg giftist kóngssyni, bróður Hildar, en Ingibjörg sjálf virðist ekki hafa neina skoðun á því. Þorsteinn í ævintýrinu *Hesturinn Gullskór og sverðið Dynfjöður* kvænist sinni prinsessu sem fer fram á það sjálf, þar sem hún þarf að losna undan álögum. Sigurður í *Sagan af Rauðukusu* fær svo sína prinsessu að verðlaunum og er það sjálfur kóngur sem gefur honum dóttur sína, eins og algengt er í ævintýrum, en í því ævintýri virðast dætur kóngs ganga kaupum og sölum allt til loka sögunnar.

Líkt og af þessu má sjá velur engin umræddra hetja raunverulega sinn eigin maka. Drengjunum er gefin prinsessa – eða ein slík býður sig fram – en stúlkunum er ýmist ráðstafað af fjölskyldu eða einfaldlega sóttar af kóngssyni. Þar sem hjónabandið er dæmi um farsælan endi í ævintýri má geta sér þess til að stúlkurnar séu ánægðar með ráðahaginn, og geti hafið nýtt skeið í lífi sínu sem drottningar. Sé litið á þetta út frá femínísku sjónarhorni má sjá heldur neikvæða heimsmynd. Stúlka fær ekki að velja maka sinn en gerir sig glaða með ríkidæmi þar sem hennar eina starf er hugsanlega að skarta fegurð sinni, auk þess að ala kónginum börn. Um leið má sjá neikvæðar afleiðingar fyrir kónginn sjálfan, sem einn er ábyrgur fyrir því að sjá fyrir konungsríki sínu og þarf að dvelja langdvölum að heiman, ýmist við veiðar í skóginum eða í stríði. Hann greiðir þannig gjald karlmennskunnar.¹³⁵

Kvenhetjur ævintýranna komast áfram lífsins veg með því að hlýða gefnum fyrirætlum, vera þolinmóðar og hógværar, en ekki með því að taka stjórn á eigin lífi. Karlhetjur, á hinn bóginn, feta sig í átt að markmiðum sínum með því að framkvæma og þannig komast á næsta stig tilverunnar, eins og Kay Stone segir í grein sinni „Things Walt Disney Never Told Us“: „Heroes succeed because they act, not because they are“.¹³⁶ Það er því hógværd kvenhetjunnar, en hugrekki karlhetjunnar sem leiðir þær að markmiðum sínum.

¹³⁵ Sbr. kafla 2.

¹³⁶ Stone, Things Walt Disney Never Told Us, 45.

Niðurstöður

Rannsókn þessi leiddi í ljós að gagnrýni femínískra fræðimanna varðandi birtingarmynd kvenhetja í klassískum ævintýrum á vissulega rétt á sér. Kostir þeirra svo sem hógværð, iðni og þolinmæði, staðsetja þær heldur neðarlega í virðingarstiganum í samanburði við karlhetjurnar. Þær segja lítið sem ekkert og virðast ekki sýna frumkvæði er kemur að því að láta drauma sína rætast. Þvert á móti sitja þær við iðju sína og bíða þess að aðrir hafi áhrif á afdrif þeirra og algengt er að þeim þurfi að bjarga úr aðstæðum sem þær ráða ekki við sjálfar.

Hugrekki, styrkur og áræðni karlhetjunnar leynir sér heldur ekki í umræddum ævintýrum, og leyfist þeim klárlega að nýta sér kosti þessa til að komast til valda. Þeir tjá sig á öruggan hátt og hika ekki við að fara af stað á vit ævintýrana og sækja það sem virðist þeirra réttur að eignast, með hugrekki sitt að vopni. Þrátt fyrir að þiggja ráðgjöf á ferðum sínum er lítið gert úr hlutverki hjálparvætta þeirra og þegar upp er staðið er allur heiðurinn eignaður karlhetjunni. Í fæstum tilfellum sýna þeir tilfinningar eða samúð með öðrum sem á vegi þeirra verða og er fátt sem fær þá stöðvað á leið þeirra til valda. Undantekningar frá þessu má þó sjá í tilfellum eins og varðandi þriðja og yngsta systkinið, sem vegna stöðu sinnar innan fjölskyldunnar samsvarar sig með þeim sem minna mega sín og rétta fram hjálparhönd.

Tilfinning mín er að sú að mikil áhersla hafi verið lögð á gagnrýni varðandi staðalmynd kvenhetjunnar í samhengi við nútíma samfélag, en minna hafi verið gert úr staðalmyndum karlhetjunnar. Kynjafræðingar benda í síauknum mæli á þá staðreynd að kynjakerfi það sem við búum við sé í raun jafn skaðlegt körlum eins og konum. Niðurstaða mín, byggð á umræddum ævintýrum, er því sú að það er vissulega munur á hlutverkum kven- og karlhetja og liggur sá munur að mestu leyti í eftirfarandi: Hógværð kvenhetja og hugrekki karlhetja er það sem kemur þeim að langþráðu markmiði sínu. Á hinn bóginn tek ég undir gagnrýni þá sem beinst hefur að femínískum rannsóknum á þessu sviði, varðandi það að nauðsynlegt sé að líta nánar á dýpri merkingu ævintýrana. Til að mynda eru kostir kvenhetjunnar (hógværð, iðni og þolinmæði), það sem að lokum færir hana að markmiði sínu. Markmið þetta, hjónaband, má svo vel líta á sem tákn fyrir hvern þann sigur sem unninn er á lífsins leið.

Flestar þrautir sem á vegi okkar verða kalla á þolinmæði og iðni, jafnvel hógværð, til að leysa þær, hvort sem um ræðir almennan þroska okkar, nám, uppeldi barna eða samband við maka. Áræðni og keppnissskap karlhetjunnar eru einnig kostir þar sem oft á tíðum getur reynst nauðsynlegt að hafa nægt hugrekki til að sækjast eftir

því eftirsóknarverða. Ákjósanlegt væri að bæði kven- og karlhetjurnar fengju að vöggugjöf alla þessa kosti og nýttu sér til jafns, en staðreyndin er sú að mannfólkið er fjölbreytt og fæstum tekst að virkja alla sína kosti.

Hafa ber í huga að umræddum ævintýrum var safnað á fyrri hluta 19. aldar og endurspegla þau þar af leiðandi tíðaranda sem ekki er lengur ráðandi. Lögð er áhersla á „réttá“ hegðun beggja kynja, sem samþykkt var af samfélagi þess tíma, en kostir þeir sem hetjum ævintýranna voru tileinkaðir komu þeim í lokin að þeim markmiðum sem þær óskuðu sér. Staða konunnar var almennt verri en gengur og gerist nú til dags og höfðu konur mun færri tækifæri í þá daga en karlar. Auk þess voru fleiri karlmenn sem komu að söfnunum ævintýranna en konur og því ekki hægt að útiloka að safn Jóns Árnasonar hefði haft yfir sér annan blæ ef raddir fleiri kvenna hefðu fengið að njóta sín.

Augljóst er að vakning hefur orðið í þessum efnum og má sem dæmi nefna að í afþreyingariðnaði dagsins í dag, svo sem barnaefni og kvikmyndum, eru sífellt fleiri kvenhetjur gæddar eiginleikum sem áður fyrr voru eignaðir karlmönnum. Nægir að nefna teiknimyndir eins og *Brave* (2012) og kvikmyndina *The Hunger Games* (2012), en í báðum tilfellum er aðalsöguhetjan sjálfstæð og sterk unglingsstúlka. Sú þróun að kvenhetjur hljóti í auknu mæli eiginleika sem áður voru einungis tileinkaðir karlhetjum helst í hendur við þróun samfélagsins, þar sem störf karla og kvenna hafa að miklu leyti runnið saman. Neikvæðar staðalmyndir kynjanna lifa þó enn góðu lífi, þrátt fyrir jafnréttisbaráttu síðastliðinna áratuga. Fegurðar- og æskudýrkun litar kvikmyndaiðnaðinn verulega sem sést meðal annars í þrýstnum barmi og grönnu mitti kvenhetjunnar og vöðvastæltum líkama karlhetjunnar, sem bæði eru í blóma lífsins. Niðurstaða mín er því sú að klassísku ævintýrin séu ekki skaðleg lesendum þegar litið er á djúpa merkingu þeirra og samhengi við samfélag fyrr og nú. Aðra sögu er þó að segja af því sem finna má í afþreyingariðnaði nútímans, sem oft er litaður klámvæðingu og ýtir undir ýkta fegurðarstaðla.

Heimildaskrá

Frumheimildir

Einar Guðmundsson. *Íslenskar þjóðsögur* V. bindi. Reykjavík: Leiftur, 1932-1947.

Einar Ól. Sveinsson. *Um íslenskar þjóðsögur*. Reykjavík: Sjóður Margrétar Lehmann-Filhés, 1940.

Einar Ól. Sveinsson. *Verzeichnis isländischer Märchenvarianten*. Walter Anderson et al. (ritstj.). FFC 83. Helsinki: Academia Scientiarum Fennica, 1929.

Guðbrandur Vigfússon. Formáli. Í *Íslenskar þjóðsögur og ævintýri*, I. bindi. Árni Böðvarsson og Bjarni Vilhjálmsson önnuðust útgáfu. Reykjavík: Bókaútgáfan Þjóðsaga. 1954-1961.

Guðmundur Jónsson. *Skaftfellskar þjóðsögur og sagnir*. (II. útgáfa). Reykjavík: Oddi, 2009.

Jón Árnason. *Íslenskar þjóðsögur og ævintýri* I.–VI. bindi, ný útgáfa. Útg. Árni Böðvarsson og Bjarni Vilhjálmsson. Reykjavík: Bókaútgáfan Þjóðsaga. 1954-1961.

Kvideland, Reimund og Sehmendorf, Henning K. (ritstj.). *All The World's Reward: Folktales Told by Five Scandinavian Storytellers*. Seattle og London: University of Washington Press, 1999.

Maurer, Konrad. *Isländische Volkssagen der Gegenwart, vorwiegend nach mündlicher Überlieferung gesammelt und verdeutscht*. Leipzig: Verlag der J. C. Hinrichs'schen Buchhandlung, 1860.

Oddr Snorrason. *Saga Óláfs Tryggvasonar*. Útg. Finnur Jónsson. Kaupmannahöfn: Gads Forlag, 1932.

Oddur Björnsson. *Þjóðtrú og þjóðsagnir*. (II. útgáfa). Steindór Steindórsson frá Hlöðum annaðist útgáfu. Akureyri: Bókaförlag Odds Björnssonar, 1908.

Ólafur Davíðsson. *Íslenskar gátur, þulur og skemtanir* II. bindi. Kaupmannahöfn: Hið íslenska bókmenntafjelag, 1888.

- Ólafur Davíðsson. *Íslenskar þjóðsögur* III. bindi. Jónas J. Rafnar og Þorsteinn M. Jónsson bjuggu til prentunar. Akureyri: Þorsteinn M. Jónsson, 1945.
- Rittershaus, Adeline. *Die neueisländischen Volksmärchen. Ein Beitrag zur vergleichenden Märchenforschung.* Halle: Max Niemeyer, 1902.
- Sigfús Sigfússon. Formáli. Í *Íslenskar þjóðsögur og sagnir.* Óskar Halldórsson bjó til prentunar. Reykjavík: Bókaútgáfan Þjóðsaga, 1982.
- Sigurður Nordal. *Þjóðsagnabókin* 1. bindi. Reykjavík: Almenna bókafélagið, 1971.
- Sverris saga etter Cod. AM 327 4to.* Útg. Gustav Indrebø. Kristiania: Norske Historiske Kildeskriftkommission, 1920.
- Zipes, Jack (ritstj.). *The Complete Fairy Tales of the Brothers Grimm.* New York: Bantam Books, 1987.

Eftirheimildir

- Aðalheiður Guðmundsdóttir. Gilitrutt, hin forna gyðja. Í *Rannsóknir í félagsvísindum IV, Félagsvísindadeild,* Friðrik H. Jónsson (ritstj.). Reykjavík: Háskólaútgáfan, 2003.
- Aðalheiður Guðmundsdóttir (ritstj.). *Íslensk ævintýri: Drög að skrá yfir útgefin ævintýri.* Reykjavík, 2006.
- Aðalheiður Guðmundsdóttir. Karlar og kerlingar: Um heimildarmenn ævintýra og tengslanet Jóns Árnasonar. Kreddur.is: <http://kreddur.is/karlar-og-kerlingar/> (skoðað 16.1.2014).
- Aðalheiður Guðmundsdóttir. *Úlfhamssaga.* Reykjavík: Stofnun Árna Magnússonar, 2001.
- Aðalheiður Guðmundsdóttir. Stjúpur í vondu skapi. Í *Tímarit máls og menningar.* 56. árg., 3. hefti, 1995: 25-36.
- Beauvoir, Simone de. *The Second Sex.* London: Vintage Books, 2011.

- Bettelheim, Bruno. *The Uses of Enchantment, The Meaning and Importance of Fairy Tales*. England: Penguin Books 1975.
- Bottigheimer, Ruth B. *Fairy Tales: A New History*. New York: State University of New York, 2009.
- Bottigheimer, Ruth B. *Grimms 'Bad Girls and Bold Boys: The Moral and Social Visison of the Tales*. London: Yale university Press, 1987.
- Connell, R.W. *Masculinities*. Cambridge: Polity Press, 1995.
- Dundes, Alan. The Symbolic Equivalence of Allomotifs in the Rabbit-Herd. Í *Arv Scandinavian Yearbook of Folklore* 1980. 36. tbl., 1982: 91-98.
- Gísli Ágúst Gunnlaugsson. *Saga og samfélag: Þættir úr félagssögu 19. og 20. aldar*. Guðmundur Hálf dánarson, Loftur Guttormsson og Ólöf Garðarsdóttir (ritstj.). Reykjavík: Sagnfræðistofnun Háskóla Íslands, 1997.
- Holbek, Bengt. *Interpretation of Fairy Tales: Danish folklore in an European perspective*. FFC 239 Helsinki: Suomalainen Tiedeakatemi, 1987.
- Ingólfur Ásgeir Jóhannesson. *Karlmennska og jafnréttisuppeldi*. Reykjavík: Rannsóknarstofa í kvenna- og kynjafræðum, 2004.
- Jones, Steven Swann. *The fairy Tale: The Magic Mirror of Imagination*. New York: Twayne Publishers, 1995.
- Jón Hnefill Aðalsteinson. Þjóðsögur og sagnir. Í *Íslensk þjóðmenning: Munnmenntir og bókmenning*, 6. bindi. Ritstj. Frosti F. Jóhannsson. Reykjavík: Þjóðsaga, 1989. 228-290.
- Jón Yngvi Jóhannsson. Að loknu gullæði: Um þrjár íslenskar karlasögur. *Skírnir: Tímarit hins íslenska bókmenntafélags*. 171. árg. 1997: 214-236.
- Jóna Valborg Árnadóttir. Gæti Mjallhvít gifst Þyrnirós?: Lífsseigar kynímyndir í afþreyingariðnaðinum. *Börn og menning*, 20. árg., 1. tbl. 2005. 16-23.
- Kristín Unnsteinsdóttir. Munnmælaævintýri: rætur þeirra og gildi fyrir börn. *Börn og menning*, 20. árg., 1.tbl., 2005: 24-29.

- Lüthi, Max. *Once Upon a Time: On the Nature of Fairy Tales*. Bloomington: Indiana University Press, 1976.
- Lüthi, Max. *The European Folktale: Form and Nature*. Bloomington: Indiana University Press, 1982.
- Ólína Þorvarðardóttir. Þjóðsögur Jóns Árnasonar? Tilraun til heimildarýni. Í *Þjóðlíf og þjóðtrú: Ritgerðir helgaðar Jóni Hnefli Aðalsteinssyni*. Ritstj. Jón Jónsson, Terry Gunnell, Valdimar Tr. Hafstein og Ögmundur Helgason. Reykjavík: Þjóðsaga, 1998. 245-270.
- Ólöf Lára Ágústsdóttir. *Hlutverk stjúpmaðra: Kröfur og væntingar*. Óbirt BA-ritgerð við Háskóla Íslands, Félagsvísindasvið, 2011.
- Propp, Vladimir. *Morphology of the Folktale*. (2. útgáfa). Laurence Scott þýddi. Austin og London: University of Texas Press, 1968.
- Rósa Þorsteinsdóttir. *Sagan upp á hvern mann: Átta íslenskir sagnamenn og ævintýrin þeirra*. Reykjavík: Stofnun Árna Magnússonar í íslenskum fræðum, 2011.
- Röhrich, Lutz. „*And They Are Still Living Happily Ever After*“. *Anthropology, Cultural History and Interpretation of Fairy Tales*. Paul Washbourne þýddi. Vermont: The University of Vermont, 2008.
- Röhrich, Lutz. *Folktales and Reality*. Peter Tokofsky þýddi. Bloomington: Indiana University Press, 1991.
- da Silva, Francisco Vaz. Óformlegt samtal í gegnum internet, september 2013.
- Stone, Kay. *Some Day Your Witch Will Come*. Detroit: Wayne State University Press, 2008.
- Stone, Kay. Things Walt Disney Never Told Us. *The Journal of American Folklore*. Folklore 88/347: 42-50.
- von Sydow, Carl Wilhelm. Geography and Folk-Tale Oicotypes. Í *Selected Papers on Folklore*. Ritstj. Laurits Bødker. Kaupmannahöfn: Rosenkilde and Bagger, 1948, 44-59.

Tatar, Maria. *The Hard Facts of the Grimms' Fairy Tales*. New Jersey: Princeton University Press, 1987.

Tatar, Maria. *Off With Their heads! Fairy Tales and the Culture of Childhood*. New Jersey: Princeton University Press, 1992.

Van Gennep, Arnold. *The Rites of Passage*. Monika B. Vizedom og Gabrielle L. Caffee þýddu. Chicago: The University of Chicago press, 1960.

de Vries, Jan. *Betrachtungen zum Märchen: Besonders in Seinem Verhältnis zu heldensage und Mythos*. FFC 150 Helsinki: Suomalainen Tiedeakatemi, 1954.

Walby, Sylvia. *Theorizing Patriarchy*. Cambridge: Basil Blackwell, 1990.

Zipes, Jack. *The Irristible Fairy Tale, The Cultural and Social History of a Genre*. Princeton og Oxford: Princeton University Press, 2012.

Zipes, Jack. *Why Fairy Tales Stick: The Evolution and Relevance of a Genre*. New York og London: Routledge, 2006.

Þorgerður Einarsdóttir. Kynjakerfið: Úrelding í auglýsingu eða viðvarandi kynjahalli? Í *Rannsóknir í Félagsvísindum VII, Félagsvísindadeild*, Úlfar Hauksson (ritstj.). Reykjavík: Háskólaútgáfan, 2006.

Ögmundur Helgason. Upphaf að söfnun íslenskra þjóðfræða fyrir áhrif frá Grimmsbræðrum. Í *Landsbókasafn Íslands: Árbók 1989*. 15. árg. 1991: 112-124.

Vefheimildir

Vésteinn Ólason. „Hvað getið þið sagt mér um Einar Ólaf Sveinsson og framlag hans til íslenskra fræða?“ Vísindavefurinn 19.8.2011.

<http://www.visindavefur.is/svar.php?id=60329> (skoðað 21.2.2014)

Kvikmyndir

Jacobson, Nina., Kilik, Jon (framleiðendur) og Ross, Gary (leikstjóri). *The Hunger Games*. Bandaríkin: Lionsgate, 2012.

Sarafian, Katherine (framleiðandi) og Andrews, Mark., Chapman, Brenda (leikstjórar).

Brave. Bandaríkin: Disney Pixar, 2012.

Viðauki

Í meðfylgjandi viðauka má sjá þau sex undraævintýri sem hér voru notuð til greiningar og samanburðar, úr *Íslensk ævintýri: Drög að skrá yfir útgefin ævintýri*, í ritstjórn Aðalheiðar Guðmundsdóttur, í þeirri röð sem þau komu fyrir í umfjölluninni hér að framan.

Viðauki

TITILL: Grænklædd

HEIMILD: Íslenskar Þjóðsögur og ævintýri

Bindi: V

Safnari (-ar): Jón Árnason

Útgefandi: Bókaútgáfan Þjóðsaga

Útgáfustaður: Reykjavík

Útgáfuár: 1958

Útgáfa nr.: Nýtt safn

Bls.: 226–227

Aðrar útg.:

Flokkun: VIII. flokkur. Ævintýri. D. Laun dyggða og hegning ódyggða

AT númer:

HEIMILDARMAÐUR: Guðmundur Gísli Sigurðsson pr.

Kyn: kk

Heimili: A-Barð.: Gufudalur, síðar Kleifar, Gilsfjörður, Dal.

Fæðingarár: 1834–1892

HANDRIT: Lbs. 424 8vo

Skrásetjari (sendandi): Guðmundur Gísli Sigurðsson

ATHUGASEMDIR: Fyrirsögn í handriti: Saga af grænklæddri konu. Um heimildarmenn Guðmundar, sjá JÁ VI: 57–8.

ÚTDRÁTTUR: Karl og kerling í garðshorni áttu þrjár dætur. Signýju, Oddnýju og Helgu er var olnbogabarn foreldra sinna. Þær systur voru vanar að sitja á kletti og spinna. Eitt sinn datt snælda hjá Helgu, og Signý fleygði Helgu í reiði sinni ofan klettana. Helga kom niður í mjúkan sand og hitti þar konu er kvaðst heita Grænkápa. Helga var hjá henni í vetrarvist og sagði Grænkápa henni að vera góðri við allt sem kæmi til hennar í fjósið. Það voru tíu mýs og tíu kettir og gaf Helga þeim mjólk, en á kvöldin komu til hennar tíu karlar og tíu konur og hjálpuðu henni við ullarvinnuna. Á sumardaginn fyrsta fékk Helga kistil að launum fyrir vinnu sína. Þegar hún kom heim vildu systur hennar fara eins að. Fyrst fór Signý og síðan Oddný. Allt gekk á sama veg hjá þeim utan þess að mýsnar og kettina börðu þær frá sér og fólkið hellti grút í ullina. Þær fengu líka kistla að launum. Nú komu þar að tveir prestssynir og einn kóngsson og báðu systranna; kóngssonur fékk Helgu. Þegar Helga opnaði sinn kistil var í honum kóns- og drottningarskrúði en í kistlum systranna voru eiturpöddur sem brenndu þær allar upp. En kóngssonur og Helga sigldu úr landi og unnust vel og lengi.

TITILL: Sagan af Hildi góðu stjúpu

HEIMILD: Íslenskar þjóðsögur og ævintýri

Bindi: II

Safnari (-ar): Jón Árnason

Útgefandi: Bókaútgáfan Þjóðsaga

Útgáfustaður: Reykjavík

Útgáfuár: 1954

Útgáfa nr.: Nýútg.

Bls.: 375–380

Aðrar útg.: Fyrst prentað í JÁ II, 1864: 391–397.

Flokkun: VIII. Flokkur. Ævintýri. A. Stjúpusögur

Ingibjargar og bróður Hildar.

AT númer: 728 (EÓS); leiðr. í 934E**

HEIMILDARMAÐUR: Kristín Jónsdóttir

Kyn: kvk

Heimili: Kaupmannahöfn

Fæðingarár: 1841

HANDRIT: Lbs. 533 4to

Skrásetjari (sendandi):

ATHUGASEMDIR: Í JÁ II: 579: „Eftir jómfrú Kristínu Jónsdóttur í Reykjavík“, síðari konu Haralds Krabbe, prófessors.

ÚTDRÁTTUR: Einu sinni voru kóngur og drottning í ríki sínu; þeim var ekki barna auðið. Eitt sinn var drottning úti með Rauði ráðgjafa og óskaði hún sér að hún myndi eignast dóttur. Rauður sagði að hún fengi ósk sína uppfyllta en hún myndi þó leggja á hana er hún sæi hana í fyrsta sinn að hún myndi brenna borg föður síns, eignast barn í föðurgarði og drepa mann. Þetta gekk allt eftir og drottning eignaðist dóttur sem skírð var Ingibjörg og deyr drottning þegar hún var tólf ára. Kóngur fastnaði sér konu er Hildur nefndist og skyldi hún sitja í festum í þrjú ár. Henni og Ingibjörgu varð vel til vana og voru þær mjög líkar í útliti. Ingibjörg trúði henni fyrir álögum og Hildur hjálpaði henni. Þær brenndu borgina og önnur mun glæsilegri var reist í staðinn. Hildur sendi hana til fundar við mann sem barnaði hana. Rauður sagði konungi að Ingibjörg væri með barni en með brögðum tókst þeim að komast hjá því að upp kæmist. Maðurinn sem Hildur ráðlagði Ingibjörgu að drepa var Rauður ráðgjafi. Þegar árin þrjú voru liðin héldu kóngur og Hildur brúðkaup sitt. Þangað kom þá maður sem Hildur sagði vera bróður sinn og barnsföður Ingibjargar en hann hafði einnig verið í álögum. Lagt hafði verið á hann að vera skrímsli á daginn en maður á nóttunni. Síðan var barn þeirra sótt og haldin brúðkaup þeirra kóngs og Hildar og

TITILL: Viðfinnu saga

HEIMILD: Íslenskar þjóðsögur og ævintýri
Bindi: IV
Safnari (-ar): Jón Árnason
Útgefandi: Bókaútgáfan Þjóðsaga
Útgáfustaður: Reykjavík
Útgáfuár: 1954
Útgáfa nr.: Nýtt safn
Bls.: 475–479
Aðrar útg.:
Flokkun: VIII. flokkur. Ævintýri. A. Stjúpusögur
AT númer: 709 (EÓŠ)

HEIMILDARMAÐUR:

Kyn:
Heimili:
Fæðingarár:

HANDRIT: Lbs. 537 4to
Skrásetjari (sendandi): Sr. Jón Ingjaldsson

ATHUGASEMDIR: „Eftir einni sögusögn.“ Sbr. sagan um Mjallhvíti.

ÚTDRÁTTUR: Kóngi og drottningu varð ekki barna auðið. Með aðstoð völvu eignast drottning stúlkuna Viðfinnu en deyr síðan og kóngur tekur sér nýja konu. Stjúpan heitir Vala og er mjög fögur en Viðfinna er fegri og er kölluð Viðfinna Völufegri. Vala er öfundsjúk og byrlar henni ólyfjan, og skilur hana svo eftir í skóginum. Dvergarnir tveir finna hana og bjóða henni heim til sín. Næsta dag halda þeir á veiðar og skilja Viðfinnu eftir eina. Vala á ker sem segir frá björgun Viðfinnu. Vala reiðist við þetta og fer til bústaðar dverganna. Þegar Viðfinna neitar að hleypa henni inn, beinir Vala á inn um glugga til að drekkja Viðfinnu. Dvergarnir bjarga Viðfinnu. Er þeir fara aftur á veiðar kíkir Vala í kerid, og fær þá sama svar og áður. Hún fer þá af stað í líki eldri konu. Gefur hún Viðfinnu eittraða gullhanska og gullkamb. Aftur bjarga dvergarnir Viðfinnu. Í þriðja sinn heldur Vala af stað en nú í gervi fagurs kóngssonar sem gefur Viðfinnu gullbelti sem herðist að henni þar til samskonar gull og beltid er gert úr sé borið upp að því og að ef dvergarnir reyni að bjarga henni muni þeir deyja. Dvergarnir reyna að bjarga henni en deyja úr sorg. Nú segir kerid Völu að dvergarnir séu dauðir og Viðfinna nær dauð. Kætist drottning við þetta. Ungur kóngsson kemur þar að sem Viðfinna liggur. Hann leggur hringa sem hann hefur á hendi sér að beltinu og bjargar Viðfinnu. Siglir nú kóngsson heim og vill giftast Viðfinnu. Einn morgun gengur Vala að keru sínu og spyr það fréttu og segir það henni af örlögum Viðfinnu. Verður hún við þetta svo æf að hún hendir kerinu í sjóinn. Viðfinna og kóngssonur koma til kóngs og segja honum allt af léttu. Fóstra kóngssonar leggur á Völu að eins muni fara fyrir henni og kerinu hennar og að Vala muni verða að því versta kvendýri sem sést hafi í sjónum. Verður nú svo og verður kerid að ígulkeri en drottningin að vogmeri. Viðfinna lét nú taka lík dverganna og steypa þau í gull og lét svo gera eftir þeim stytur tvær úr hvítum marmara og geymdi hún þessa muni alla tíð sem mestu gersemar í höll sinni.

TITILL: Hesturinn, Gullskór og sverðið Dynfjöður

HEIMILD: Íslenskar þjóðsögur og ævintýri
Bindi: V
Safnari (-ar): Jón Árnason
Útgefandi: Bókaútgáfan Þjóðsaga
Útgáfustaður: Reykjavík
Útgáfuár: 1958
Útgáfa nr.: Nýtt safn
Bls.: 155–159
Aðrar útg.:
Flokkun: VIII. flokkur. Ævintýri. C. Eftirlætis- og olnbogabörn kónga og kotunga
AT númer: 328 (EÓŠ)

HEIMILDARMAÐUR:

Kyn:

Heimili:

Fæðingarár:

HANDRIT: Lbs. 537 4to

Skrásetjari (sendandi): Einar Einarsson á Gjögri

ATHUGASEMDIR: Einar var vinnumaður á Stað í Steingrímsfirði 1862.

ÚTDRÁTTUR: Karl og kerling áttu þrjá syni, Sigurð, Hálfán og Þorstein. Sigurður og Hálfán fóru að heiman og til þeirra kom ófríð kona sem bað þá að gefa sér að borða. Ekki vildu þeir gera það. Þeir fóru því næst í kóngsríki. Kóngurinn bað þá að finna kindur sem týndar væru. Ekki tókst þeim það og voru þeir drepnir.

Þorsteinn lagði nokkru síðar af stað. Hann hitti konuna og gaf henni að borða. Eftir þetta fór Þorsteinn að finna kónginn og var beðinn um að finna kindurnar, og tókst það með hjálp konunnar. Einnig fann hann týndan hring fyrir kóng. Þá bað kóngur Þorstein um að ná í hestinn Gullskó og sverðið Dynfjöður. Það tókst með hjálp konunnar og svarts hunds. Konan sagði honum að velja dóttur kóngsins í verðlaun, sem hann gerði. Kóngurinn sagði honum þá að dóttirin væri týnd en lofaði Þorsteini hana ef hann myndi finna hana. Þorsteinn náði í konuna og vildi giftast henni, þrátt fyrir að kóngur segði þetta ekki vera dóttur sína. Á brúðkaupsnóttina féll hamur af konunni og svarta hundinum. Konan var þá dóttir kóngsins en hundurinn dóttir hennar og Rauðs sem var hirðmaður konungs, en Rauður játaði og var brenndur. Lifðu Þorsteinn og kóngsdóttir vel og lengi.

TITILL: Herrauður og Helga

HEIMILD: Íslenskar þjóðsögur og ævintýri
Bindi: V
Safnari (-ar): Jón Árnason
Útgefandi: Bókaútgáfan Þjóðsaga
Útgáfustaður: Reykjavík
Útgáfuár: 1958
Útgáfa nr.: Nýtt safn
Bls.: 9–12
Aðrar útg.:
Flokkun: VIII. flokkur. Ævintýri. B. Vondir ættingjar
AT númer: 706 (EÓŠ)

HEIMILDARMAÐUR: Guðríður Eyjólfsdóttir
Kyn: kvk
Heimili: Rang.: Árkvörn, Fljótshlíðarhreppur
Fæðingarár: Um 1811–1878

HANDRIT: Lbs. 536 4to
Skrásetjari (sendandi): Páll Pálsson

ATHUGASEMDIR: Handritinu er skipt í tvennt. Fyrri hlutinn er Smáfróði sr. Benedikts Þórðarsonar og seinni hlutinn eru sögur og ævintýri m.h. Páls Pálssonar í Árkvörn. Handritið var ritað 1862–3 (ekki 1863–4, eins og stendur á titilblaði). Í skýringum [494] bls. 682 í JÁ IV segir að Páll Pálsson hafi skráð flestar eða allar sínar sögur eftir Guðríði Eyjólfsdóttur, sem var niðursetningur.

ÚTDRÁTTUR: Eitt sinn voru karl og kerling í koti sínu og áttu þau eina dóttur sem hét Helga. Til þeirra kom maður sem hét Herrauður og bað þau um að taka sig og gerðu þau það. Hann vildi giftast Helgu en hún vildi það ekki. Eitt sinn kom Helga heim og er hann þá búinn að drepa foreldra hennar. Hún sleppur frá honum og kemur í eitt konungsríki og vill kóngurinn giftast henni. Kóngurinn tekur Herrauð sem veturmann án vitundar Helgu. Svo fer kóngur í ferðalag og á meðan fæðir Helga barn og lætur Herrauður þræl fara með það til að drepa það, en sá þyrmir lífi þess. Herrauður setur þagnaðargull undir tungu Helgu svo hún getur ekki talað og hvolp í stað barnsins. Þetta gerist í þrígang og þá skipar kóngur að láta drepa drottningu en hún sleppur þó frá því.

Eitt sinn sjá Herrauður og kóngur að mannaferð er í eyju konungs þar sem hann geymdi sauði sína. Fara þeir að eyjunni en Herrauður getur ekki lagst að og fer kóngur einn með mönnum sínum og hittir þar óféléga konu og hús hennar. Svo kemur Herrauður og konan biður hann um að segja ævisögu sína; hann byrjar á því að ljúga en endar með því að segja sannleikann. Hann reynist vera tröllssonur og segir svo frá öllu því sem hefur gerst og er að lokum brenndur á báli. Kóngur hittir svo konu sína og börn og verða þar miklir fagnaðarfundir. Hin konan segist vera kóngsdóttir í álögum og biður um að fá að giftast elsta syni kóningsins þegar hann verði nógu gamall og gengur það eftir.

TITILL: Sagan af Rauðukusu

HEIMILD: Íslenskar þjóðsögur og ævintýri
Bindi: IV
Safnari (-ar): Jón Árnason
Útgefandi: Bókaútgáfan Þjóðsaga
Útgáfustaður: Reykjavík
Útgáfuár: 1956
Útgáfa nr.: Nýtt safn
Bls.: 535–538
Aðrar útg.:
Flokkun: VIII. flokkur. Ævintýri. A. Stjúpusögur
AT númer: 302 I (EÓŠ); leiðr. í 302B*

HEIMILDARMAÐUR:

Kyn:
Heimili:
Fæðingarár:

HANDRIT: JS 287 4to, afrit: Lbs. 538 4to
Skrásetjari (sendandi):

ATHUGASEMDIR:

ÚTDRÁTTUR: Sagan segir frá kóngi og drottningu sem eiga einn son. Drengur þessi lagði mikið ástfóstur á kusu fjölskyldunnar og dvaldi löngum hjá henni í útihúsum. Var hún kölluð Rauðakusa. Svo gerist það að drottning tekur sótt og deyr. Kóngur og kóngssonur eru harmi slegnir og dvelja löngum á haugi drottningar. Dag einn sjá þeir hvar fögur kona kemur út úr skóginum. Kóngur býður konunni að heimsækja sig og ríki sitt sem hún og gerir og síðan giftist hann konunni. Kóngssonur hafði lítið af stjúpu sinni að segja, og nokkru seinna leggst hún í sótt. Hún segir kóngi að slátra Rauðukusu og gefa sér kjötið að éta. Við þessar fréttir verður kóngssonur hræddur og leitar ráða hjá kusu sem ráðleggur honum að leggja upp í ferð ásamt sér inn í skóg.

Svo er sagt af öðrum kóngi og þremur dætrum hans. Kóngur hefur mikið yndi af því að stunda veiðar. Eitt sinn þegar hann er á ferð lendir hann í þoku. Hann hittir tröllkarl sem bjargar honum úr þokunni en vill fá að launum eina dóttur hans; lofar kóngur að koma henni til tröllkarlsins á tilsettum tíma. Sagan endurtekur sig tvisvar sinnum aftur; hann fer inn í skóginn og villist í þoku og hittir tröllkarla sem bjarga honum úr þokunni og verður að launa þeim með dætrum sínum, sem hann samþykkir. Kóngur stendur við heit sín og skilar dætrunum á tilsettum tíma og stað. Svo fær kóngur aðstoð Rauðreks ráðgjafa síns til þess að drepa tröllkarlana og frelsa dætur sínar. Þá kemur Sigurður og kusa aftur til sögunnar þar sem þau eru á ferð í skóginum og ganga fram á dæturnar. Sigurður veitist að tröllkörlunum og drepur þá hvern af öðrum, en alltaf tilkynnir Rauðrekur að það hafi verið hann sjálfur sem hafi verið að verki sem verður til þess að kóngur borgar honum greiðann með því að gefa honum eina dótturina. Upp komast svik um síðir og Sigurður kemst að brúðkaupi Rauðreks og kóngsdóttur; hann segir kóngi hverskyns er og fær að launum eina dóttur, sem hann giftist. Eins átti kóngur son sem Sigurður hét, en sá giftist Rauðukusu sem reynist vera kóngsdóttir í álögum og hundur Sigurðar, sem fyrst var getið, giftist einni kóngsdótturinni og reynist vera kóngssonur í álögum. Sigurðarnir tóku sinn við hvoru ríkinu.