



**HÁSKÓLI ÍSLANDS**

**Hugvísindasvið**

# Íslenskt ævintýri?

*Athugun á hinum alþjóðlega sagnaarfi í íslenska ævintýrinu  
Vonda drottningin*

**Ritgerð til B.A.-prófs**

**Inga Rósa Ragnarsdóttir**

**Janúar 2009**

**Háskóli Íslands**

**Hugvísindasvið**

**Íslenska**

# **Íslenskt ævintýri**

*Athugun á hinum alþjóðlega sagnaarfi í íslenska ævintýrinu  
Vonda drottningin*

**Ritgerð til B.A.-prófs**

**Inga Rósa Ragnarsdóttir**

**Kt.: 141184-2299**

**Leiðbeinandi: Dagný Kristjánsdóttir**

**Janúar 2009**

## Samantekt

*Vonda drottningin* er eitt af þeim ævintýrum sem Jón Árnason safnaði fyrir sagnasafn sitt *Íslenzkar þjóðsögur og ævintýri*. Safnið kom fyrst út árið 1862 eða um 50 árum eftir að Grimms-bræður gáfu út sitt safn sem heitir *Kinder- und Hausmärchen* og kom út á árunum 1812-1815. Þar sem safn Grimms-bræðra kom út á undan safni Jóns eru miklar líkur á því að heimildarmenn Jóns hafi heyrt af eða jafnvel lesið eitthvað af ævintýrunum sem komu út í *Kinder- und Hausmärchen*. Þetta veldur því að sumar sögur Jóns líkjast óneitanlega sögum Grimms-bræðra. Þetta á við um ævintýrið *Vondu drottninguna* en líkindi þess við Grimms-ævintýrið *Hans og Grétu* eru það mikil að íslenska ævintýrið verður að teljast afbrigði eða sérstök útgáfa af erlenda ævintýrinu.

Íslenska ævintýrið virðist vera ósköp hefðbundið og sker sig ekki frá öðrum ævintýrum. Ævintýrið er tíma- og staðlaust, lítið er um lýsingar á umhverfinu og tilfinningum persóna er ekki lýst með mörgum orðum heldur verður að lesa þær úr atburðum sögunnar og viðbrögðum persónanna við þeim. Ævintýrið gerist í sérstökum ævintýraheimi sem svissneski bókmenntafræðingurinn Max Lüthi gerir grein fyrir. Þessi handanheimur er nálægt hinum raunverulega heimi hversdagsins, en þó eru þeir aðskildir. Hægt er að sjá muninn á þessum heimum á furðuhlutum og –skepnum sem birtast í frásögninni. Í *Vondu drottningunni* koma fyrir töfrahlutir eins og kista sem siglir sjálfkrafa og töfraelga en einnig er eitt af illmennum sögunnar tröll.

Þegar lítið er á tengsl íslenska ævintýrisins við hinn alþjóðlega sagnaarf sjást tengslin við *Hans og Grétu* en einnig er hægt að finna tengsl við *Mjallhvíti og dvergana sjö* og *Ódysseifskviðu Hómers*. Tengslin við *Hans og Grétu* sjást vel með frásagnarliðum Propps og þátttökulíkani og „fiðrildalíkani“ Greimasar. Þátttökulíkan *Hans og Grétu* er alveg eins og fyrra líkan *Vondu drottningarinnar* og er hægt að nota sama líkanið fyrir bæði ævintýrin. Andstæðupör „fiðrildalíkananna“ eru eins en í báðum ævintýrunum er sagt frá för persóna frá frelsi yfir í ófrelsi og til baka. Þessi atriði gera það að verkum að *Vonda drottningin* verður að teljast afbrigði af *Hans og Grétu* eins og minnst var á hér á undan. Þetta gerir það þó ekki að verkum að ævintýrið teljist ekki lengur íslenskt, það hefur ákveðin íslensk sérkenni, hefur lifað í íslenskum sagnaarfi í að minnsta kosti 150 ár, verið sagt íslenskum börnum á jafn löngum tíma og öðlast þegnrétt í íslenskum bókmenntum.

## Efnisyfirlit

Inngangur .....	3
1. <i>Vonda drottningin</i> .....	5
2. Propp og frásagnarliðir <i>Vondu drottningarinnar</i> .....	14
2.1 Frásagnaliðir <i>Hans og Grétu</i> .....	18
3. Hinn alþjóðlegi sagnaarfur .....	21
Niðurlag .....	29
Viðauki .....	31
Heimildaskrá .....	33

## Inngangur

Ævintýri eru mikilvægur hluti af menningu hvers lands, þau hafa verið sögð börnum frá örófi alda, hafa sömu sagnaminni og hafa þannig orðið sameiginlegur, alþjóðlegur sagnasjóður. Sígild ævintýri eru ómetanlegt viðmið síðari frásagna en það sést til dæmis á þeim gífurlega fjölda af ævintýrabókum og kvikmyndum sem hafa komið út. Sögur Grimms-bræðra hafa haft mikil áhrif á kvikmyndaiðnaðinn og hafa fjölmargar kvikmyndir komið út sem endurvinnna ævintýri þeirra eða afbrigði af þeim. Á móti hafa kvikmyndirnar svo haft sín áhrif á ævintýrin og túlkun okkar á þeim. Walt Disney-fyrirtækið hefur verið mjög ötult við að endurvinnna ævintýri Grimms-bræðra og hefur meðal annars gert kvikmyndir sem byggja á ævintýrunum um *Mjallhvíti*, *Pyrnirósu* og *Öskubusku*. Dæmi um aðrar myndir sem nota hefðbundin ævintýri sem einhvers konar efnivið eru vinsælar unglíngamyndir eins og *Princess Diaries* (2001, framhald 2004), *Ella Enchanted* (2004), *Shrek* (2001, mynd númer 2 kom út árið 2004 og mynd númer 3 kom út árið 2007) og *Brothers Grimm* (2005) en þessi dæmi eru aðeins dropi í haf þeirra mynda sem til eru.<sup>1</sup>

Í dag má segja að hin svokölluðu Grimms-ævintýri séu þekktust allra ævintýrasafna á Vesturlöndum en Jakob og Wilhelm Grimm byrjuðu að skrifa niður vinsælar sögur árið 1806. Þeir áttuðu sig á því að „hætta var á að þessi ‚faldi fjársjóður‘ myndi tynast og að tími væri kominn til að varðveita þessa mikilvægu arfleifð.“<sup>2</sup> Bræðurnir tóku sig því til og byrjuðu að safna ævintýrum en áhugi þeirra var smitandi og aðstoðuðu margir vinir og kunningjar þeirra við söfnunina. Á meðal þeirra var systir þeirra Lotta Grimm<sup>3</sup> en aðalheimildamaður þeirra var Dorothea Viehmann. Dorothea var 55 ára gömul, dóttir kráareiganda, og kom upprunalega frá Frakklandi þannig að möguleiki er á því að sögurnar hennar hafi verið franskar en ekki þýskar.<sup>4</sup> Á árunum 1812-1815 gáfu Grimms-bræður loks út safnið *Kinder- und Hausmärchen*<sup>5</sup> en það inniheldur mörg af þekktustu ævintýrum hins vestræna heims. Sögurnar voru ætlaðar jafnt fullorðnum sem börnum en voru fljótt kenndar við barnabókmenntir.<sup>6</sup>

Þrátt fyrir að Grimms-bræður séu þekktustu ævintýrasafnarnir eru þeir langt frá því að vera þeir fyrstu eða einu. Frakkinn Charles Perrault vakti fyrst athygli á

<sup>1</sup> *The Internet Movie Database* 2009. Sótt 25. nóvember af <http://www.imdb.com/>

<sup>2</sup> Michaelis-Jena, Ruth. 1970:47

<sup>3</sup> Michaelis-Jena, Ruth. 1970:47-54

<sup>4</sup> Warner, Marina. 1995: 190-193

<sup>5</sup> Grimm, Brüder. 1949.

<sup>6</sup> Owens, Lily. 1981: introduction

ævintýrum í Frakklandi á árunum 1696-1697 með ævintýrasafninu *Contes de ma mère l'Oye*<sup>7</sup> en í því safni voru meðal annarra sögurnar um *Mjallhvíti*, *Öskubusku* og *Rauðhettu*.<sup>8</sup> Alla tíð eftir útgáfu þessa verks hefur verið mikill áhugi á ævintýrum sem bókmenntagrein.<sup>9</sup> Ævintýrin sem Grimms-bræður söfnuðu voru alls ekki öll upprunnin í Þýskalandi en nokkur ævintýri þeirra eiga sér samsvörun í verki Perraults. Útgáfa hans á *Þyrnirósu* var aðeins öðruvísi en Grimms-bræðra og þar er vakin athygli á því að tíminn hafi í raun liðið á meðan Þyrnirós svaf og tískan breyst með tímanum.<sup>10</sup> Fleiri ævintýri voru sameiginleg Grimms-bræðrum og Perrault en ljóst er að Perrault og rannsóknir hans hafa haft mikil áhrif á bræðurna. Þó að Grimms-bræður byggi á Perrault lögðu þeir mikið til en: „Með aðferðafræði Jacobs Grimm var lagður grunnur að þjóðfræði sem sjálfstæðri vísindagrein eins og við þekkjum hana nú á tímum.“<sup>11</sup> Jakob leit á sögurnar sem vísindaleg gögn og vildi vinna með þær sem slíkar.

Grimms-bræður eru þekktastir af ævintýrasöfnurum nítjándu aldar en hægt er að sjá áhrif frá þeim víða um heim. Á Íslandi tóku þó nokkrir sig til og söfnuðu þjóðsögum og ævintýrum en þekktasta íslenska safnið er án efa *Íslenskar þjóðsögur og ævintýri* sem Jón Árnason safnaði og gaf út árið 1862. Nokkur ritskoðun hefur verið beitt í söfnun Jóns Árnasonar en hann „lagði sjálfur línurnar um það hverskonar efni skyldi safnað, er hann sendi fjölda vina sinna og góðkunningja (um fjórtíu talsins) hugvektu í bréfi árið 1858, og bað þá að veita sér liðsinni við öflun efnis.“<sup>12</sup> Í bréfunum taldi hann upp hvernig sögur hann vildi helst fá og strax þar kemur ritskoðunin fram. Guðbrandur Vigfússon aðstoðaði Jón við frágang og prentun sagnanna og efalaust hefur hann haft einhver áhrif á sögurnar og því er ljóst að þær hafa farið í gegnum nokkrar síur og breytingar áður en þær komust loksins á prent.<sup>13</sup> Einnig er ljóst að þeir sem söfnuðu sögunum fyrir Jón hafa verið mismunandi og ekki víst að þeir hafi safnað í öllum lögum samfélagsins en dæmi eru um að séra Björn Halldórsson, prestur í Laufási, hafi sleppt að skrá sögur þar sem þær væru alkunnar og treysti hann ekki sögumanninum.<sup>14</sup>

Þrátt fyrir þessa annmarka á safni Jóns Árnasonar er safnið mjög vandað og oftast talið helsta ritið um íslenskar þjóðsögur og ævintýri. Íslensku ævintýrin hafa heillað þjóðina um árabil og eru þau ásamt þjóðsögunum mikilvægur hluti af

<sup>7</sup> Ólína Þorvarðardóttir. 1998: 247

<sup>8</sup> Warner, Marina. 1995: xii

<sup>9</sup> Lüthi, Max. 1986: 1

<sup>10</sup> Lüthi, Max. 1986: 20

<sup>11</sup> Ólína Þorvarðardóttir. 1998: 250

<sup>12</sup> Ólína Þorvarðardóttir. 1998: 252

<sup>13</sup> Ólína Þorvarðardóttir. 1998: 254

<sup>14</sup> Ólína Þorvarðardóttir. 1998: 260

menningararfi okkar Íslendinga. Í fjórða bindi safns síns segir Jón að hann telji að ævintýrunum sé ekki „snúið úr útlendum ævintýrum á íslenska tungu“ og þau teljist sem skáldskapur þjóðarinnar alveg eins og aðrar sögur (svo sem útilegumannasögur).<sup>15</sup> Þó það sé ef til vill satt að sögurnar í safni Jóns séu ekki þýðingar á erlendum ævintýrum er ljóst að þeim hefur verið breytt og þau aðlöguð íslenskum smekk fyrir útgáfu þeirra. Þannig mætti færa rök fyrir því að sögurnar séu ekki bara skáldskapur þjóðarinnar heldur engu síður þeirra sem söfnuðu sögunum og aðstoðuðu við útgáfu þeirra.

Þó það megi draga uppruna sagnanna í efa kemur skýrt fram í orðum Jóns Árnasonar hérna að ofan hin mikla trú hans á að þessi ævintýri séu fyrst og fremst íslenskur skáldskapur. Við skoðun á ævintýrum Jóns kemur í ljós að þó nokkur ævintýri líkjast mjög ævintýrum úr hinum alþjóðlega sagnaarfi. Mörg segja svipaða sögu og Grimms-ævintýrin eða vinna með svipuð atriði og sagnaminni. Þessi líkindi á milli íslensku ævintýranna og þeirra alþjóðlegu eru of mikil til að það sé einskær tilviljun. Íslensku ævintýrin vinna með hinn alþjóðlega sagnaarf og laga hann að íslenskum aðstæðum en þá vaknar upp spurningin um það hvernig það sé gert? Þessi spurning er viðfangsefni ritgerðar minnar en ævintýrið *Vonda drottningin* úr safni Jóns Árnasonar verður skoðað og reynt verður að svara þessari spurningu. Ritgerðin samanstendur af þremur aðalköflum en í fyrsta kafla verður byrjað á því að greina *Vondu drottninguna*. Í öðrum kafla verður farið í *Vondu drottninguna* og *Hans og Grétu* með hliðsjón af frásagnarliðum Propps og í þriðja og seinasta kaflanum verða tengsl íslenska ævintýrisins við hinn alþjóðlega sagnaarf skoðuð.

## 1. *Vonda drottningin*

Í fjórða bindi *Íslenskra þjóðsagna og ævintýra* Jóns Árnasonar er ævintýrið *Vonda drottningin*. Þetta ævintýri er flokkað sem stjúpusaga en samkvæmt Jóni er sá flokkur stærstur og sögurnar í honum algengastar.<sup>16</sup> Sögurnar í þessum flokki segja frá börnum sem fullorðnir níðast á en illvirkjarnir eru yfirleitt stjúpmæður. Margar hugmyndir hafa komið fram um hlutverk stjúpmæðra í sögum en Maria Tatar segir meðal annars: „Þó stjúp/móðir hetjunnar sé tengd við svik og illgirni er móðir hetjunnar tengd náttúrunni

---

<sup>15</sup> Jón Árnason. 1961 II: 297

<sup>16</sup> Jón Árnason. 1961 II: 299

og líffræðilegri hrynjandi.<sup>17</sup> Stjúpmóðir og móðir gegna því mismunandi hlutverkum, stjúpmóðirin er tengd dauðanum, hún „er orsakavaldur blóðþyrstra afla“. Móðirin er hins vegar tengd við lífið, hún „stendur fyrir lífgefandi krafta“.<sup>18</sup> Þetta getur skýrt það af hverju stjúpuflokkurinn er stærstur og sögurnar í honum algengastar en fæstir vilja trúa því að foreldrar geti komið svona fram við sín eigin börn og því er auðvelt að leysa vandann með því að gera vonda aðilann að stjúpmóður. Með því að breyta vondri móður í vonda stjúpmóður var hægt að halda í hugmyndina um hina góðu og lífgefandi móður. Einnig var hægt að koma með þau rök að á árum áður hafi það verið talið „eðlilegt“ að stjúpmóðir hugsaði betur til sinna eigin barna en barna mannsins síns frá fyrra hjónabandi. Tatar styður þetta en hún segir:

Það að stjúpmæður komu illa fram við börn eiginmanns síns úr fyrra hjónabandi – að hluta vegna þess að þær vildu varðveita föðurleifð sinna eigin barna og að hluta vegna þess að þær tóku þeirri hugmynd illa að þurfa að sjá um börn fyrri eiginkonu – var meira eða minna staðreynd lífsins á þeim tíma sem mótaði sögurnar sem voru skráðar í safni Grimms-bræðra.<sup>19</sup>

Eins og sagt var hér að ofan flokkast *Vonda drottningin* til stjúpusagna og virðist sagan falla vel að hugmyndunum um stjúpmæður sem farið var í hérna að framan. Ævintýrið byrjar á upphafsorðum hefðbundinna ævintýra: „Einu sinni voru konungur og drottning í ríki sínu.“<sup>20</sup> Þar segir frá því að konungurinn missir konu sína ári eftir fæðingu barna þeirra og stendur einn uppi með tvö ung börn. Konungurinn giftist þó stuttu seinna en svo vill til að stjúpmóðir barnanna er ekki öll þar sem hún er séð. Hún grípur fyrsta tækifærið sem býðst, blekkir börnin til að fara ofan í kistu sem hún sendir svo yfir hafið til systur sinnar. Þessi systir gómar börnin, heldur þeim föngrum og fitar þau svo þau séu feit og meyr á nýárinu og verði góð máltíð fyrir hana. Hins vegar ná börnin að komast undan og sleppa þannig við að lenda í potti kerlingarinnar. Sögunni lýkur á því að kerlingin og stjúpan fá makleg málagjöld, kerlingin hálsbrotnar en stjúpan er brennd á báli. Þótt ævintýrið hefjist á hefðbundnu upphafi er ekki hægt að segja að því ljúki á hefðbundinn hátt. Lokasetningin hljóðar svo: „og lýkur hér svo sögu

<sup>17</sup> „While the hero’s step/mother is connected with artifice and malice, his birth mother is described in terms that link her with nature and biological rhythms.“, Tatar, Maria. 1992: 220

<sup>18</sup> „serves as the agent of murderous forces“, „represents life-giving powers“, Tatar, Maria. 1992: 224

<sup>19</sup> Tatar, Maria. 1992: 222

<sup>20</sup> Jón Árnason. 1961 IV: 527



hennar [vöndu drottningarinnar]<sup>21</sup> Þessi endir líkist frekar lokaorðum Íslendingasagna en ævintýra en þrátt fyrir það kemur hann skilaboðunum skýrt og skorinort til skila.<sup>22</sup>

Í öðru bindi safnsins segir Jón að stjúpusögur fjalli yfirleitt um tröllkonur sem dyljast í líki fagurra kvenna. Þessar tröllkonur giftast yfirleitt konungum eftir að þeir hafa orðið ekkjar. Tröllskapur þeirra kemur hins vegar í ljós þegar konungurinn fer burt og skilur tröllid/drottninguna eftir með börnum sínum en þá „leggjast stjúpunar jafnan á þau og annaðhvort stofna þeim í óhæfi eða leggjast á þau að öðrum kosti og sýna í því andlegan tröllskap.“<sup>23</sup> Jón segir einnig að tröllkonurnar fái sína refsingu eftir að börnin komast undan, með hjálp töfragripa eða með þeirra eigin snjallræði.<sup>24</sup>

Ævintýrið um *Vöndu Drottninguna* er ólíkt þessari lýsingu Jóns en í því er ekki minnst berum orðum á tröll. Í þessu ævintýri er stjúpan aðeins vönd kona en þó að ekki sé sagt berum orðum að kerlingin systir hennar sé tröll bendir lýsingin á henni sterklega til þess. Henni er lýst sem afar ljótri kerlingu sem hefur þann hæfileika að geta tekið úr sér augað og geymt það uppi á snaga. Annað tröllslegt einkenni er að kerlingin ætlar sér að éta börnin á nýárinu. Þetta er eintaklega tröllsleg hegðun og er mannát eitt af helstu einkennum trölla en þeim virðist finnast börn mjög bragðgóð. Þótt þetta teljist vissulega tröllslegt einkenni er þetta „ekki bara brot gegn samfélagi og siðferði heldur brot gegn því að vera maður.“<sup>25</sup> Mannfræðingar skipta mannáti í þrjá meginflokka:

Fyrst er át ættingja og ástvina sem byggist á ást og kærleika, hinn látni er tekinn inn í líkama þeirra sem lifa og lifir áfram í þeim. Svo er át sem byggist á hatri, hinn látni er smánaður og honum eytt með því að éta hluta af honum eftir dráp í stríði og aftöku. Loks er mannát í hungursneyð þar sem eftirlifendur eiga um það eða dauðann að velja.<sup>26</sup>

Mannát kerlingarinnar á best heima í öðrum floknum þar sem börnin eru vissulega ekki ástvinir hennar og ólíklegt er að hungursneyð ríki þar sem kerlingin hefur mat til þess að fita börnin. Mannát er eitt af óhugnanlegustu brotum sem framin eru gegn mannlegu samfélagi og siðferði. Það er því spurning hvort kerlingin sé hér réttdræp fyrir

---

<sup>21</sup> Jón Árnason. 1961 IV: 529

<sup>22</sup> Jón Árnason. 1961 IV: 527-529

<sup>23</sup> Jón Árnason. 1961 II: 299

<sup>24</sup> Jón Árnason. 1961 II: 299

<sup>25</sup> Dagný Kristjánsdóttir. 2008: 3

<sup>26</sup> Dagný Kristjánsdóttir. 2008: 2

glæp sinn en enginn grætur endalok hennar og líklegra er að þeir sem heyra eða lesa ævintýrið fagni dauða hennar. Út frá þessu er hægt að álykta með nokkurri vissu að kerlingin sé vissulega tröllkona.

Fyrir utan þennan ‚vafa‘ á því hvort kerlingin sé tröllakyns eða ekki er sagan hrein og bein og það eru engar aðrar furðuskepnur í sögunni. Ólíkt mörgum öðrum ævintýrum eru engir dvergar, álfar eða talandi dýr. Börnin komast undan af eigin rammleik en konungssonurinn er greinilega sterkari og klókari aðilinn á meðan konungsdóttirin heldur sig í bakgrunninum. Þau fá enga hjálp og þurfa að reiða sig á sitt eigið vit og kænsku. Ólíkt mörgum öðrum ævintýrum er enginn hjálparmaður eða önnur aukapersóna sem aðstoðar þau. Ævintýrið er þó hefðbundið að því leyti að töfragripir koma við sögu. Auga kerlingarinnar og kista stjúpunnar eru greinilega ekki venjulegir hlutir en eru gæddir töframætti. Augað minnir á gleraugu nútímans en án þess sér kerlingin ekkert. Kistan virkar sem nokkurs konar skip og ‚siglir‘ fyrir eigin mætti og fer beinustu leið með börnin til kerlingarinnar.<sup>27</sup>

Kerlingin/tröllið er ekki eina illmenni sögunnar því stjúpmóðir barnanna er greinilega annað illmenni. Hún hrindir atburðarásinni af stað þegar hún sendir börnin til systur sinnar vitandi það að þau muni ekki lifa þann fund af. Þess vegna er ekki að undra að stjúpmóðirin fái makleg málagjöld þegar lok sögunnar nálgast. Aðrar persónur í ævintýrinu eru upprunalega fjölskyldan sem samanstóð af konunginum, fyrstu drottningunni og tvíburunum börnum þeirra. Svo virðist sem nokkur ást hafi verið á milli konungshjónanna þar sem „konungi féll mjög þungt lát drottningar sinnar...“.<sup>28</sup> Konungurinn giftist þó stuttu seinna og treysti ráðgjafa sínum til þess að finna gott kvonfang handa sér. Konungurinn virðist koma mjög lítið við sögu í ævintýrinu en einu mikilvægu atriðin sem hann virðist vera viðriðinn er að leiða vondu drottninguna inn í líf þeirra og dæma hana síðar fyrir glæpi hennar. Tvíburarnir í sögunni eru strákur og stelpa en það er augljóst að strákurinn er ráðandi í sambandi systkinanna. Í viðureign þeirra við kerlinguna er það stelpa sem missir stjórn á sér og kemur upp um þau en strákurinn notar hugvit sitt til þess að koma þeim úr klípunni. Eins og Max Lüthi segir: „Illar stjúpmæður og tengdamæður hafa oft vald á svartagaldri. Það er regla að hetjan (ásamt bræðrum, systurum og oft foreldrum og lægra settum mennskum persónum)

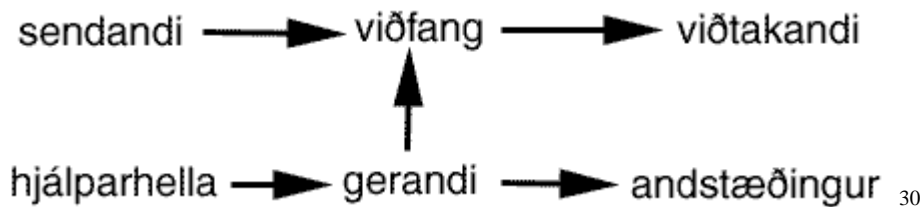
---

<sup>27</sup> Jón Árnason. 1961 IV: 527-529

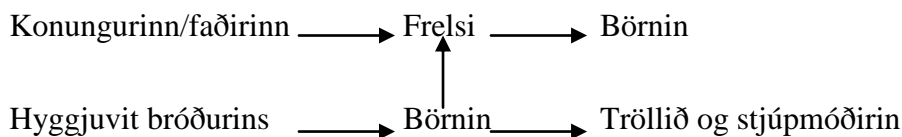
<sup>28</sup> Jón Árnason. 1961 IV: 527

tilheyrir heimi hversdagslífsins“.<sup>29</sup> Þetta á vel við *Vondu drottninguna* en tvíburarnir eru ósköp venjuleg börn og hafa engar sérstakar náðargáfur fyrir utan sitt eigið hyggjuvit.

Hérna að ofan hefur verið fjallað um persónur ævintýrisins og hvernig þær koma fram í sögunni. Til að skilja persónurnar enn betur er hægt að skoða hlutverk þeirra en besta aðferðin við það er að nota þátttökulíkan A. J. Greimasar:



Hver saga takmarkast ekki við eitt líkan heldur geta verið mörg líkön í einni sögu sem lýsa mismunandi atburðum sögunnar. *Vonda drottningin* er hins vegar töluvert stutt og fremur einfalt ævintýri þannig að aðeins verður gerð grein fyrir tveimur líkönum. Fyrri líkanið gerir ráð fyrir börnunum sem gerendum og lítur svona út:

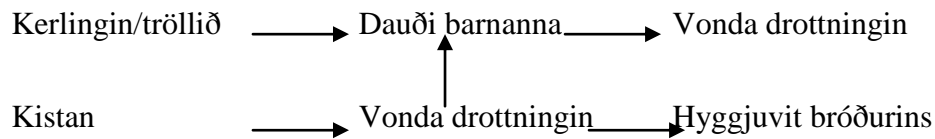


Eins og áður hefur komið fram er engin sérstakur hjálparmaður í ævintýrinu og þurftu börnin að leysa verkefni á eigin spýtur. Staðurinn fyrir ‚hjálpahelluna‘ ætti því að vera auður en þar kemur hyggjuvit bróðurins þó inn sem meginstyrkur. Börnin eru gerendur ævintýrisins þar sem þau lenda í hremmingum og þurfa að leysa þrautir og því eru þau sett á staðinn sem merktur er ‚gerandi‘. Staðurinn sem merktur er ‚andstæðingur‘ er fyrir illvirkja sögunnar og því eru stjúpan og kerlinginn sett í það sæti en þær eru augljóslega fulltrúar hins illa í sögunni. Takmark barnanna er frelsið og að komast heil og höldnu heim og því er frelsið sett sem ‚viðfang‘. Börnin eru svo ‚viðtakendurnir‘ þar sem þau fá ‚viðfangið‘ (frelsið) að lokum. Sá sem ‚sendir‘ frelsið til barnanna er konungurinn, faðir þeirra, og því er hann settur sem ‚sendandinn‘.

Seinna líkanið gerir ráð fyrir kerlingunni/tröllinu sem geranda og lítur svona út:

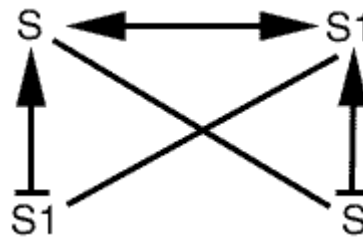
<sup>29</sup> Lüthi, Max. 1986: 10

<sup>30</sup> Ármann Jakobsson. 1993. Sótt 14. janúar 2009 af <http://www3.hi.is/~mattsam/Kistan/k00/armann.htm>



Þetta líkan miðast við illmenni sögunnar og því er vonda drottningin sett á staðinn fyrir ‚geranda‘ en það er hún sem hrindir atburðarásinni af stað. Eins og í fyrra líkaninu er enginn eiginlegur hjálpari en þó verður að telja kistuna meginstyrk drottningarinnar og því er það sett á staðinn fyrir ‚hjálpahellu‘. ‚Andstæðingur‘ vondu drottningarinnar er hyggjuvit bróðurinn en bróðirinn notar hyggjuvit sitt til að koma í veg fyrir að ráðagerð vondu drottningarinnar verði að veruleika og hún nái viðfangi sínu. ‚Viðfangið‘ er dauði barnanna og ‚viðtakandi‘ þess er vonda drottningin þar sem hún fær ósk sína uppfyllta með dauða barnanna. ‚Sendandi‘ líkansins er hins vegar kerlingin þar sem það er hún sem ætlar að drepa börnin.

Auk þáttökulíkansins kom Greimas með svokallað „fiðrildi“ en það lýsir grundvallarformgerð merkingar eða djúperð frásagna. Líkanið lítur svona út:



Þetta líkan er að mestu byggt á andstæðutvenndum Levi-Strauss en eins og Ármann Jakobson lýsir þessu: „S og S1 tákna hér móthverfu, andstæður sem skilyrðast hvor af annarri. S er bæði neitun S og forsenda S1 og S1 neitun S1 og forsenda S.“<sup>31</sup> Meginandstæðurnar í *Vondu drottningunni* eru frelsi (S) og ófrelsi (S1). Börnin fara úr frelsinu (S) yfir í afneitun þess eða ófrelsi/fangelsun þegar vonda drottningin sendir þau með kistunni til kerlingarinnar. Þetta leiðir til algjörs skorts á frelsi (S1) þegar kerlingin heldur þeim föngrum. Þegar börnin sleppa frá kerlingunni er afneitun ófrelsisins ekki (lengur) ófrelsi sem leiðir til frelsis (S) að lokum og börnin komast heim.

Þetta virðist nokkuð hreint og beint en þó flækist málið aðeins þegar haft er í huga hvernig stjúp módírin kom inn í söguna. Hérna birtist önnur gerð af

<sup>31</sup> Ármann Jakobson. 1993. Sótt 14. janúar 2009 af <http://www3.hi.is/~mattsam/Kistan/k00/armann.htm>

„fiðrildalíkaninu“ en í því er sagt frá ferð ráðgjafa konungsins þegar hann leitar að nýrri konu fyrir konunginn. Andstæðurnar eru regla (S) og óregla/óreiða (S1) en ráðgjafinn fer yfir í óreiðuna (S1) þegar hann hittir stjúpmóðurina á eyggi. Stjúpmóðirin tilheyrir greinilega óreiðunni því hún fylgir ekki venjulegu (reglulegu) samfélagi heldur stendur fyrir utan það. Ráðgjafinn fer svo aftur úr óreglunni þegar hann snýr aftur í reglulegt samfélag (S) og færir stjúpmóðurina til hallarinnar. Með því að fara með stjúpmóðurina til ríkis konungsins blandast þessar andstæður saman og óreiðan tekur við. Þetta gerir það að verkum að samfélagið sem táknar frelsi barnanna (S) í fyrri „fiðrildalíkaninu“ er ekki ‚hreint‘, sá heimur er í óreiðu. Þessi óreiða lagast ekki fyrr en stjúpmóðirin er drepin en með dauða hennar fer óreiðan úr reglunni og andstæðurnar verða aftur ‚hreinar‘.

Hægt er að nota líkön Greimasar við lang flestar frásagnir enda eiga frásagnir margt sameiginlegt eins og sést á „fiðrildinu“. Eitt af því sem ævintýri eiga sameiginlegt er að tíminn er ekki skýr og sést það vel í *Vondu drottningunni*. Ekkert ártal er gefið upp og er sagan því í lausu lofti hvað það varðar enda skilgreinir tíma- og staðleysi textans ævintýrið sem bókmenntagrein. Innri tími ævintýrisins er einnig á reiki en lesandinn fær þó á tilfinninguna að tíminn líði. Um konungshjónin er sagt að „Þau lifðu skamma stund saman og dó drottning eftir tveggja ára hjónaband. Þau áttu tvö börn saman og voru þau árgömul þegar drottningin andaðist; þau voru tvíburar.“<sup>32</sup> Í bókinni *The European Folktale* segir að: „...hinn endalaus heim þjóðsagna vantar tímavíddina.“<sup>33</sup>

Tíminn er ekki það eina sem er óskýrt í sögunni en staðsetning sögunnar er mjög óljós og ekkert er minnst á það hvar sagan gerist. Eins og áður var minnst á er þessi staðleysa eitt af þeim atriðum sem skilgreina ævintýri og því kemur þetta lesendum ekki á óvart. Eins og með tímann er samt hægt að lesa ýmsar vísbendingar um staðinn, til dæmis er ríki konungsins nálægt hafinu en ólíklegt er að hún eigi að gerast á Íslandi. Lüthi segir að „samhliða heimi hversdagsins sé til „annar“ heimur en andi hans er greinilega aðskilinn. Séð utan frá virðist þessi handanheimur ekki svo langt frá.“<sup>34</sup> Augljóst er að þetta ævintýri og mögulega flest ævintýri gerast í þessum ævintýraheimi. Svo virðist sem þessi heimur sé mjög ólíkur hinum raunverulega heimi en á sama tíma líkur honum. Við fyrstu sýn virðist sagan geta gerst hvar sem er í heiminum en þá koma allt í einu við sögu fyrirbæri úr ‚hinum heiminum‘ sem Lüthi minntist á. Töfraskógur,

---

<sup>32</sup> Jón Árnason. 1961 IV: 527

<sup>33</sup> „the depthless world of the folktale also lacks the dimension of time.“, Lüthi, Max. 1986: 19

<sup>34</sup> „side by side with the world of everyday reality there exists an “other” world whose spirit is clearly distinct. To all outward appearances this otherworld is not so far away.“, Lüthi, Max. 1986: 4

dvergar eða álfar birtast í sögunni eða í þessu tilviki töfrakista, töfrauga og tröllskessa.

*Vonda drottningin* er um margt hefðbundið ævintýri sem byggist á hugmyndinni um ferðalagið sem flestar þroskasögur byggja á: heima-úti-heim.<sup>35</sup> Með þessu er átt við að ævintýrið byrjar á því að börnin eru heima hjá sér og una sér vel þar. Síðar gerist eitthvað þannig að þau fara að heiman og þurfa að vinna eitthvert verk eða hetjudáð og geta ekki komist heim aftur fyrr en verkinu er lokið. Í þessu ævintýri er það stjúpa barnanna, vonda drottningin, sem setur atburðarásina af stað, blekkir þau og sendir til systur sinnar. Þau voru heima en fara að heiman, þau eru úti í hinum stóra heimi. Verkefnið sem þau þurfa að leysa þar er að blekkja kerlinguna, komast undan og bjarga lífi sínu. Börnunum tekst að vinna þetta verk og eru svo heppin að skip föður þeirra siglir framhjá eyggi einmitt þegar þau losna frá kerlingunni og komast þau þannig frá ströndinni. Eftir að þetta komast þau heim, vondu drottningunni er refsað með lífláti og þrískipta ferlinu „heima-úti-heim“ lýkur því farsællega.

Talan þrír er einnig mikilvæg í ævintýrum og vill oft birtast aftur og aftur í sömu sögunni en í norsku bókinni *Barnelitteratur* segir: „Ævintýrið hefur þrískipta byggingu“.<sup>36</sup> Í þessu ævintýri birtist þrískiptingin best í hugmyndinni um heima-úti-heim en fyrir utan ferðalag barnanna birtist hún til dæmis í fjölda dauðsfalla. Í *Vondu drottningunni* deyja þrjár konur, móðir tvíburanna, kerlingin (systir stjúpmóður þeirra) og að lokum deyr stjúpmóðirin sjálf. Sú staðreynd að dauðsfall móður barnanna er ólíkt hinum tveimur skiptir ekki máli í þessari talningu en þó má minnst á það að móðirin deyr ung og saklaus en stjúpmóðirin og kerlingin eru langt frá því að vera saklausar og fá réttmæta refsingu. Talan þrír birtist í þremur sjóferðum en sú fyrsta er þegar konungurinn siglir burt og skilur börnin sín eftir hjá vondu drottningunni. Næsta sjóferð er þegar vonda drottningin læsir börnin niðri í kistu og hendir út á sjó, kistan virkar sem nokkurs konar skip og börnin berast með straumum að ey kerlingarinnar. Þriðja og seinasta sjóferðin er þegar konungurinn finnur börnin á eyggi og siglir með þau heim.

*Vonda drottningin* er stutt og ekki mjög myndræn saga og umhverfinu er lítið sem ekkert lýst. Lesandinn þarf sjálfur að ímynda sér umhverfið ef hann vill fá meiri dýpt í söguna en hann fær aðeins þær upplýsingar sem hann þarf og ekkert meira. Lýsingar á tilfinningum í sögunni eru svipaðar og lýsingar á umhverfinu en ævintýri eru ekki sálfræðileg í þeim skilningi að þau fjalla ekki um einstaklinga heldur fremur um almenn sálfræði- og félagsleg mynstur. Þess vegna eru tilfinningum persónanna og

---

<sup>35</sup> Mjør, Ingeborg ofl. 2000: 67

<sup>36</sup> „Eventyret har ein trefasa struktur“, Mjør, Ingeborg o.fl. 2000: 67

hugarfari þeirra lítið lýst rétt eins og í öðrum ævintýrum. Þrátt fyrir þetta er sagt að konungurinn og fyrsta drottning hans hafi elskað hvort annað mikið. Þetta sést enn betur á þeim orðum sögunnar að „konungi féll mjög þungt lát drottningar sinnar“.<sup>37</sup> Hins vegar er ekkert minnst á tilfinningar konungs til seinni drottningar sinnar fyrir utan að sagt er að hann hafi fagnað þeim (ráðgjafanum og verðandi eiginkonu sinni) vel.

Svipaða sögu má segja um tilfinningar konungs til barnanna en eins og margt annað í sögunni verður að lesa tilfinningarnar úr atburðunum. Þegar konungur fer erlendis biður hann vondu drottninguna að gá vel að börnunum og þannig sýnir hann að honum þyki vænt um þau. Hins vegar er einkennilegt að hann hafi þurft að biðja eiginkonu sína að hugsa vel um börnin. Það kemur fram í sögunni að vondu drottningunni líkaði illa við börn. Beiðni konungs má því skilja sem svo að hann hafi ef til vill grunað drottningu um græsku og að í tilmælum hans felist þannig bæði skipun og hótun. Svo virðist sem konunginum og börnunum hafi verið sama um dauða vondu drottningarinnar. Það verður þó að teljast fullkomlega eðlilegt enda er ekki algengt að fórnarlömb morðtilraunar sakni manneskjunnar sem reyndi að myrða þau! Konungurinn tekur orð barnanna ekki sem heilagan sannleik og sýnir góða dómgreind og áreiðanleika þegar hann leitar að sönnunum fyrir þessu áður en hann kveður upp dóm sinn. Það er ekki fyrr en eftir að ‚grafir‘ barnanna eru opnaðar og í ljós koma hræ af hundi og tík að vonda drottningin er brennd á báli. Það verður einnig að hugsa til þess að það er ekki á hverjum degi sem konungur brennir drottningu sína á báli og þann atburð má ekki framkvæma án ígrundunar.

Það sem helst mætti telja að skilji á milli *Vondu drottningarinnar* og annarra stjúp módursagna er að systir stjúp módurinnar er trölíð en ekki stjúpán sjálf. Þrátt fyrir þetta uppfyllir sagan þau skilyrði sem sögur verða að hafa til að teljast til ævintýra. Sagan gerist í nokkurs konar ævintýraheimi þar sem tími og staðsetning virðist ekki skipta miklu máli. Í sögunni eru hefðbundnar ævintýrapersónur eins og hetjan og illmennið, hetjan (tvíburar í þessu tilviki) fer að heiman, leysir þrautir og snýr svo aftur til baka. Vondum aðilum sögunnar er refsað og þannig eru skilin á milli góðs og ills skýrð og styrkt.

---

<sup>37</sup> Jón Árnason. 1961 IV: 527

## 2. Propp og frásagnarliðir *Vondu drottningarinnar*

Fræðimaðurinn Vladimir Propp var rússneskur formalisti en rannsóknir hans á ævintýrum ollu byltingu í túlkun ævintýra. Propp vildi skoða byggingareiningar ævintýra og finna atriði sem voru sameiginleg öllum sögunum frekar en að líta á sérstök einkenni hvers ævintýris fyrir sig. Hann gaf út bókina *Formgerð ævintýrisins (Morfológija skázki á frummálinu, Morphology of the folktale á ensku)* árið 1928 en bókin „átti eftir að bylta rannsóknum í þjóðfræði og leggja grunn að þeirri tegund bókmennta-rannsókna sem gjarnan er kölluð frásagnarfræði (narratologi).“<sup>38</sup> Rannsóknir Propps leiddu til þess að hann fann 31 frásagnarlið (function) sem finna mátti í ævintýrum.<sup>39</sup> Hann taldi að „birtingarmynd frásagnarliða getur verið mismunandi og sem slík er hún breytileg [...] En frásagnarliðurinn sem slíkur er fasti.“<sup>40</sup> Enn fremur skilgreindi hann hugtakið „frásagnarlið“ svona: „Frásagnarliður er skilinn sem athöfn persónu, skilgreind í ljósi mikilvægis hennar fyrir atburðarásina“.<sup>41</sup>

Til grundvallar kenningu sinni setti Propp fram fjórar reglur:

1. *Frásagnarliðir persóna eru stöðugir og óbreytanlegir frumþættir í sögu, án tillits til þess hvernig og af hverjum þeir eru uppfylltir. Þeir mynda grundvöll sögunnar.*
2. *Fjöldi frásagnarliða ævintýra er takmarkaður [...]*
3. *Röð frásagnarliðanna er alltaf eins. [...]*
4. *Öll ævintýri hafa sömu frásagnargerð.*<sup>42</sup>

Samkvæmt þessu ætti að vera hægt að taka ævintýrið *Vondu drottninguna* og finna frásagnaliði þess. Hérna að neðan verða frásagnarliðirnir taldir upp og efnisatriði ævintýrisins sett við viðeigandi frásagnarlið. Frásagnarliðirnir eru fengnir úr enskri þýðingu bókar Propps (*Morphology of the folktale*)<sup>43</sup> en ævintýrið er í fjórða bindi í safni Jóns Árnasonar. Þar sem röð frásagnarliðanna er alltaf hin sama verður að fara

<sup>38</sup> Ármann Jakobsson. 1993. Sótt 14. janúar 2009 af <http://www3.hi.is/~mattsam/Kistan/k00/armann.htm>

<sup>39</sup> Ármann Jakobsson. 1993. Sótt 14. janúar 2009 af <http://www3.hi.is/~mattsam/Kistan/k00/armann.htm>

<sup>40</sup> „The actual means of the realization of functions can vary, and as such, it is variable. [...] But the function, as such, is a constant.“, Vladimir Propp. 1968: 20

<sup>41</sup> „Function is understood as an act of a character, defined from the point of view of its significance for the course of the action.“, Vladimir Propp. 1968: 21

<sup>42</sup> Vladimir Propp. 1968: 21-23

<sup>43</sup> Vladimir Propp. 1968: 26-64



nokkrar umferðir í gegnum ævintýrið til að öll atriði sögunnar fari á sína réttu staði. Hver umferð er númeruð til hægðarauka. Frásagnarliðir *Vondu drottningarinnar* eru:

**1. One of the members of a family absents himself from home.**

- 1. umferð: Drottningin deyr.
- 5. umferð: Konungurinn fer erlendis.

**2. An interdiction is addressed to the hero.**

- 4. umferð: Konungurinn biður stjúpmóðurina að hugsa vel um börnin.
- 10. umferð: Kerlingin biður börnin um að vera góð við kindurnar hennar.

**3. The interdiction is violated.**

- 4. umferð: Stjúpmóðirin brýtur bannið og ætlar að senda börnin til systur sinnar kerlingarinnar.
- 11. umferð: Bróðirinn brýtur bann kerlingarinnar og flær tvo sauði.

**4. The villain makes an attempt at reconnaissance.**

**5. The villain receives information about his victim.**

**6. The villain attempts to deceive his victim in order to take possession of him or of his belongings.**

- 2. umferð: Ókunna konan blekkir ráðgjafann þannig að hann heldur að hún sé góð kona og gott kvonfang.
- 5. umferð: Stjúpan blekkir börnin til að fara niður að sjó og ofan í kistu.

**7. The victim submits to deception and thereby unwittingly helps his enemy.**

- 2. umferð: Ráðgjafinn gengur í gildru konunnar.
- 5. umferð: Börnin eru grandvaralaus gagnvart hættunni og fara ofan í kistuna.

**8. The villain causes harm or injury to a member of a family.**

- 5. umferð: Stjúpan sendir börnin í burtu til systur sinnar kerlingarinnar.
- 8. umferð: Kerlingin fangar börnin eftir að systirin hlær, setur í afkima í skálanum og ætlar að fita þau svo þau yrðu góð steik á nýárinu.
- 12. umferð: Bróðirinn tekur auga kerlingarinnar þannig að hún er blind og þau kalla á kerlinguna og egna hana.

**8a. One member of a family either lacks something or desires to have something.**

- 1. umferð: Konunginn vantar nýja eiginkonu.
- 8. umferð: Börnin þurfa að komast frá kerlingunni, skortir frelsi.
- 14. umferð: Börnin þurfa að finna leið til að komast heim.

**9. Misfortune or lack is made known; the hero is approached with a request or command; he is allowed to go or he is dispatched.**

1. umferð: Ráðgjafinn er sendur af stað til að leita að konu fyrir konunginn.

**10. The seeker agrees to or decides upon counteraction.**

**11. The hero leaves home.**

**12. The hero is tested, interrogated, attacked, etc., which prepares the way for his receiving either a magical agent or helper.**

5. umferð: Börnin þurfa að komast út úr kistunni.

7. umferð: Bróðirinn leyfir systur sinni að líta niður í strompinn en hún má ekki hlæja og láta kerlinguna þannig vita af þeim.

9. umferð: Bróðirinn þarf að finna leið til að tefja fyrir kerlingunni svo hún éti þau ekki strax.

10. umferð: Bróðirinn þarf að finna leið til að koma þeim systkinum út úr skála kerlingarinnar.

15. umferð: Börnin og konungurinn þurfa að koma upp um vondu drottninguna. Konungurinn fer til hennar og þykist ekki vita hvar börnin séu, spyr hana hvar þau séu.

**13. The hero reacts to the actions of the future donor.**

**14. The hero acquires the use of a magical agent.**

9. umferð: Bróðirinn blekkir kerlinguna með því að rétta fram sauðarlegg þegar hún athugar hve feitur hann sé orðinn.

11. umferð: Börnin kasta feldunum yfir sig til að blekkja kerlinguna svo að hún haldi að þau séu sauðir.

**15. The hero is transferred, delivered, or led to the whereabouts of an object of search.**

1. umferð: Ráðgjafinn fer á skipi og kemur að eyju og finnur þar konu.

14. umferð: Börnin ganga niður að sjó og finna skip föðurins.

**16. The hero and the villain join in direct combat.**

**17. The hero is branded.**

**18. The villain is defeated.**

13. umferð: Kerlingin fellur í stóra gröf og hálsbrotnar.

**19. The initial misfortune or lack is liquidated.**

3. umferð: Konungurinn giftist konunni sem ráðgjafinn kom með, hún verður stjúp móðir barnanna.

11. umferð: Börnin öðlast frelsi eftir að þau hafa notað feldi sauðanna til að komast út úr skála kerlingarinnar.

14. umferð: Skip föður þeirra siglir hjá og stoppar þegar börnin kalla á hjálp, þau geta komist heim á skipinu.

**20. The hero returns.**

2. umferð: Ráðgjafinn fer aftur heim og tekur konuna með sér.

**21. The hero is pursued.**

12. umferð: Kerlingin hleypur á eftir börnunum.

**22. Rescue of the hero from pursuit.**

**23. The hero, unrecognized, arrives home or in another country.**

6. umferð: Börnin koma að skála og halda að þau hafi fundið skjól, kerlingin veit ekki af þeim.

14. umferð: Börnin koma heim en stjúpan veit ekki af því strax.

**24. A false hero presents unfounded claims.**

15. umferð: Stjúpmóðirin heldur því fram að börnin séu dái og hún hafi grafið þau.

**25. A difficult task is proposed to the hero.**

**26. The task is resolved.**

**27. The hero is recognized.**

16. umferð: Konungurinn sýnir stjúpmóðurinni börnin.

**28. The false hero or villain is exposed.**

15. umferð: Konungur kemur upp um stjúpmóðurina þegar hann lætur grafa upp „lík“ barnanna.

**29. The hero is given a new appearance.**

**30. The villain is punished.**

16. umferð: Stjúpmóðirin er brennd á báli fyrir glæpi sína.

**31. The hero is married and ascends the throne.**

Eins og sést hérna að ofan eru alls ekki allir frásagnaliðirnir notaðir enda er það ekki tilgangur þeirra. Frásagnarliðirnir eru samansafn af öllum liðum sem komið geta fyrir í ævintýrum og engin skylda er að nota þá alla. Þar sem ekki má breyta röð frásagnarliðanna þarf stundum að skoða nýjar lotur í frásögninni sem nýjar frásagnir og fara nokkrar umferðir í gegnum listann yfir liðina. Propp hefur verið gagnrýndur fyrir þetta og aðferðin sögð vera of stíf til að hægt sé að nota hana með góðu móti en þó verður hugmyndin að baki henni að teljast afar snjöll.

## 2.1 Frásagnarliðir *Hans og Grétu*

Öll ævintýri hafa einhverja af þeim 32 frásagnarliðum sem Propp fann og það veldur því að sum ævintýri eru keimlík. Þeir sem lesa ævintýrið um *Vondu drottninguna* geta séð augljós líkindi við ævintýrið um *Hans og Grétu* en búast má við að þessi tvö ævintýri hafi nokkra sameiginlega liði. Til að skoða þetta verður að setja *Hans og Grétu* inn í frásagnarliði Propps og er það tilgangur þessa kafla. Eins og í ævintýrinu um *Vondu drottninguna* verður að fara nokkrar umferðir í gegnum frásagnarliðina til að öll viðeigandi atriði ævintýrisins séu á réttum stað. Hver umferð er merkt með númeri til aðgreiningar eins og gert var við *Vondu drottninguna*. Ævintýrið um *Hans og Grétu* er fengið úr bókinni *The complete brothers Grimm fairy tales*.<sup>44</sup> Frásagnarliðir *Hans og Grétu* eru:

1. **One of the members of a family absents himself from home.**
2. **An interdiction is addressed to the hero.**
  3. umferð: Stjúpmóðirin bannar börnunum að rífast yfir brauðinu sem þau fá í nesti.
3. **The interdiction is violated.**
4. **The villain makes an attempt at reconnaissance.**
5. **The villain receives information about his victim.**
6. **The villain attempts to deceive his victim in order to take possession of him or of his belongings.**
  4. umferð: Stjúpan segist ætla að finna föður þeirra og að þau komi aftur.
  5. umferð: Stjúpan þykist ekkert vita þegar börnin koma heim
  9. umferð: Stjúpan segist aftur ætla að finna föður þeirra og þau komi aftur.
  11. umferð: Nornin blekkir börnin þannig að þau halda að hún sé góð kona og ekkert komi fyrir þau þarna.
  12. umferð: Nornin reynir að blekkja Grétu til að fara inn í ofninn svo hún geti eldað hana og étið.
7. **The victim submits to deception and thereby unwittingly helps his enemy.**
  4. umferð: Börnin trúá stjúpunni.
  5. umferð: Börnin láta sem ekkert sé.
  9. umferð: Börnin trúá stjúpunni aftur.

---

<sup>44</sup> Owens, Lily. 2000: 48-58

11. umferð: Börnin trúa norninni og fara inn í húsið.
- 8. The villain causes harm or injury to a member of a family.**
2. umferð: Stjúpmóðirin sannfærir manninn sinn um að eina leiðin til þess að þau lifi af sé að fara með börnin út í skóg og skilja þau þar eftir.
4. umferð: Foreldrarnir fara og skilja börnin eftir.
7. umferð: Stjúpmóðirin sannfærir manninn sinn aftur um að fara með börnin út í skóg eftir að börnin komast heim í fyrra skiptið.
11. umferð: Nornin fangar Hans og setur hann í búr og lætur Grétu þjóna sér.
- 8a. One member of a family either lacks something or desires to have something.**
1. umferð: Skorturinn kemur fram í fátækt foreldranna og hungursneyð þannig að þau geta ekki séð um börnin.
6. umferð: Önnur hungursneyð kemur og aftur geta foreldrarnir ekki séð um börnin.
- 9. Misfortune or lack is made known; the hero is approached with a request or command; he is allowed to go or he is dispatched.**
3. umferð: Foreldrarnir fara með Hans og Grétu út í skóg.
8. umferð: Foreldrarnir fara með Hans og Grétu aftur út í skóg og dýpra í þetta skipti.
- 10. The seeker agrees to or decides upon counteraction.**
- 11. The hero leaves home.**
- 12. The hero is tested, interrogated, attacked, etc., which prepares the way for his receiving either a magical agent or helper.**
2. umferð: Börnin þurfa að finna leið til að geta fundið leiðina heim úr skóginum.
3. umferð: Hans þarf að koma í veg fyrir að stjúpmóðurina gruni hvað hann er að gera þegar hann stoppar til að láta stein á stíginn, hann segist hinkra á leiðinni því hann sjái hvíta köttinn sinn á þaki hússins.
4. umferð: Börnin þurfa að finna leiðina heim eftir að foreldrar þeirra skilja þau eftir.
7. umferð: Hans þarf að finna eitthvað annað en steina til að vísa þeim leiðina út úr skóginum.
8. umferð: Hans blekkir stjúpmóður sína þegar hann stoppar til að láta brauðmola á stíginn og segir að hann hinkri á leiðinni til að gá að dúfunni sinni.
9. umferð: Börnin þurfa að finna leiðina heim eftir að foreldrar þeirra skilja þau eftir í annað skipti, brauðmolaslóðin er horfin.
10. umferð: Börnin eiga að láta hús nornarinnar í friði.

11. umferð: Hans þarf að finna leið til að tefja fyrir norninni svo hún éti þau ekki strax.

12. umferð: Gréta þarf að finna leið til að hindra nornina í að éta þau, hún má ekki falla fyrir blekkingu nornarinnar.

13. umferð: Börnin þurfa að komast heim frá húsi nornarinnar.

**13. The hero reacts to the actions of the future donor.**

**14. The hero acquires the use of a magical agent.**

2. umferð: Hans týnir steina sem hann ætlar að nota til að finna leiðina út úr skóginum.

11. umferð: Hans blekkir nornina með því að rétta fram bein þegar hún athugar hve feitur hann sé orðinn.

**15. The hero is transferred, delivered, or led to the whereabouts of an object of search.**

9. umferð: Lítil fugl leiðir börnin að litlu húsi í skóginum.

13. umferð: Lítil önd hjálpar þeim yfir vatn og að stað í skóginum sem börnin þekktu.

**16. The hero and the villain join in direct combat.**

**17. The hero is branded.**

**18. The villain is defeated.**

12. umferð: Gréta steypir norninni inn í ofninn þannig að hún brennur til dauða.

**19. The initial misfortune or lack is liquidated.**

12. umferð: Börnin finna kistu fulla af perlum og eðalsteinum.

**20. The hero returns.**

4. umferð: Börnin komast heim.

13. umferð: Börnin komast heim.

**21. The hero is pursued.**

**22. Rescue of the hero from pursuit.**

**23. The hero, unrecognized, arrives home or in another country.**

**24. A false hero presents unfounded claims.**

**25. A difficult task is proposed to the hero.**

**26. The task is resolved.**

**27. The hero is recognized.**

5. umferð: Faðirinn gleðst yfir komu barnanna.

13. umferð: Faðirinn gleðst aftur yfir komu barnanna.

28. The false hero or villain is exposed.
29. The hero is given a new appearance.
30. The villain is punished.
31. The hero is married and ascends the throne.

### 3. Hinn alþjóðlegi sagnaarfur

Í inngangi þessarar ritgerðar kom fram að Jón Árnason taldi að ævintýrin í safni hans væru ekki þýðingar heldur teldust til íslensks skáldskapar. Þó það sé rétt að ævintýrið *Vonda drottningin* sé ekki bein þýðing á erlendri sögu eru líkindi þessa ævintýris við söguna *Hans og Grétu* of mikil til þess að það sé tilviljun. Ævintýrið *Hans og Gréta* var fyrst gefið út árið 1812 í bók Grimms-bræðra *Kinder- und Hausmärchen*. Jacob og Wilhelm Grimm breyttu og ‚bættu‘ ævintýrið með árunum en lokaútgáfa þess kom út árið 1857.<sup>45</sup> Í kaflanum hérna á undan var ævintýrið sett inn í frásagnarliði Propps en áður en farið verður í líkindin milli ævintýranna verður sagan rakin í grófum dráttum.

Sagan segir frá því að kona skógarhöggsmanns telur mann sinn á að skilja tvö börn þeirra (stjúpbörn konunnar) eftir í skóginum vegna hungursneyðar. Börnin rata aftur heim eftir að foreldrarnir skilja þau eftir í skóginum en Hans hafði skilið eftir steina á stígnum. Aftur kemur hungursneyð og foreldrarnir fara aftur með börnin inn í skóginn og skilja þau eftir dýpra í skóginum. Hans hafði skilið eftir brauðmola á stígnum og ætlaði að nota þá til að rata heim en fuglar éta slóðina þannig að þau villast í skóginum. Börnin ráfa um skóginn í nokkurn tíma og koma að lokum að sætabrauðshúsi þar sem norn býr. Nornin fangar börnin og læsir Hans inni í búi á meðan Gréta þarf að sjá um að elda mat handa bróður sínum til að fita hann.

Nornin athugar reglulega hve feitur Hans sé orðinn en hann stingur beini út um rimlana og tefur þannig fyrir örlögum sínum. Að lokum verður nornin þreytt á biðinni og segir Grétu að sækja vatn í pottinn svo hún geti soðið Hans. Þegar Gréta hefur sótt vatnið segir nornin að hún vilji baka brauð áður en hún sýður Hans og skipar Grétu að skríða inn í ofninn til að athuga hvort hann sé nógu heitur. Gréta þykist ekki vita hvernig hún eigi að komast inn í ofninn þannig að nornin sýnir henni hvernig eigi að gera það. Gréta grípur tækifærið og lokar nornina inni í ofninum þannig að hún brennur til bana. Börnin sleppa þannig úr prísundinni og fylla vasa sína af perlum og

---

<sup>45</sup> Zipes, Jack. 2000: 225-227

eðalsteinum sem þau finna í húsi nornarinnar. Þegar þau komast að lokum heim er stjúpmóðir þeirra dái og lifa þau hamingjusöm eftir þetta.<sup>46</sup>

Samkvæmt *The Oxford companion to fairy tales* geymir ævintýrið um Hans og Grétu nokkur aðaleinkenni eða mótíf en þau eru: „vonda stjúpmóðirin, yfirgefnu börnin, slóð brauðmola eða bauna sem er étin, æta húsið og blekking nornar/trölls.“<sup>47</sup> Þegar ævintýrið er borið saman við *Vondu drottninguna* sést að nokkur af þessum mótífum eru sameiginleg með ævintýrunum. Af ofangreindum einkennum eiga ævintýrin sameiginleg þrjú einkenni en þau eru: vond stjúpmóðir, yfirgefin börn og norn/tröll er blekkt. Í báðum ævinýrum eru móðurlaus systkini (bróðir og systir) sem eignast vondu stjúpmóður. Stjúpmóðirin yfirgefur börnin og ætlar þeim að deyja en þó fer ekki allt eins og hún vill að það fari, börnin sigrast á norninni/tröllinu, komast heim aftur og stjúpan deyr.

Af þessu sjást strax mikil líkindi á milli ævintýranna en þó verða líkindin enn skýrari þegar frásagnarliðir Propps verða skoðaðir. Þeir liðir sem ævintýrin eiga sameiginlega eru: 2, 6, 7, 8, 8a, 9, 12, 14, 15, 18, 19, 20, 27. Alls eru þetta þrettán liðir en athyglisvert er að þetta eru allir liðir *Hans og Grétu*. Ævintýrin segja þannig svipaða sögu en þó er meira um flækjur, lygar, blekkingar og afhjúpanir í *Hans og Grétu*. Bæði ævintýrin segja frá ungum, móðurlausum systkinum og er stjúpmóðir beggja systkinaparanna illmenni sögunnar. Faðir barnanna hefur að öllum líkindum gifst aftur skömmu eftir lát móðurinnar því ekki var algengt að karlmenn sæju um uppeldi barna. Ef móðirin dó var heimilinu yfirleitt sundrað tækist mannum ekki að ná í aðra konu. Í upprunalegu gerð sögunnar var móðir barnanna illmenni sögunnar en Grimms-bræður breyttu móðurinni í stjúpmóður til að halda í ímynd móðurinnar eða móðurástarinnar eins og hún var fram sett á þessum tíma:

Hvarf upprunalegu mæðranna hérna myndar svar við hinu óþægilega efni: Grimms-bræður fylgdu rómantískri hughyggju og gátu þeir bókstaflega ekki afbórið að nærvera móðurinnar gæti verið vafasöm eða hættuleg og kusu því að gera hana útlæga. Vonda móðirin varð að hverfa til þess að hugsjónin gæti lifað af og leyft Móðurinni að blómstra sem tákn hins

---

<sup>46</sup> Owens, Lily. 1981: 48-58

<sup>47</sup> Zipes, Jack. 2000: 225



eilífa kvenleika, móðurlandsins og fjölskyldunnar sjálfar sem mikilvægastu þjóðfélagsseiningarinnar.<sup>48</sup>

Samkvæmt Marinu Warner var hugmyndin um móðurina of ‚heilög‘ til að hún gæti verið illmennið í ævintýrinu. Á tíma Grimms-bræðra var móðirin sú sem hélt heimilinu saman, hún hugsaði um börn og eiginmann auk þess að sjá um allt heimilishald. Þannig mátti móðirin í frásögn ekki vera illmennið þar sem það hefði skaðað þessa hugmynd um hina algóðu móður. Til þess að koma í veg fyrir þetta breyttu bræðurnir móðurinni einfaldlega í stjúpmóður og komust þannig hjá því að sverta nafn ‚móðurinnar‘. Ekki er vitað hvort Jón Árnason (eða einhver annar) hafi breytt illmenni *Vondu drottningarinnar* úr móður í stjúpmóður eða sagan hafi verið svona frá upphafi. Hins vegar eiga kenningar Marinu Warner við bæði í *Hans og Grétu* og *Vondu drottningunni* því það hefði ekki farið vel með móðurímyndina ef það hefði verið móðir barnanna sem „bar þau út“.

Ódæði illmennisins er sá atburður sem hrindir atburðarásinni af stað í báðum ævintýrum en eins og fram hefur komið er það stjúpmóðirin sem fremur illvirkið í báðum tilvikum. Ódæðið sem stjúpmóðirin í *Hans og Grétu* fremur er að telja manninn sinn á að yfirgefa börnin úti í skógi til að láta þau deyja. Þarna kemur vel fram að faðir barnanna hefur ekki bein í nefinu, hann getur ekki staðist fortölur konu sinnar og lætur að lokum undan. Þetta gerist tvisvar og komast börnin heim í fyrra skiptið en ekki í seinna skiptið. Þegar börnin villast eftir seinna skiptið finna þau nornina í sætabrauðshúsinu. Ódæði stjúpunnar í *Vondu drottningunni* er þegar hún sendir börnin í kistu til systur sinnar svo hún geti étið þau. Þetta er augljóslega sama minni og í *Hans og Grétu* þó það komi fram á annan hátt. Stjúpmóðirin yfirgefur börnin og ætlar þeim að deyja. Mismunurinn hérna er að faðirinn, konungurinn, vissi ekki af ætlun konu sinnar og hefði vafalaust stöðvað hana og bjargað börnum sínum.

Hérna kemur fram mikilvægt atriði í *Vondu drottningunni* sem er að greinilegt feðraveldi ríkir í ævintýrinu. Karlmaðurinn ræður og sem yfirvald fjölskyldunnar (og ríkisins vitanlega þar sem hann var konungur) skipar hann fjölskyldunni sinni fyrir. Þetta feðraveldi er sett í uppnám þegar vonda drottningin neitar að passa börn

---

<sup>48</sup> „The disappearance here of the original mothers forms a response to the harshness of the material: in their romantic idealism, the Grimms literally could not bear amaternal presence to be equivocal, or dangerous, and preferred to banish her altogether. For them, the bad mother had to disappear in order for the ideal to survive and allow Mother to flourish as symbol of the eternal feminine, the motherland, and the family itself as the highest social desideratum.“, Warner, Marina. 1995: 212

konungsins og reynir að drepa þau. Vondu drottningin stendur þannig fyrir óreiðu en hún neitar ekki aðeins að fylgja feðraveldinu heldur hafnar hún móðurhlutverkinu með gerðum sínum. Feðraveldið er svo endurreist þegar börnin sleppa úr lífsháskanum og hinu illa afli, vondu drottningunni, er útrýmt. Svo virðist sem feðraveldið í *Hans og Grétu* sé í svipuðu ástandi og í *Vondu drottningunni* en ráðríki vondu stjúpmóðurinnar grefur undan yfirvaldi eiginmanns síns og þar með feðraveldinu. Stjúpmóðirin neitar að hlusta á vilja eiginmanns síns og setur feðraveldið í uppnám. Líkt og í *Vondu drottningunni* er feðraveldið ekki endurreist fyrr en stjúpmóðirin hverfur úr sögunni. Þannig virðast stjúpmæðurnar í báðum ævintýrum hafa svipað hlutverk í sögunum og fara báðar á móti feðraveldinu, þær standa báðar fyrir óreiðu og afneita móðurhlutverki sínu.

Þrátt fyrir að stjúpmæðurnar hafi svipuð hlutverk er þjóðfélagsstaða þeirra gjörólík en fjölskyldurnar eru af mjög mismunandi stéttum. Foreldrar Hans og Grétu voru fátækir verkamenn en foreldrar tvíburanna í *Vondu drottningunni* voru konungshjón og þannig töluvert betur stað fjárhagslega. Þannig er ekki hægt að nota sömu afsökun fyrir gerðum stjúpmóðurinnar í ævintýrunum. Í *Hans og Grétu* er hægt að réttlæta gerðir stjúpmóðurinnar með því að hungursneyð ríkir í landinu og öll fjölskyldan sveltur. Þetta er ekki hægt í *Vondu drottningunni*. Eina skýringin á fólsku hennar er illska en kannski líka hégómagirnd og afbrýðissemi eins og í sögunni af *Mjallhvíti og dvergum sjö*.<sup>49</sup> Báðar sögurnar segja frá afbrýðissemi stjúpmóður sem neitar að gegna móðurhlutverki sínu og sækist eftir lífi dóttur sinnar.

Út frá nútímasjónarhóli getur stjúpmóðirin enga afsökun haft fyrir því að yfirgefa börnin. Algengt viðhorf er að líta á foreldrana í *Hans og Grétu* sem grimma en staðreyndin er hins vegar sú að nokkuð algengt var að foreldrar bæru börn út þegar hungursneyð geysaði á öldum áður. Sumar fjölskyldur höfðu fáa valkosti aðra en að annað hvort syltu þau öll í hel eða fjölskyldan fækkaði þeim munnum sem þurfti að metta. Maria Tatar kemur með áhugaverðan punkt varðandi þetta en hún segir:

Hver sem ástæðan er fyrir því að yfirgefa hungruð börn kann að vera – hvort sem það er ótti við að verða vitni að þjáningum þeirra eða hrein sjálfselska – er niðurstaðan alltaf sú sama. [...] börnin eru skilin eftir og þurfa að sjá

---

<sup>49</sup> Owens, Lily. 1981: 188-198

um sig sjálf af því að foreldrarnir voru óhæf um að sjá fyrir þeim. Á einn eða annan hátt er þetta sök foreldranna sem fara að birtast sem vanræksluskrímsli eða eitthvað þaðan af verra.<sup>50</sup>

Þannig er mögulegt að skilja ástæður foreldranna í *Hans og Grétu* þó þau verði aldrei saklaus en erfiðara er að skilja ástæður stjúp móðurinnar í *Vondu drottningunni*. Hins vegar verður að hafa í huga að barnadauði var mikill á árum áður og því meiri möguleikar fyrir börn seinni eiginkonunnar að komast á legg og lifa af ef engin börn frá fyrra hjónabandi voru á lífi.

Börnin í báðum ævintýrunum þurfa að ganga í gegnum nokkrar prófraunir. Prófin sem Hans og Gréta þurfa að standast eru til dæmis að þau þurfa að finna leiðina heim úr skóginum tvisvar, þau þurfa að standast freistinguna sem sætabrauðshúsið stendur fyrir, þau þurfa að komast frá norninni áður en hún nær að éta þau og þau þurfa að finna leiðina heim eftir að hafa sloppið frá norninni. Börnunum gengur vel í fyrsta prófinu og komast heim heil á húfi en þeim tekst ekki að komast heim í seinna skiptið og villast því í skóginum. Þriðja prófið gengur ekki vel en þau éta af sætabrauðshúsi nornarinnar sem veldur því að hún nær að fanga þau. Þau komast hins vegar frá norninni og finna leiðina heim. Ein aðalprófraun tvíburanna í *Vondu drottningunni* er sú sama og fjórða þolraun Hans og Grétu en þau þurfa að komast frá kerlingunni áður en hún drepur þau og étur. Tvíburunum tekst þetta og leysa því prófið með góðum árangri. Þetta er þó ekki eina prófið því systirin þarf að standast þá freistingu að flissa þegar hún kíkir niður strompinn á skála kerlingarinnar. Henni tekst það ekki og kemur upp um þau systkinin.

Mannát kemur fyrir í báðum sögunum en samkvæmt flokkum mannáts, sem sagt var frá í fyrsta kafla, á mannát beggja sagnanna best við í öðrum flokknum sem segir frá mannáti vegna illsku og haturs. Bæði kerlingin (*Vonda drottningin*) og nornin (*Hans og Gréta*) eiga nægan mat til þess að fita börnin og því er ekki líklegt að hungursneyð sé ástæðan fyrir glæpnum. Því er líklegra að bæði kerlingin og nornin hafi einhvern veginn komist á bragðið með barnakjöt og tekið upp á því að lokka til sín börn og éta. Þetta

---

<sup>50</sup> „Whatever the motive for abandoning hungry children – be it the fear of witnessing suffering, or nothing but brutish self-interest – the result is always the same. [...] the children are left to fend for themselves because parents have been too incapacitated to provide. One way or another, the parents are to blame and begin to emerge at the least as monsters of negligence.“, Tatar, Maria. 1992: 195

hefur ágætt hræðsluáróðursgildi því að barnið sem hlustar á söguna veit að slíkar ófreskjur kunna að vera á kreiki úti í myrkrinu!

Mannát kerlingarinnar og nornarinnar gerir það að verkum að þær eru taldar til illmenna en allt í allt eru fjögur illmenni í sögunum: stjúpmæðurnar, kerlingin og nornin. Öll fjögur illmennin deyja að lokum en kerlingin í *Vondu drottningunni* hálsbrotnar þegar hún eltir systkinin eftir að þau komast undan. Nornin í *Hans og Grétu* fær öllu verri dauðdaga en hún brennur til bana í ofninum og verður fyrir því sem hún ætlaði Grétu. Ekki er sagt hvernig stjúpmóðir Hans og Grétu deyr en stjúpmóðir tvíburanna er brennd á báli. Með refsingu og dauða illmennanna kemur réttlætið fram en í öllum góðum ævintýrum verður ‚vondi karlinn‘ að fá sína refsingu. Börnin sem lesa eða heyra söguna fá þannig að vita að það góða vinnur á meðan það vonda er sigrað, allt endar vel og illvirkjarnir geta ekki skaðað hetjuna framur.

Önnur atriði sem ævintýrin eiga sameiginleg er að í báðum ævintýrum eru hetjur frásagnarinnar systkini, strákur og stelpa, sem vinna saman. Samkvæmt Mariu Tatar geta samstarf tveggja barna verið mismunandi eftir því hvort um er að ræða bræður, systur eða systkini: „Þjóðsagnafræðingar hafa oft tekið eftir því að rígur blómstrar aðeins í þeim þjóðsögum sem segja frá bræðrum eða systurum [...] Þegar um er að ræða systkini sitt af hvoru kyninu, eins og í „Hans og Grétu“ eða „Litli bróðir og litla systir“, eru þau yfirleitt samherjar í erfiðleikum frekar en andstæðingar.“<sup>51</sup>

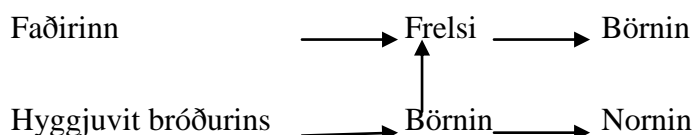
Annað atriði sem ævintýrin eiga sameiginlegt er viðureign barnanna við kerlinguna/nornina. Í báðum tilvikum ætlar kerlingin/nornin sér að fita börnin áður en hún étur þau. Í *Vondu drottningunni* tekur hún bæði börnin og setur í afkima í kofanum sínum en í *Hans og Grétu* tekur nornin Hans og setur í búr á meðan Gréta á að hjálpa henni við að fita Hans. Í báðum tilvikum tekur strákurinn sig til og stingur beini fram svo kerlingin/nornin getur séð hvort þau séu nógu feit og vinna þau sér þannig tíma. Þótt ævintýrin eigi þetta sameiginlegt sleppa börnin frá illmenninu á mismunandi hátt. Í *Vonda drottningin* er systirin hljóðlát og í bakgrunni sögunnar á meðan bróðirinn sér um að bjarga þeim. Þessu er ekki svo farið í *Hans og Grétu* en í því ævintýri er það Gréta sem losar þau við nornina og leysir bróður sinn. Að lokum komast öll börnin heim til föður síns og lýkur sögunni af Hans og Grétu þar en sagan heldur áfram í *Vondu drottningunni*. Sagt er frá því hvernig upp komst um ráðagerð stjúpunnar og hún er brennd á báli fyrir glæpi sína.

---

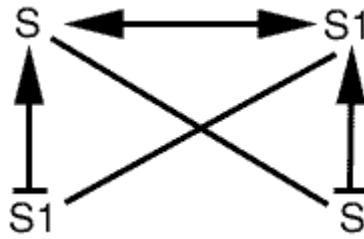
<sup>51</sup> Tatar, Maria. 1992: 68

Þrátt fyrir mikil líkindi á milli ævintýranna eru greinilega nokkur atriði sem eru mismunandi. Konungurinn, faðir tvíburanna í *Vondu drottningunni*, er ekki heima þegar vonda drottningin sendir börnin til systur sinnar og tekur þannig ekki þátt í hvarfi þeirra eins og faðirinn í *Hans og Grétu*. Tvíburarnir nota ekki slóð með brauðmolum eða nokkru öðru til að komast til baka en eins og áður hefur komið fram voru þau rammlega lokuð í kistu. Annað atriði sem er ólíkt með ævintýrunum er að hús kerlingarinnar, systur stjúpunnar, er ekki ætt eins og í *Hans og Grétu* heldur virðist vera ósköp eðlilegt hús ef frá er talið augað sem hangir á snaga á hurðinni. Í *Vondu drottningunni* er hlutverk systurinnar töluvert minna en Grétu í *Hans og Grétu*. Í *Vondu drottningunni* er það strákurinn sem kemur þeim út á meðan systirin situr hjá. Kerlingin deyr vegna sinnar eigin óheppni en ekki vegna einhvers sem börnin gerðu. Það að systirin er minni persóna í ævintýrinu en bróðirinn er annað atriði sem sýnir feðraveldið en í sambandi systkinanna er bróðirinn, karlmaðurinn, yfirvaldið. Endir *Vondu drottningarinnar* er einnig öðruvísi en í endir *Hans og Grétu* en börnin koma ekki heim með fulla vasa af gulli enda hefur það verið óþarfi þar sem faðir þeirra var konungurinn í landinu.

Líkindi ævintýranna einskorðast ekki aðeins við frásagnarliði Propps heldur er einnig hægt að sjá líkindi við líkan Greimasar. Þátttökulíkan *Hans og Grétu* er þannig eins og fyrra þátttökulíkanið fyrir *Vondu drottninguna*:



Börnin eru ‚gerendurnir‘ og ‚viðtakendur‘ ‚viðfangsins‘ þar sem þau þurfa að leysa ákveðin verkefni og eiga að fá frelsið. Nornin er ‚andstæðingur‘ þeirra og reynir að hindra að þau öðlist frelsi. ‚Hjálparhella‘ barnanna er hyggjuvit bróðurins en það er það sem þau nota til að komast af. ‚Viðfangið‘ er aftur frelsið bæði frá norninni og líka ráðríki stjúpmóður þeirra en faðirinn er ‚sendandi‘ viðfangsins þar sem hann táknar frelsið fyrir börnin. „Fiðrildalíkan“ *Hans og Grétu* er einnig eins og *Vondu drottningarinnar*:



Í *Hans og Grétu* fara börnin úr frelsinu (S) yfir í ófrelsi (S1) þegar þau villast í skóginum og hitta nornina. Þau verða svo aftur frjáls (S) þegar þau komast að lokum heim.

Það er ljóst að íslenska ævintýrið notar hinn alþjóðlega sagnaarf en sú spurning vaknar hvort íslenska ævintýrið lagi sagnaarfinn að íslenskum aðstæðum. Þegar að er gáð virðist svo vera að nokkru leyti en sagan um *Vondu drottninguna* er látin gerast við sjó á meðan *Hans og Gréta* gerist í skógi. Þetta er hægt að skýra með þeirri staðreynd að engir skógar á Íslandi eru nógu stórir til þess að atburðir eins og segir frá í *Hans og Grétu* geti gerst í skjóli þeirra. Samfélagið á Íslandi er einnig bundið sjónum og eru sjávarútvegur og siglingar mikilvægar fyrir land og þjóð. Því er rökrétt að íslenska ævintýrið gerist við sjávarsíðuna og börnin því send yfir hafið í staðinn fyrir að villast í skógi.

Mannætur ævintýranna eru einnig mismunandi en í ævintýri Grimms-bræðra er mannætan norn en í því íslenska er það tröll. Í fyrsta kafla kom fram að mannát er talið vera brot á lögum samfélagsins og mannlegs eðlis. Samkvæmt þessu lendir mannát með því óreglulega eða óreiðukennda í „fiðrildalíkani“ Greimasar. Út frá þessu er aðeins rökrétt að hafa tröll sem mannætuna í íslenska ævintýrinu en tröll hafa alltaf verið tengd náttúrunni og þar með því óreglulega í íslenskum sögum. Einnig eru íslensk tröll þekkt fyrir lyst sína á mannakjöti en ekki er algengt að venjulegt fólk í íslenskum sögum leggist í mannát. Mjög líklegt er að norn hafi verið rökréttari í þessu hlutverki annars staðar í heiminum en hinar frægu nornaveiðar ullu því að nornir fengu á sig illt orðspor og þeim var kennt um margt. Þær varð að brenna og skíra þær þannig í eldi til að særa úr þeim djöfulinn.

Ævintýrið um *Hans og Grétu* og *Mjallhvíti* eru ekki einu sögurnar úr sagnaarfinum sem notaðar eru í *Vondu drottningunni* en hægt er að finna vísun í *Ódysseifskviðu* Hómers í sögunni. Í *Ódysseifskviðu* lendir Ódysseifur í því að hann og nokkrir skipsfélagar hans eru teknir til fanga af kýklópi sem er eineygt skrímsli. Kýklópin heldur þeim fönnum og étur nokkra af mönnum Ódysseifs. Þeim tekst að

lokum að flýja með því að blinda kýklópann og laumast framhjá honum faldir undir reyfi sauða tröllsins.<sup>52</sup> Ef atburðir ævintýrisins um *Vondu drottninguna* eru hafðir í huga sjást strax líkindi á milli sagnanna. Hetjur frásagnanna eru fangaðar af eineygðu skrímsli sem ætlar að éta hetjurnar. Skepnunni tekst að éta nokkra menn í *Ódysseifskviðu* en ekki í *Vondu drottningunni*. Börnin taka auga kerlingarinnar í *Vondu drottningunni* og blinda hana þannig en Ódysseifur stingur augað úr kýklópnum og blindar hann.

Að lokum komast hetjurnar burt með hjálp sauða. Í *Vondu drottningunni* drepur bróðirinn tvo sauði og flær þá, systkinin kasta feldunum svo yfir sig og komast þau þannig út. Þegar þau eru komin út kalla þau á kerlinguna og egna hana þannig að hún hleypur út, dettur í gröf og deyr. Þetta er mjög líkt atburðunum í *Ódysseifskviðu* en eftir að Ódysseifur blindar kýklópinn bindur hann nokkra sauði saman og þeir menn sem eftir eru hanga undir sauðunum þannig að kýklópinn tekur ekki eftir þeim. Þegar mennirnir eru komir í skipin og eru öryggir fyrir risanum kallar Ódysseifur til hans og eignir hann þannig að kýklópinn kallar til Póseidons föður síns sem hindrar heimför Ódysseifs.

Komið hefur í ljós að íslenska ævintýrið *Vonda drottningin* virðist vel tengt við hinn alþjóðlega sagnaarf. Ævintýrið notar svipuð sagnaminni og ævintýrið *Hans og Gréta* sem Grimms-bræður gáfu út. Mikil líkindi eru á milli ævintýranna eins og sést á frásagnarliðum Propps og öðrum atriðum sem talin hafa verið upp. Ævintýrið fellur vel að þáttökulíkani og fiðrildalíkani Greimasar og sker sig þannig ekki úr öðrum ævintýrum að því leyti en líkönin eru mjög svipuð og jafnvel eins í báðum ævintýrum.

## Niðurlag

*Vonda drottningin* virðist vera nokkuð hefðbundið ævintýri og byrjar á venjubundnum upphafsorðum. Eins og önnur ævintýri er tími og staðsetning sögunnar óljós en tíma- og staðleysi er eitt af einkennum ævintýra. Persónurnar eru hefðbundnar og helstu hlutverk ævintýra koma fram en sagt er frá þrekaunum hetja (barnanna) og viðureign þeirra við illmenni (stjúpuna og kerlinguna). Þótt Jón Árnason hafi sagt að ævintýrið sé íslenskt að uppruna er ekki hægt að neita því að tengsl þess við hinn alþjóðlega sagnaarf eru mjög

---

<sup>52</sup> *Ódysseifskviða Hómers*. 2004: 95-107

sterk. Þar sem hægt er að finna alla liði ævintýrisins um *Hans og Grétu í Vondu drottningunni* verða líkindin á milli ævintýranna það mikil að augljóst er að annað ævintýrið byggist á hinu. *Hans og Gréta* var gefið út nær 50 árum á undan *Vondu drottningunni* og því verður íslenska ævintýrið að teljast útgáfa eða afbrigði af *Hans og Grétu*. Allar líkur eru á því að safn Grimms-bræðra, *Kinder- und Hausmärchen*, hafi borist mjög fljótt til Íslands en safnið naut mikilla vinsælda. Því er mjög líklegt að heimildarmaður *Vondu drottningarinnar* hafi þekkt til safnsins eða hafi heyrt söguna um Hans og Grétu og mögulega Mjallhvíti.

Það að finna afbrigði ævintýra í tveimur löndum er ekki einsdæmi en mjög algengt er að finna mismunandi útgáfur sömu frásagnarinnar í mismunandi löndum og er það til vitnis um það hve sterk sum sagnaminni eru í alþjóðlega sagnaarfinum. Margir sem hafa rannsakað ævintýri bera saman mismunandi útgáfur af sömu frásögninni. Einn fræðimannanna sem hefur rannsakað mismunandi útgáfur ævintýra er sænski þjóðfræðingurinn Anna Birgitta Rooth. Hún gaf út bókina *Öskubuska í austri og vestri*, sem kom út á íslensku árið 1982, en í bókinni birtir hún nokkur afbrigði af ævintýrinu um Öskubusku úr mismunandi löndum heimsins. Þessi afbrigði eru aðeins valdar sögur úr safni af um það bil 1000 ævintýrum um Öskubusku sem Anna Rooth safnaði fyrir doktorsritgerð sína sem var birt árið 1951.<sup>53</sup>

Ekki er aðeins hægt að finna tengsl við *Hans og Grétu í Vondu drottningunni* en einnig er hægt að finna tengsl við forngrískar bókmenntir. Flótti barnanna frá kerlingunni líkist til dæmis atriði úr *Ódysseifskviðu* óneitanlega. Auk þess er hægt að finna tengsl við ævintýrið um *Mjallhvíti* í gegnum stjúpmæðurnar en þær neita báðar móðurhlutverki sínu með því að reyna að drepa stjúpbörn sín. Ævintýrið *Vonda drottningin* vinnur þannig úr hinum alþjóðlega sagnaarfi og aðlagar hann jafnvel að nokkru leyti að íslenskum aðstæðum. Sú staðreynd að íslenska ævintýrið vinnur með alþjóðlegan sagnaarf rýrir þó ekki gildi þess sem hluta af íslenskum bókmenntum. Þetta er gamalt og gott ævintýri og hefur verið sagt börnum í fjölmörg ár sem gerir það að hluta af íslenskri bókmenntasögu.

---

<sup>53</sup> Rooth, Anna Birgitta. 1982: 15



## Viðauki

### Vonda drottningin

Einu sinni voru konungur og drottning í ríki sínu; þau elskuðust mjög. Þau lifðu skamma stund saman og dó drottningin eftir tveggja ára hjónaband. Þau áttu tvö börn saman og voru þau ársögmul þegar drottningin andaðist; þau voru tvíburar.

Konungi féll mjög þungt lát drottningar sinnar og sendi ráðgjafa sinn til að biðja sér konu. Hann fór á stað og hafði alla hirðina með sér. Nú var búið út fagurt skip og haldið frá landi. Er þeir höfðu siglt í fjóra daga sáu þeir ey og á henni fagurt tjald gullofið; þar gengu þeir á land. Ráðgjafi fór inn í tjaldið og sá þar fagra konu vel búna. Hún heilsaði honum og tók hann vel undir og kurteislega. Honum leizt vel á konuna og bar upp við hana erindið. Tók hún því vel og sagðist fús til þess. „Ég hefi misst manninn minn fyrir rúmu ári,“ sagði hún — „og þykir mér því vel fallið að við konungur tökum saman.“ Fór hún þá með ráðgjafanum og sigldu þeir heim til konungs. Konungur fagnaði þeim vel og gjörði hann brúðkaupið sem veglegast verða mátti. Undi nú kóngur vel hag sínum, en ekki leið á löngu fyr en konungur sá að drottning hafði ímugust á börnunum.

Eitt sinn fór konungur erlendis og er hann fór bað hann drottningu að gá vel að börnunum og hét hún því. Konungur hélt síðan á stað, en eftir viku tíma kallar drottning á börn manns síns. „Nú skal ég sýna ykkur nokkuð fallett, börnin góð,“ sagði drottning. Fór hún þá með þau út og ofan að sjó. Þar stóð stór kista með stórum járnlás fyrir. „Fariðið nú ofan í kistuna, börnin góð, og þá skulið þið sjá nokkuð skrýtið.“ Börnin fóru í grannleysi ofan í kistuna, en vonda drottningin skelldi aftur kistunni og ýtti á sjó út. Börnin urðu hrædd og vissu ekki hvað þau áttu til bragðs að taka. Nú gjörði hvassviðri mikið og fundu þau að kistuna rak ótt áfram alltaf í sömu stefnu. Vissu þau ekki fyrri til en kistan stóð á kletti. Konungssonur tók kníf upp úr vasa sínum og gat tálgað gat á kistulokið og fóru þau þá upp á land. Gengu þau nokkra stund og fundu þá fyrir sér skála. Þar hékk auga illilegt og stórt úti fyrir bæjardyrum á nagla. Þau fóru upp á strompinn og og leit konungssonur ofan um hann. Sá hann þá kerlingu eina ljóta og heyrði hann hana segja: „Ekki ætlar hún systir mín að senda mér börnin konungsins.“ Konungsdóttir langaði og til að sjá kerlingu, en bróðir hennar vildi ekki leyfa henni það,

Því hann var hræddur um að hún mundi fara að hlæja. Þó lét hann það eftir henni, og jafnskjótt og hún leit ofan um strompinn og sá kerlingu rak hún upp skellihlátur. Kerling brá skjótt við, stökk upp og mælti: „Þarna eru börnin komin sem hún systir mín lofaði mér.“ Stökk hún út, tók augað og setti í sig. Náði hún þá börnunum og dró þau inn í kofann og lét þau þar inn í afkima einn og sagðist ætla að ala þau vel svo hún gæti fengið góða steik á nýárinu. „Þarna eigið þið að vera og rétta mér fingurinn á hverjum degi svo ég geti séð hvað þið fitnið.“ Drengurinn fann sauðarlegg og rétti henni hann á hverjum degi, en hún sagði alltaf: „Ekki ertu feitur, ekki ertu feitur.“ Kerling átti tvo sauði, fjarskalega loðna, er henni þótti mjög vænt um og oft sagði hún við börnin: „Verið góð við kindurnar mínar, gjörið þeim ekki mein.“

Konungssyni og kóngsdóttur líkaði illa þessi ævi og þess vegna fann hann upp á ráði til að sleppa. Þessir tveir sauðir voru altént vanir að fara fyrstir út á daginn þegar kerling hleypti kindunum út. Konungsson tók það til ráðs að flá báða sauðina og kasta yfir sig og systur sína feldunum. Þetta gjörði hann og komust þau svo út. Tók hann þá augað úr kerlingu er eftir vana hékk úti á uglu. Þá kölluðu börnin upp og sögðu hátt: „Ekki skalt þú éta mig um nýárið, kelli mín.“ Kellingu varð bilt við og hljóp hún út og datt þá ofan í gröf stóra er var fyrir utan skálann og hálsbrotnaði. Börnin fóru nú að ganga um eyjuna. Sá þau þá skip í hafi; hlupu þau þá til sjávar og æptu um hjálp. Skipinu var þá stýrt til lands og var það konungsskipið. Hann þekkti börn sín og fagnaði þeim vel. Stigu þau þá á skip og héldu heim. Sögðu þau föður sínum upp alla söguna.

Þegar konungur kom heim tók drottning vel á móti honum. Hann spurði hana hvernig börnunum sínum liði og hvar þau væru. „Æ, þau eru dáiin,“ mælti drottning, „og ég lét grafa þau.“ Konungur bað hana sýna sér legstað þeirra og fór hún með honum út í kirkjugarð og bentu honum á tvær grafir og sagði þau væru grafir þar. Konungur bauð að grafa þau upp og var það gjört. Sá þá konungur hvers kyns var; hafði hún látið grafa hund og tík.

Konungur sýndi henni þá börnin og síðan var hún brennd á báli; og lýkur hér svo sögu hennar.

## Heimildaskrá

- Ármann Jakobsson. 1993. Fræðin og frásögnin um Greimas, Propp og ævintýrið. Sótt 14. janúar 2009 af <http://www3.hi.is/~mattsam/Kistan/k00/armann.htm>
- Dagný Kristjánsdóttir. 2008. Kannski á ófreskjan líka börn. *Tímarit Máls og Menningar* 69: 123-129
- Grimm, Brüder. 1949. *Kinder- und Hausmärchen*. Vollständige Ausgabe, Munich.
- Jón Árnason. 1961. *Íslenzkar þjóðsögur og ævintýri II*. Bókaútgáfan Þjóðsaga, prentsmiðjan Hólar hf.
- Jón Árnason. 1961. Vonda drottningin. *Íslenzkar þjóðsögur og ævintýri IV*, bls. 527-529. Bókaútgáfan Þjóðsaga, prentsmiðjan Hólar hf.
- Lüthi, Max. 1986. *The European Folktale: form and nature*. Indiana University Press, Bloomington og Indianapolis.
- Michaelis-Jena, Ruth. 1970. *The Brothers Grimm*. Routledge & Kegan Paul, London.
- Mjør, Ingeborg, Tone Birkeland og Gunvor Risa. 2000. *Barnelitteratur – sjangrar og teksttýpar*, bls. 63-88. Cappelen Akademisk Forlag, Oslo.
- Owens, Lily ritstýrði. 1981. Hansel and Grethel. *The complete brothers Grimm fairy tales*, bls. 48-58. Avenel books, New York.
- Owens, Lily ritstýrði. 1981. Snow-White and the seven dwarfs. *The complete brothers Grimm fairy tales*, bls. 188-198. Avenel books, New York.
- Ódysseifskviða Hómers*. 2004. Svavar Hrafn Svavarsson annaðist útgáfuna. Sveinbjörn Egilsson íslenskaði. Bjartur, Reykjavík.
- Ólína Þorvarðardóttir. 1998. Þjóðsögur Jóns Árnasonar? Tilraun til heimildarýni. *Þjóðlíf og þjóðtrú – ritgerðir helgaðar Jóni Hnefli Aðalsteinssyni*, bls. 245-269. Þjóðsaga, Reykjavík.
- Propp, Vladimir. 1979. *Morphology of the fairytale*. University of Texas Press, Austin og London.
- Rooth, Anna Birgitta. 1982. *Öskubuska í austri og vestri*. Svava Jakobsdóttir íslenskaði sögurnar en Jón Hnefill Aðalsteinsson íslenskaði skýringar. Iðunn, Reykjavík.
- Tatar, Maria. 1992. *Off with their heads! Fairy tales and the culture of childhood*. Princeton university press, New Jersey.
- The Internet Movie Database*. 2009. Sótt 25. nóvember af <http://www.imdb.com/>

Warner, Marina. 1995. *From the beast to the blonde – on fairy tales and their tellers*.  
Vintage, London.

Zipes, Jack. 2000. 'Hansel and Gretel'. *The Oxford Companion to Fairy Tales – The  
Western fairy tale tradition from medieval to modern: 225-227*. Oxford  
university press, New York.

Zipes, Jack. 2000. 'Snow White and the seven dwarfs'. *The Oxford Companion to Fairy  
Tales – The Western fairy tale tradition from medieval to modern: 225-227*.  
Oxford university press, New York.