

## Þegar eldurinn slokknar: um ævintýri, miðlun og möguleika

Í dag notum við orðið „ævintýri“ í víðri merkingu yfir ótrúlegar sögur eða jafnvel ótrúlega atburði sem við og aðrir lendum í. Í fræðilegum skilningi er orðið hins vegar notað um vissa gerð þjóðsagna sem einkennast meðal annars af fastmótaðri, kerfisbundinni byggingu. Í þessari grein verður stuttlega fjallað um ævintýri og helstu einkenni þeirra en að því loknu verður kynntur til sögunnar gagnagrunnur yfir ævintýri.

Ævintýragrunnurinn, vanalega svo nefndur, var settur upp í þeim tilgangi að auðvelda rannsóknir á íslenskum ævintýrum og samanburð á þeim. Ævintýragrunnurinn er í opnum aðgangi og gagnast ekki einungis fræðimönnum heldur einnig kennurum og áhugafólki um sagnamenningu fyrri alda. Í rannsókninni hér að aftan verður athyglinni beint að því hvernig nota má gögn grunnsins og til hliðsjónar verður litið á ævintýragerð nr. ATU 480 og varðveitt tilbrigði hennar á Íslandi.<sup>1</sup> Sem dæmi um ævintýri af þessari gerð má nefna Olbogabarnið, Karlsdæturnar þrjár og Sögu af Helgu og systurum hennar, sem allar voru prentaðar í safni Jóns Árnasonar. Ævintýri af sömu gerð virðast hafa notið vinsælda hérlandis á 19. og 20. öld, þegar sögurnar voru skráðar eftir munnmælum.

1 Sögur sem einkennast af sams konar frásagnarmynstri, þ.e. skipan hlutverka, eru af sömu gerð (e. *type*), sbr. Holbek, *Interpretation of Fairy Tales*, 331–38, 242–50. Til eru gerðaskrár (e. *type-index*), ein alþjóðleg og aðrar staðbundnar, og í þessari grein er einkum stuðst við alþjóðlega gerðaskrá þjóðsagna eftir þá Antti Aarne (d. 1925), Stith Thompson (d. 1976) og Hans-Jörg Uther, og vísað til númera úr kerfi þeirra, svokallaðra ATU-númera, sjá Uther, *The Types of International Folktales*, I 7–15.

Í sögum af gerðinni ATU 480 segir af stúlku sem er send til að sækja eld og kemur að fjalli, þar sem hún ratar inn í helli og er látin leysa þrautir. Sögurnar má setja í samhengi við sögur af kolbítum, þar sem óefnileg hetja eða hetja af lágum stigum sýnir mannkosti sína og uppsker ríkulega í sögulok. Til frekari glöggvunar á efninu verður áður óutgefið tilbrigði gerðarinnar prentað. Í framhaldinu verður svo litið til hliðstæðrar sögu frá síðmiðöldum og þar með verður ljósi varpað á aldur efnisins, sem var greinilega í umferð á Íslandi löngu áður en hin eiginlegu ævintýri voru skráð.

En hvað eru ævintýri? Og yfir hvaða efni, nákvæmlega, nær gagnagrunnur um íslensk ævintýri?

## Ævintýri

Íslensk ævintýri eru sambærileg þeim sögum sem Þjóðverjar kalla *Märchen* og enskumælandi *airy tales* eða *wonder tales*. Allt eru þetta þjóðsögur (e. *folktales*) sem hafa gengið í munnmælum þjóða og manna á milli um langa hríð, kynslóð fram af kynslóð, og lagað sig að hverju samfélagi fyrir sig, bæði í tíma og rúmi. Að vissu leyti má því segja að ævintýri mótist af samfélagi fólks eða lífshlaupi þess í samhengi við samfélagið, enda bera þau ávallt svipmót þess umhverfis sem þau eru sögð í hverju sinni. Af þessu leiðir að sköpun þeirra er sameiginleg mörgum og „höfundarverkið“, ef svo má segja, er yfirleitt talið sammanlegt, eða þá allavega sameiginlegt tilteknum hópum eða samfélögum.<sup>2</sup> Þessi er a.m.k. hin dæmigerða sýn þjóðsagnafræðinga á tilurð og útbreiðslu ævintýra. Í eftirfarandi umfjöllun verður eingöngu tekið mið af ævintýraefni sem skráð var eftir munnlegri geymd og fellur undir þær gerðir ævintýra sem kalla má undra- eða kynjaævintýri, eða númerin AT/ATU 300–749 samkvæmt alþjóðlegum gerðaskráum ævintýra.<sup>3</sup> Ég hef á öðrum vettvangi fjallað um helstu einkenni ævintýra með áherslu á grunnformgerð, byggingu og tákni.<sup>4</sup> Í ljósi kenninga í frásagnarfræði er formgerðarmynstur ævintýra af gerðinni ATU 480, þeirrar ævin-

2 Sjá t.d. Dégh, *Folktales and Society*, 49–53.

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

4 Sjá Adalheiður Guðmundsdóttir, „Um myrkur sem næðir og sögur sem græða“.

týragerðar sem fjallað verður um hér að aftan í stórum dráttum, þessi: heill heimur > hetjan er höfð út undan > skortur á þroska > hetjan sannar sig > heill heimur.<sup>5</sup>

Ævintýri eru ekki bara heillandi heimur horfinna kynslóða, heldur á sér stað sífelld endursköpun úr aldagömlum efniviði þeirra. Rannsóknir á ævintýrum eru virkar víða um heim, sem t.a.m. má sjá af því að auk tímarita sem fjalla um þjóðsögur í víðara samhengi eru til ritrýnd og virt tímarit sem birta eingöngu rannsóknir á sviði ævintýra.<sup>6</sup> Íslendingar hafa löngum sýnt ævintýrunum áhuga, enda má segja að sá arfur ævintýra sem hér hefur varðveist sé gullnáma sem augljóst er að fólk muni sækja í um ókomin ár. Það sem háir íslenskum ævintýrarannsóknum er hversu fáir háskólakennarar eða fræðimenn hafa getað helgað sig rannsóknum á ævintýrum, því að áhugi meðal nemenda er mikill. Helstu fræðimenn sem hingað til hafa látið sig íslensk ævintýri varða eru Einar Ól. Sveinsson (d. 1984), Hallfreður Örn Eiríksson (d. 2005), Baldur Hafstað, Kristín Unnsteinsdóttir, Dagný Kristjánsdóttir, Rósa Þorsteinsdóttir og Romina Werth. Margir fleiri hafa þó skrifað svo sem eina grein, og þá gjarnan upp úr námsritgerð, og birt.

## Gagnagrunnur

Ævintýragrunnurinn er upphaflega orðinn til úr verkefnavinnu háskólanema sem sátu námskeiðið Íslensk ævintýri og samfélag sem kennt hefur verið um árabil í þjóðfræði við Háskóla Íslands. Vinnan fólst í því að nemendur skráðu nokkur ævintýri hver eftir ákveðinni forskrift, auk þess að skrifa ágríp af hverju þeirra. Með þessum hætti var ævintýrunum safnað í gagnagrunn og voru nemendur ýmist látnir nýskrá ævintýri eða fara yfir og staðfesta eða leiðrétta þær upplýsingar sem þegar voru komnar inn. Í ferlinu öllu komu svo upp ýmis álitamál, og þá yfirleitt tengd heimildarmönnum eða skrásetjurum ævintýranna, og í framhaldinu unnu nokkrir

5 Formgerðarmynstur AT/ATU 480 er fengið með greiningu í gegnum „hinn rökrétta ferhyrning“ eftir Algirdas Greimas (d. 1992), sbr. Greimas, *On Meaning*, 63–83.

6 Sjá t.d. *Fabula*, gefið út af De Gruyter; *Marvels & Tales*, gefið út af Wayne State University Press.

nemendur einstaklingsverkefni sem einkenndust af þrengri upplýsingaleit. Öll þau gögn sem urðu til við verkefnavinnuna urðu síðar meir hluti að þeim gagnagrunni sem til er orðinn, en sem ábyrgðarmaður og ritstjóri hefur höfundur þessarar greinar, eðlilega, unnið mikið í grunninum sjálfur, skorið úr álitamálum og ritstýrt útdráttum, auk þess að hanna grunninn.

Vegna þess að Ævintýragrunnurinn var í upphafi hugsaður sem verkefnavinna fyrir háskólanema var hann lengi að þróast og lengi vel stóð ekki til að birta hann opinberlega, enda lá fyrir umtalsverð samræmingarvinna áður en af því gæti orðið. Eftir nokkurra ára vinnu voru færslurnar þó birtar í tilraunahefti í takmörkuðu upplagi, og er það enn aðgengilegt á völdum bókasöfnum.<sup>7</sup> Bylting varð svo á uppsetningu grunnsins þegar framhaldsnemi í þjóðfræði, Pétur Húni Björnsson, færði hann yfir í nýtt viðmót og í kjölfarið fóru skráningar fram í gegnum netið, á lokuðu vefsvæði. Eftir það kom annar framhaldsnemi, Áslaug Heiður Cassata, að verkefninu og vann við grunninn í einn mánuð, fyrir styrk sem tengdist Rannísverkefni um Jón Árnason þjóðsagnasafnara.<sup>8</sup> Að þessu loknu var gengið frá lausum endum, og að lokum voru upplýsingarnar sameinaðar Sagnagrunninum sem Terry Gunnell hafði ritstýrt, þó þannig að Ævintýragrunnurinn var áfram sérstök eining, þótt hann tengdist nú víðara neti.<sup>9</sup> Árið 2022 voru báðir þessir grunnar, Sagnagrunnurinn og Ævintýragrunnurinn, svo færðir yfir í og sameinaðir gagnagrunni Ísmús: Íslensks músík- og menningararfs en við það breyttist viðmót þeirra og leitarmöguleikum fjölgaði.<sup>10</sup> Hönnuður hins nýja viðmóts, og sá sem færði Ævintýragrunninn yfir í Sagnagrunninn upphaflega, og svo yfir á nýju síðuna, var Trausti Dagsson, verkefnisstjóri hjá Stofnun Árna Magnússonar, en Rósa Þorsteinsdóttir, rannsóknardósent hjá sömu stofnun, kom að þeirri vinnu líka. Árið 2023 var grunnurinn færður í vörslu Stofnunar Árna Magnússonar í íslenskum fræðum. Sé farið inn á vef ismus.is og þaðan yfir í Ævintýragrunninn má smella á hlekkinn „Nánari upplýsingar um Ævintýragrunninn“ en þar má finna upp-

7 Adalheiður Guðmundsdóttir, Íslensk ævintýri: *Drög að skrá yfir útgefin ævintýri*.

8 Um var að ræða samstarfsverkefni milli Háskóla Íslands, Árnastofnunar og Landsbókasafns, leitt af Rósu Þorsteinsdóttur, sbr. <https://jonarnason.is/>.

9 <http://sagnagrunnur.arnastofnun.is/aevintyri/>

10 <https://www.ismus.is/tjodfraedi/aevintyri/>

lýsingar um grunninn sjálfan, hvað hann hefur að geyma, hvaða heimildir hafa verið skráðar og hverjir komu að verkinu.

Í dag felur Ævintýragrunnurinn í sér upplýsingar um rúmlega 540 tilbrigði íslenskra ævintýra og tekur þó einungis mið af útgefnum efni. Fyrir liggur að uppfæra hann reglulega og bæta í hann upplýsingum eftir því sem nýjar útgáfur bætast við. Enn sem komið er nær skráningin ekki til þýðinga íslenskra ævintýra yfir á erlend mál, nema í þeim tilvikum þar sem tiltekin ævintýri voru fyrst gefin út í erlendri þýðingu, svo sem í söfnum þeirra Konrads Maurer, *Isländische Volksagen der Gegenwart*, frá 1860, og Adeline Rittershaus, *Die neuisländischen Volksmärchen*, frá 1902, sem og útgáfu Hallfredar Arnar Eiríkssonar á ævintýrum Herdísar Jónasdóttur í samnorrena ritinu *All the World's Reward* frá árinu 1999. Þá hafa hvorki verið skráð upplýsingar um ævintýri á hljóðbókum, snældum, hljómplötum eða geisladiskum, né þau sem birst hafa á netinu, en í slíkum tilvikum er langoftast um að ræða birtingar eftir þegar útgefnum og prentuðum textum.

Í grunninum má finna bókfræðilegar upplýsingar fyrir hvert útgafið ævintýri ásamt upplýsingum um endurútgáfur, ef við á. Þar er einnig að finna upplýsingar um heimildarmenn og skrásetjara sem og þá frumheimild sem ævintýrið er upphaflega sótt í, þ.e. safnmark handrits eða upptöku. Að lokum má kalla fram efnisútdrátt ævintýranna. Leitast var við að nefna öll þau efnisatriði sem fyrir koma í hverju ævintýri og segja má að útdrættirnir komi að nokkru leyti í stað efnisorðaskrár, þar sem þeir eru leitarbærir. Það sem fyrst mætir okkur þegar við förum inn í grunninn sjálfan í gegnum ismus.is er listi yfir ævintýrin, þar sem þau birtast okkur í stafrófsröð. Eftir þetta veljum við okkur það ævintýri sem við viljum skoða, en hér hefur verið ákveðið að fletta upp á ævintýrinu Karlsdæturnar þrjár sem heyrir til ATU 480.

Þegar við smellum á titil ævintýrisins blasir við okkur efnisútdráttur (u.þ.b. 350 orð), sem getur verið mjög gagnlegur þar sem mörg íslensk ævintýri eru tiltölulega löng. Til hægri birtast okkur svo upplýsingar um hvar ævintýrið er að finna á prenti, hver skrásetti það og eftir hverjum. Þarna getum við líka fengið upplýsingar um þá gerð sem ævintýrið tilheyrir samkvæmt alþjóðlegri gerðaskrá ævintýra. Ef við smellum á númer gerðarinnar, ATU 480, sjáum

við að til eru mörg önnur tilbrigði sem tilheyra þá sömu gerð á Íslandi, og liggur þá beinast við að skoða stöðu ævintýrisins í samhengi við önnur innlend eða erlend tilbrigði af sömu gerð. Með því að smella á viðkomandi hlekki getum við séð hvaða fleiri sögur skrásetjarinn, hér sr. Sigurður Gunnarsson (d. 1878), skráði. Það sama gildir um heimildarmanninn, dóttur hans Elísabetu (d. 1927), sem er heimildarmaður að fleiri ævintýrum, og um þau bæði getum við svo fengið nánari upplýsingar um fæðingar- og dánarár, heimili og tengslanet. Við getum séð á korti hvar þau Sigurður og Elísabet bjuggu, sem sagt í Desjarmýri í Norður-Múlasýslu og á Hallormsstað í Suður-Múlasýslu.

Gagnagrunnurinn gerir okkur kleift að skoða tiltekin ævintýri og samhengi þeirra við önnur, sem og sagnafólkið og efnisskrá þess, en með því að skoða hvaða ævintýri hver einstaklingur kunnir og sagði öðrum getum við e.t.v. lesið í líf hans, aðstæður og lífsskóðun. Þar sem Ævintýragrunnurinn er vistaður undir sama hatti og Sagnagrunnurinn getum við auðveldlega flakkað yfir í sagnir líka, leitað að bæjarnafni, einstaklingum eða efnisorðum, og fjölgað þannig þeim gögnum sem við kunnum að vilja vinna með.

Þótt ævintýragrunnurinn sé sniðinn að þörf þeirra sem rannsaka ævintýri er ljóst að hann getur auðveldlega þjónað víðara hlutverki. Ekkert útilokar það að notendur tilheyri öðrum hópum, svo sem þeim sem langar einfaldlega til að rifja upp skemmtilegar sögur frá fyrri tíð og ekki síst kennurum á öllum stigum menntunar. Á meðan íslenskukennarar ættu að geta notað grunninn til að finna sér hentug ævintýri til kennslu og önnur til samanburðar, ættu tungumálakennarar að geta nýtt sér grunninn með sambærilegum hætti, þ.e. til að leita sér að hentugum sögum, auk þess sem þeir geta notað tilvísanir í gerðaskrár til að útvega sér sams konar sögur á öðrum tungumálum. Þar með er kennarinn kominn með samanburðarefni á tveimur eða fleiri tungumálum, sem gerir nemendum hans kleift að læra nýtt tungumál í gegnum efni sem þeir þekkja nú þegar úr eigin menningu.

## ATU 480

Ævintýrið Karlsdæturnar þrjár heyrir til alþjóðlegrar gerðar ævintýra sem fellur undir númerið AT/ATU 480, en það ber, samkvæmt alþjóðlegri gerðaskrá, heitið *The Kind and the Unkind Girls*.<sup>11</sup> Sem dæmi um erlent tilbrigði af þessari gerð má t.d. nefna hið kunna ævintýri Grimm-bræðra *Frau Holle (Mutter Holle)*, KHM 24.<sup>12</sup> Ævintýrið um karlsdæturnar þrjár verður nú skoðað í þeim tilgangi að sýna fram á hvernig hægt er að nota Ævintýragrunninn sem upphafið að rannsókn sem er atlað að varpa ljósi á aldur og útbreiðslu ævintýragerðarinnar á Íslandi.

Sá kjarni ATU 480 sem skiptir máli fyrir þessa rannsókn snýst um stúlkur, eða dætur karls og kerlingar, sem eru sendar af stað til að sækja eitthvað sem vantar, svo sem vatn, þótt í íslenskum tilbrigðum sé það yfirleitt eldur. Einungis einni þeirra tekst að leysa verkið af hendi. Eins og systur hennar áður kemur stúlkan að fjalli og ratar þar inn í helli þar sem hún hittir vætti; stúlkan bregst á annan hátt við aðstæðum en systur hennar, svarar vel fyrir sig og leysir þær þrautir sem fyrir hana eru lagðar. Í einhverjum tilvikum þarf hún annaðhvort að liggja í fleti hjá hundi eða í rúmi hjá ljótum karli eða jötni, en við það losnar hundurinn/karlinn undan álögum, breytist í konungsson og kvænist svo karlsdóttur í þakklætisskyni.<sup>13</sup>

Í flestum tilbrigðum ATU 480 hittir stúlkan ekki fyrir karl í hellinum, heldur tröllkerlingu, og eru þrautirnar þá annars konar og felast þær einkum í húsverkum. Leysi stúlkan þrautirnar vel af hendi launar kerlingin henni með góðum búningi, en við það verður stúlkan giftingarhæf. Niðurstaðan er nokkurn veginn sú sama; stúlkan sem upphaflega fór af stað til að sækja eld, lendir í helli hjá

11 Uther, *The Types of International Folktales*, I 281–283 (ATU), sbr. áður *The Spinning-Women by the Spring. The Kind and the Unkind Girls* í Arne og Thompson, *The Types of the Folktale*, 164–167 (AT). Sjá enn fremur samanburðarrannsókn sem byggist á rúmlega 900 tilbrigðum gerðarinnar í Roberts, *The Tale of the Kind and the Unkind Girls*. Roberts getur stuttlega um íslensk tilbrigði á bls. 142.

12 Ævintýri úr safni Grimm-bræðra eru númeruð eftir stöðu þeirra innan KHM: Kinder- und Hausmärchen. Um godsagna- og kynjafræðilega túlkun ævintýrisins, sjá Turner, „At Home in the Realm of Enchantment: The Queer Enticements of the Grimms’ “Frau Holle”“, 46–59.

13 Um minni sem gegna sama hlutverki innan sagna af gerðinni ATU 480, sjá Jones, „Structural and Thematic Applications of the Comparative Method“, 149; um sjö grunnþætti í byggingu gerðarinnar, 149–152.



trölfi eða annars konar yfirnáttúrulegri vætti þar sem hún leysir þroskaþrautir eða gengst undir manndómspróf sem gera hana að lokum giftingarhæfa, þ.e.a.s. fullorðna. Vegna góðra eiginleika sinna öðlast stúlkan að lokum maka af æðri stétt en með því breytist félagsleg staða hennar og hún færast upp samfélagsstigann. Þessi færsla hetjunnar milli samfélagslegra þrepa jafngildir að sumu leyti vígsluathöfn eða ritúali sem að jafnaði stendur fyrir færslu frá einu samfélagslegu hlutverki til annars, svo sem fullorðinsvígslu.

Söguframvinda ATU 480 miðast við að draga úr kvíða stelpna varðandi þann þroska sem fram undan er og efasemdum þeirra um að ná því markmiði að festa sig í sessi innan samfélagsins. Boðskapurinn á æðra plani er þó augljóslega sá að heimurinn launar þeim sem elska aðra, bæði dýr og menn, og þjóna þeim.<sup>14</sup> Þótt íslensku tilbrigðin skeri sig að mörgu leyti frá lýsingu alþjóðlegu gerðarinnar er einungis um að ræða breytingar á yfirborðsgerð, en þrátt fyrir það eru frávikin nægjanleg til að hægt sé að tala um íslenskt staðbrigði (e. *ecotype*)<sup>15</sup> sem segja má að feli þá í sér sameiginleg einkenni hinna íslensku tilbrigða. Öll íslensk ævintýri sem fella má undir hatt ATU 480 eru skráð eftir munnmælum um og eftir miðja 19. öld og fram yfir miðja 20. öld. Óprentuð tilbrigði, sem eru þá varðveitt á segulbandasafni Stofnunar Árna Magnússonar, voru tekin upp á 20. öld.

Í mörgum löndum hafa verið gefnar út staðbundnar gerðaskrár, þar sem notast er við sams konar skráningaraðferð og númerakerfi og í alþjóðlegu skránni. Elsta íslenska gerðaskráin er *Verzeichnis isländischer Märchenvarianten* sem Einar Ól. Sveinsson tók saman og gaf út árið 1929 (EÓS). Í þessari skrá eru talin upp átta íslensk tilbrigði við ATU 480, auk þess sem vísað er til þriggja skyldra sagna, samtals 11 tilbrigða, þar af níu úr safni Jóns Árnasonar frá 1954–1961 (hér eftir JÁ):

JÁ II 430–432: Kiðuvaldi

JÁ II 427–429: Olbogabarnið

JÁ II 429–430: Missagnir um olbogabarnið

14 Jones, „Structural and Thematic Applications of the Comparative Method“, 152–153, 157–158.

15 Um staðbrigði, sjá von Sydow, „Geography and Folk-Tale Ecotypes“, 349–50.



EÓŠ, óútg.: Án titils<sup>16</sup>

JÁ V 120–122: Botrún, Kotrún og Rósa

Guðmundur Jónsson Hoffell, 241–244: Sagan af Vírlínu kóngsdóttur og Helgu karlsdóttur

JÁ V 117–119: Karlsdæturnar þrjár

JÁ V 122–124: Saga af Helgu og systurum hennar<sup>17</sup>

Sbr. einnig JÁ V 14–15: Helga forvitna

Sbr. einnig JÁ V 119–120: Ásný, Signý og Helga<sup>18</sup>

Sbr. einnig JÁ V 70–72: Sagan af karlsdóttur og kóngsdóttur

Í gerðaskrá Bo Almqvists (d. 2013) yfir ævintýri úr safni Jóns Árnasonar er hins vegar vísað í sex tilbrigði og þrjár skyldar sögur, samtals 9, en þar af er ein saga, Kóngsdóttir og konan í steininum, umfram upplýsingarnar hjá Einari Ólafi. Um er að ræða eftirfarandi ævintýri :

JÁ II 430–432: Kiðuvaldi

JÁ II 427–429: Olbogabarnið

JÁ II 429–430: Missagnir um olbogabarnið

JÁ V 120–122: Botrún, Kotrún og Rósa

JÁ V 117–119: Karlsdæturnar þrjár

JÁ V 122–124: Saga af Helgu og systurum hennar

Sbr. einnig JÁ V 14–15: Helga forvitna

Sbr. einnig JÁ IV 520–521: Kóngsdóttir og konan í steininum

Sbr. einnig JÁ V 70: Sagan af karlsdóttur og kóngsdóttur

16 Kristín Guðmundsdóttir Þórólfsson skráði söguna eftir Guðrúnu Gísladóttur, Húnavatnssýslu. Uppskriftin tilheyrði einkagögnum Einars Ólafs, sbr. Einar Ól. Sveinsson, *Verzeichnis isländischer Märchenvarianten*, vii, 56. Samkvæmt Rósu Þorsteinsdóttur er hún nú í skjalasafni Stofnunar Árna Magnússonar í íslenskum fræðum í kassa nr. 31, í möppu sem merkt er „Ævintýri – Þjóðsögur – textar“.

17 Sagan er nokkurn veginn samhljóða sögu úr safni Ólafs Davíðssonar. Þar sem báðir textar eru prentaðir eftir sama handriti er um sama tilbrigði að ræða, en í JÁ hefur verið tekin inn orðamunur úr öðru handriti (afriti). Sjá Ólafur Davíðsson, *Íslenzkar þjóðsögur*, III 380–383: Sagan af Helgu og systurum hennar.

18 Samkvæmt nánari greiningu fellur sagan undir ATU 311. Hún er þar af leiðandi ekki tekin með í eftirfarandi samburð.



Kiðuvaldi eftir Ásgrím Jónsson (d. 1958) (LÍÁJ-776/31).

Þar sem ein saga úr skrá Einars Ólafs er ekki lengur talin til ATU 480 eru þetta samtals 11 sögur. Skrá Einars Ólafs er komin til ára sinna og þar sem skrá Almqvists nær einungis yfir ævintýri úr safni Jóns Árnasonar er eðlilegt að gera ráð fyrir að leit í *Ævintýragrunnum* bæti einhverju við þessar upplýsingar, enda kemur það á daginn. Samkvæmt því sem þar segir eru varðveitt 19 tilbrigði við ATU 480 héraendis, og við áður nefndar sögur bætast því þessi átta ævintýri:

Ásmundur Helgason, *Æfintýri og sögur*, 7–14: Sagan af Ásu, Signýju og Helgu

Einar Guðmundsson, *Íslenskar þjóðsögur*, IV 123–128: Helga forvitna

Einar Guðmundsson, *Íslenskar þjóðsögur*, IV 141–147: Sagan af Virgilínu kóngsdóttur og Helgu karlsdóttur

JÁ V 114–116: Haga-Lalli

JÁ V 226–227: Grænklædd

Rósa Þorsteinsdóttir, *Sagan upp á hvern mann*, 181–182: Sagan af Ásu, Signýju og Helgu III

Rósa Þorsteinsdóttir, *Sagan upp á bvern mann*, 238–240: Sagan af stelpunum sem sóttu eldinn

Þorsteinn M. Jónsson, *Gríma hin nýja*, V 246–250: Sagan af Helgu karlsdóttur

Sbr. einnig 12 sögur sem falla undir undirgerðina 480D\*<sup>19</sup>

Sbr. einnig Sagan af stúlkunni með skeljarnar<sup>20</sup>

Að auki bendir heildargrunnur Ísmús áfram á fjölmörg tilbrigði í hljóðskrár sem eru að mestu óprentuð og heyra ekki undir Ævintýragrunninn.<sup>21</sup> Eins og áður hefur komið fram gerir tenging ólíkra grunna innan Ísmús okkur þó kleift að leita út fyrir Ævintýragrunninn, en þar með getum við fylgjað rannsóknargögnunum.

## Sagan af Ásu, Signýju og Helgu sem sækja eld til Hagalalla

Hljóðupptökur af ATU 480 hafa hingað til ekki verið prentaðar fyrir utan þær sögur sem voru gefnar út hjá Rósu Þorsteinsdóttur og hafa nú þegar verið teknar inn í Ævintýragrunninn (sbr. nmgr. 21). Ein hinna óútgefnu sagna er Sagan af Ásu, Signýju og Helgu sem sækja eld til Hagalalla, tekin upp á segulband þann 13. maí 1969 af Hallfreði Erni Eiríkssyni.<sup>22</sup> Sagan, sem var sögð af Sigurbjörgu Guðmundsdóttur (d. 1973), hljóðar svo:

Það var einu sinni karl og kerling í koti. Þau áttu sér þrjár dætur. Þau hétu Ása, Signý og Helga. Helga var ... þótti síst af þeim og var látin liggja í öskustónni. Einu sinni dó eldurinn hjá kerlingu og þá se ... sendir hún eina dóttur sína, Ásu, upp í fjall til að sækja eld til Hagalalla ... [trufun]

19 Sbr. *Tales of Kind and Unkind Girls* í Uther, *The Types of International Folktales*, I 284–285. Þessar sögur, sem eru sumar hverjar einungis lauslega tengdar ATU 480, verða ekki teknar með í samanburð.

20 Sagan er skráð undir ATU 480 en verður þó ekki tekin með í samanburð.

21 Samkvæmt Rósu Þorsteinsdóttur eru þetta 27 tilbrigði, sjá: *Sagan upp á bvern mann*, 131. Þrjár þessara sagna, Sagan af Ásu, Signýju og Helgu III, Sagan af stelpunum sem sóttu eldinn og Sagan af stúlkunni með skeljarnar, voru prentaðar í bók Rósu (sbr. hér að ofan). Sagan af stelpunum sem sóttu eldinn hafði áður verið prentuð í: Hallfreður Örn Eiríksson, „Tales from Húsafell, Iceland“, 286–89, Fetching the fire, e. sögn Herdísar Jónasdóttur.

22 Eftir upptöku SÁM 89/2068 EF. Sigurbjörg var ættuð frá Lómatjörn í Suður-Þingeyjarsýslu en upptakan var gerð í Hveragerði, Árnessýslu.

sem bjó í hellinum þar skammt frá. Ása gengur af stað með fötu í hendi og biður Hagalalla ... [truflun] „Heill og sæll, Hagalalli, bú þú ætíð illa í fjalli og gefðu mér nú eld.“ „Ég skal gefa þér eld ef þú bakar brauðið sem er í troginu og sýður kjötið sem er í pottinum.“ „Ég skal gera það,“ segir Ása. Svo fer Hagalalli upp í fjall en hann átti stóran, grimman hund sem hann notaði við fjársmölun. Svo fer Ása að baka og sjóða en hún var illa innrætt stúlka svo hún gerði allt illa, brenndi brauðið og henti sumu og át sumt. Svo ... [truflun] fór svo með eldinn í fötu. Þegar hún kemur miðja leið þá kemur grimmi hundurinn hans Hagalalla á eftir henni og reif af henni, tók af henni eldinn og beit hana og beit af henni nefið. Ása auminginn fór að gráta og fór heim til móður sinnar. Þegar kerling heyrði í henni þá segir nú kerling: „Þarna kemur nú Ása mín syngjandi og kveðandi með eldinn.“ Þegar hún kom nær þá heyrði hún að hún var skælandi. „Af hverju ertu að skæla, dóttir mín, segir kerling.“ „Hundurinn hans Hagalalla hann beit af mér nefið.“ „Vertu ekki að skæla dóttir mín, því að faðir þinn hann smíðar ... [truflun] já ... vertu ekki að skæla hróíð mitt. Hann faðir þinn smí ... smíðar á þig trénef.“

Svo segir kerling: „Helga, það er best að þú farir að sækja eld.“ ... [truflun] Já, jú jú, það var Signý sem hún bað að fara næst og sækja eld til Hagalalla. Það fór á sömu leið fyrir henni. Hún sagði: „Heill og sæll, Hagalalli, bú þú ætíð illa í fjalli og gefðu mér nú eld.“ „Ég skal gefa þér eld ef þú bakar brauðið sem er í troginu, sýður ketið sem er í pottinum“ ... og „ég skal gera það,“ segir Ása. Svo byrjar hún að baka og sjóða en hún gerði það illa því hún var vond stúlka. Þegar Hagalalli fór ... fór upp í fjall að reka sínar kindur þá ... var hún ein í bænum og er hún er að þessu ... og þegar hún er ... hún gerði þetta illa því hún brenndi brauðið ... kjötið og brenndi það og gerði þetta sem sagt illa. Svo leggur hún af stað með eld í fötu og þá ... þegar hún er komin miðja leið þá kemur grimmi hundurinn hans Hagalalla og hann beit af henni hendina, tók af henni hendina og hún hljóp grátandi heim. Þá segir kerling, þegar hún sér hana koma: „Af hverju ertu að skæla, dóttir mín?“ ... „Hundurinn hans Hagalalla hann beit af mér hendina.“ „Vertu ekki að skæla, dóttir mín. Hann faðir þinn smíðar á þig tréhendi ... og þá bið ég Sign ... Helgu að fara“.

Og svo fer nú Helga af stað og þegar hún kom upp eftir til Hagalalla þá segir hún: „Heill og sæll, Hagalalli, bú þú ætíð vel í fjalli og gefðu mér nú eld.“ „Ég skal gefa þér eld ef þú bakar brauðið sem er í troginu og sýður

kjötið sem er í pottinum.“ Svo fer Helga að baka og sjóða og gerði það vel, því hún var góð stúlka. Þegar, þegar hún er að enda við að sjóða og baka þá kemur Hagalalli ... heim og vill fá hana til að gista hjá sér um nóttina ... og býður henni að ... að, hvort hún vilji heldur sofa undir rúminu eða uppi í rúminu. „Ég vil heldur sofa und ... undir rúminu,“ segir Helga. ... En það voru álög á Hagalalla að ef hann fengi að sofa hjá stúlku þá myndi hann losna við álögin og svo þegar þau ætluðu að fara að háttu þá gat hún ekki sofið fyrir hrotunum í Hagalalla ... Svo vaknar Hagalalli og spyr hana hvort hún geti sofið. „Nei, ég get ekki sofið.“ Viltu þá ekki koma upp í rúmið til mín?“ segir hann og hún þáði það.

En um morguninn þegar þau voru nú búin að sofa vel þá ... þá hafði hann losnað við álögin og hamurinn af honum lá á gólfi en það var kominn í stað hans fagur konungssonur sem bað hana að vera sína, konuna sína. Og hann gaf henni ... uh ... skrautkassa með fögrum búningi sem hún átti að klæðast þegar hann kæmi að sækja hana. Svo fór Helga heim með eldinn og henni gekk vel af því að hún var svo góð stúlka. Hún fór heim með eldinn og færði móður sinni og hundurinn réðst ekkert á hana vegna þess að hún var svona góð og eftir nokkurn tíma birt ... kom skip að landi og þar kom konungssonurinn til að biðja karl ... karlinn um dóttur sína fyrir konu en þegar hann kemur heim þá spyr hann kerlingu hvort hún eigi ekki dætur. „Jú, ég á tvær dætur og svo k ... og þá kemur Ása og hún er með hendina fyrir nefinu til þess að hann sjái ekki ljóta nefið á sér. „Af hverju hefur þú hendina svona fyrir nefinu,“ segir kóngssonur. „Já hundurinn hans Hagalall ... Hagalalla beit af mér nefið.“ „Ég vil ekki þessa, hún er með trénef. Áttu ekki aðra dóttir?“ segir kóngssonur. „Ég á eina sem heitir Signý.“ Og svo kemur Signý og hefur hendina undir svuntunni til þess að hann sjái ekki ljótu tréhendina, en þá segir hann: „Hví hefur þú hendina svona undir svuntunni?“ „Hundurinn hans Hagalalla beit af mér hendina.“ „Ég vil ekki þessa, hún er með tréhendi,“ sagði kóngssonur. „En áttu ekki þriðju dótturina?“ „Ja, ég á ræfil sem liggur í öskustónni.“ Þá var Helga búin að sækja ka ... fína kassann með öllu skartinu og fínu ... fínu klæðunum og klæða sig í þetta ... þvo sér, því hún var látin liggja í öskustónni. Þegar hún er búin að klæða sig þá var hún fallett af þeim og föngulegust. Þegar hún kom fram til kóngssonar þá sagði hann: „Já, ég vil þessa. Hún er svo fallett.“ Og hann fór með Helgu, fékk hana fyrir konu en ... og svo er sagan búin ... nema það ... [truflun] já þau áttu börn og buru og grófu rætur og

muru og sméið rann og roðið brann og sagan upp á hvern mann sem hlýða kann. Kenni ég þeim í kolli ... [sþyrill: já, já] brenni ég þeim í kolli munn sem ekki geldur sögulaun. Köttur úti í mýri setti upp á sig stýri ... nú fyrr í dag en á morgun já ... þetta er [sþyrill: það gerir ekkert, haltu bara áfram] fyrr í dag en á morgun. Köttur úti í mýri setti upp á sig stýri. Úti er ævintýri.

Augljóst er að Sigurbjörg rifjar hér upp sögu sem hún hefur munað betur áður fyrr, enda er hún reglulega trufluð af annarri konu sem er viðstödd upptökuna. Sagan er stutt og einföld, lítið er um útdúra en þrautir hetjunnar eru margslungnar og felast í réttu tilsvári og verkum sem þarf að vinna, auk þess sem Helga hvílir hjá karlinum. Merkingarlega séð gæti það einnig skipt máli að Helga fyllir fötu sína af eldi og verður þar með fullorðin.<sup>23</sup> Sögunni verður hér með bætt við prentuð tilbrigði af ATU 480 og verður hún því tekin með í eftirfarandi samanburð.

## Samanburður

Í töflunni hér að neðan eru prentuð tilbrigði við ATU 480 borin saman með tilliti til þeirra efnisþátta sem máli skipta fyrir rannsóknina. Á meðan umræddir efnisþættir mega heita einkenniandi fyrir íslensk tilbrigði gerðarinnar eru þeir ekki endilega dæmi-gerðir fyrir ATU 480 í alþjóðlegu samhengi.

	Karlsdóttir	Eldur	Hellir	Kerling	Karl	Viðeigandi svar	Hvílir hjá hundi/karli	Sinnir verkum	Giftist kóngsyni
Botrún, Kotrún og Rósa	x	x	fjall/bær	x	hundur	x		x	x
Grænklædd	x		gjóta	x				x	x
Haga-Lalli	x	x	fjall/bær			x	koss	x	x
Helga forvitna (JÁ)	x			konur (flt.)				x	x

23 Um táknrænan lestur ævintýrisins, sjá t.d. Jones, „Structural and Thematic Applications of the Comparative Method“, 155.

## ÞEGAR ELDURINN SLOKKNAR

Helga forvitna (EG)	x		brunnur	konur (flt.)			í hunda-bæli	x	x
Karlsdæturnar þrjár	x	x	x	x og kýr				x	x
Kiðuvaldi	x	x	x		x	x		x	x
Kóningsdóttir og konan í steininum		kóningsdóttir	x	x				x	x
Missagnir um olbogabarnið	x	x	x		hundur	x	x		x
Olbogabarnið	x	x	x		x	x	x	x	x
Saga af Helgu og systur hennar	x	x		konur (flt.)		x			x
Sagan af Ásu, Signýju og Helgu	x	x	x	x		?		x	x
Sagan af Ásu, Signýju og Helgu III	x	x		x		x?		x	„maður“
Sagan af Ásu, Signýju og Helgu sem sækja eld til Hagalalla	x	x	x		x	x	x	x	x
Sagan af Helgu karlsdóttur	x	vatn	heimili	álfkona				x	
Sagan af karlsdóttur og kóningsdóttur	x				x		x	x	x
Sagan af stelpunum sem sóttu eldinn	x	x	x	x		?		x	x



Sagan af Virgilínu kóngsdóttur og Helgu karlsdóttur	x		handan ár	x		x	koss	x	x
Sagan af Virilínu kóngsdóttur og Helgu	x			x	x		koss	x	x

Samanburður ævintýranna leiðir í ljós að í langflestum tilbrigðum ATU 480 er stúlkan send eftir eldi og lendir hjá karlkyns eða kvenkyns hellisbúa eða vætti, þar sem hún svarar vel fyrir sig, sinnir verkum sínum af kostgæfni og hlýtur að launum konungborinn maka.

Grunnmynstrið er í sjálfu sér almennt og að sumu leyti er ævintýragerðin ATU 480 skyld Öskubuskugerðinni (ATU 510A) eða sögum af kolbítum, þar sem óefnileg hetja eða hetja af lágum stigum sýnir mannkosti sína og fær að launum konungborinn maka. Skyldleika gerðanna má m.a. sjá af því að í sumum tilbrigðum ATU 480 hefur hetjan ýmist legið í öskustó eða þá hvergi mátt víkja frá eldstónni vegna starfa sinna þar. Ævintýrið er að auki náskýlt sögum á borð við Kolorössu krókríðandi (ATU 311: *Rescue by the Sister*) og Búkollu og stelpuna (ATU 425B: *Son of the Witch*), en þó er það leitni að eldinum og tilsvör eða þrautir hetjunnar sem er einungis að finna í ATU 480.<sup>24</sup> Mestu líkindin eru þó við ævintýri af gerðinni ATU 431 (*The House in the Forest*) og taldi Einar Ól. Sveinsson ekki ástæðu til að greina á milli þessara tveggja gerða.<sup>25</sup>

Í erlendum tilbrigðum er söguhetjan yfirleitt stjúpbarn og önnur af einungis tveimur systur en í íslenskum tilbrigðum er oftast nær um að ræða þrjár systur, þar sem hin yngsta er höfð út undan.<sup>26</sup> Við

24 Eins og sjá má af töflunni kemur minnið um eldinn þó ekki fyrir í öllum íslenskum tilbrigðum ATU 480. Þar að auki geta fleiri gerðir falið í sér leit að eldi, svo sem ATU 709A, þar sem eldur slokknar, stúlka fer og leitar elds og fær hann hjá óvætti; samhengið er þó annað. Um svæðisbundinn skyldleika ATU 480 við aðrar gerðir, sjá Roberts, *The Tale of the Kind and the Unkind Girls*, 9–10.

25 Einar Ól. Sveinsson, *Verzeichnis isländischer Märchenvarianten*, 45.

26 Roberts, *The Tale of the Kind and the Unkind Girls*, 162–163; Í eldri útgáfum Grimmsævintýra var um að ræða tvær systur en í síðari útgáfum eru þær stjúpsystur, sbr. Turner, „At Home in the Realm of Enchantment: The Queer Enticements of the Grimms’ “Frau Holle”“, 49.

tökum eftir því að í langflestum tilfellum er stúlkan af lágum stigum og í flestum sögunum er hún send inn í óbyggðir, í raun inn í annan heim, þar sem hún sinnir húsverkum með því að blása lífi í kulnandi eld, hagræða eldi undir sjóðandi potti, baka, þrifa, mjólka kýr eða sinna tóvinnu, saumaskap eða vefnaði. Að öðru leyti á stúlkan samskipti við hellisbúann, yfirleitt einhvers konar vætti, og svarar kurteislega fyrst þegar hún er ávörpuð, eða lætur það einfaldlega vera að stela sér mat í hellinum. Verkin eru dæmigerð kvennaverk og með því að tileinka sér þessi verk og sinna þeim vel verður stúlkan þess verðug að giftast og farnast vel í lífinu. Í nokkrum tilbrigðum þarf stúlkan þó ekki einungis að sinna verkunum, heldur einnig að kyssa kóngsson í álögum eða hvíla hjá honum, og í einni sögu þarf hún hreint ekkert að sinna húsverkum, heldur nægir henni að hvíla hjá hellisbúanum, þ.e.a.s. liggja í fleti hunds sem losnar þá undan álögum (sbr. Missagnir af Olbogabarninu). Í sögunni Olbogabarnið þarf stúlkan að liggja í fleti hunds og skríða þaðan upp í til jötuns sem losnar þá við ham sinn. Við slíka prófraun getur ævintýrahetjunnin hreint ekki orðið um sel og ekki er ólíklegt að þroskaþraut sem þessi hafi vakið ungum áheyrendum ugg í brjósti, enda segir að söguhetjan í Sögunni af karlsdóttur og kóngsdóttur hafi hugsað með sér: „Þó vont geti verið að liggja hjá karlinum verður það aldrei verra en að deyja.“<sup>27</sup> Eftir það fór hún með honum og lá hjá honum um nóttina. Þótt hér sé að vísu um þroskaþraut að ræða er hún annars eðlis en þær þrautir sem snúast um að sinna húsverkum og snýr að líkamlegum þroska, eða kynþroska.<sup>28</sup>

## ATU 480 sem „risævintýri“

Í almennri umfjöllun um ævintýri hér að framan var talað um að sköpun ævintýra hefði verið sameiginleg mörgum og „höfundarverkið“ því sammannlegt, eða þá allavega sameiginlegt tilteknum

27 JÁ V 72.

28 Um rannsóknir á kynjahlutverkum og táknmáli í kvenlegum ævintýrum, sjá Cardigos, *In and Out of Enchantment*; Haase, *Fairy Tales and Feminism*; Röhrich, *‘And They Are Still Living Happily Ever After’*, 109–29.

hópum eða samfélögum. En þrátt fyrir þessa almennu sýn þjóðsagnafræðinga á uppruna ævintýra eru ekki allir á eitt sáttir um þátt munnmælanna í sköpun þeirra. Ruth B. Bottigheimer er til að mynda í fararbroddi þeirra fræðimanna sem telja að ævintýri verði mun oftari rakin til bókmenntaverka en almennt er talið, og að mörg þeirra ævintýra sem skilgreind hafa verið sem munnmælaævintýri séu í raun það sem vanalega er nefnt listævintýri eða *Kunstmärchen*, eða af þeim spröttin. Samkvæmt kenningum hennar myndi ATU 480 falla undir ævintýri sem hún nefnir upp á ensku „rise tales“, eða „risævintýri“ (uppfærslusögur) sem tilheyra formgerðinni „tötrar > töfrar > gifting > ríkidæmi“ (sbr. „rags-magic-marriage-riches“). Samkvæmt Bottigheimer voru slík ævintýri ekki samin fyrir en um miðja 16. öld, af ítalska rithöfundinum Giovanni Francesco Straparola (d. 1557), sem birti þau í riti sínu *Le piacevoli notti* (*The Pleasant Nights*, 1550–53), þaðan sem þau rötudu svo út í munnmæli. Önnur tegund ævintýra sem hún eignar Straparola sérstaklega er það sem hún kallar „restore-tales“, eða „upprisuvævintýri“ (endurbótasögur). Þessar sögur einkennast af því að ævintýrahetjan missir stöðu sína og þarf svo að takast á við ýmsar þrautir til að endurheimta hana. Hún telur að þessar tvær tegundir sem rekja megi beinlínis til Straparola endi alltaf vel og vanalega með brúðkaupi. Slík sögulok, eða jafnvel söguframvinda, hefði hins vegar verið óhugsandi fyrir hans tíma, þ.e. fyrir fátækt fólk að giftast inn í fjölskyldu af æðri stétt.<sup>29</sup>

En þótt sitt sýnist hverjum um uppruna ævintýra í ljósi ritmennta og munmennta eru margir ævintýrarannsakendur, hvort sem um er að ræða þjóðsagnafræðinga, bókmenntafræðinga, sálfræðinga eða annars konar fræðimenn, sammála um ýmsa grunnþætti í eðli þeirra. Grunnþættirnir eru þá álitnir sammannlegir að því leyti að ekki sé hægt að eigna þá ákveðnum höfundum umfram aðra. Það sem háir þessari umræðu þó mjög er skortur á gömlum heimildum, og þótt ýmsir fræðimenn hafi bent á aldagamalt ævintýraefni í fornum heimildum, telur Bottigheimer að slíkt efni feli ekki í sér formgerð risævintýra og upprisuvævintýra.<sup>30</sup>

29 Bottigheimer, „Fairy Godfather, Fairy-Tale History, and Fairy-Tale Scholarship“, 447–50.

30 Um nýlega rannsókn á ævintýraefni í íslenskum miðaldabókmenntum, sjá Werth, *A Different Story: The Fairy Tale in Old Norse Literature*.

## Leitað að eldi í tíma og rúmi

Það er skiljanlegt í sögulegu samhengi að ævintýri sem fela í sér kvenlegar þroskaþrautir á borð við heimilisstörf segi frá kvenkyns hetju, enda miðuðust ævintýrin við það að setta einstakling og samfélag og gera ævintýrahetjuna, og þar með þá sem á hlýddu, meðvitada um samfélagsleg viðmið og til hvers var ætlast af hverjum og einum – og Ævintýragrunnurinn bendir svo sannarlega til þess að skilaboð ATU 480 hafi átt erindi í íslensku sveitasamfélagi.<sup>31</sup> Það er hins vegar spurning hvers vegna ævintýri um hetju sem fer að heiman til að sækja eld, lendir í helli vættar, svarar vel fyrir sig, leysir þroskaþrautir og hvílir hjá hellisbúa hafi ekki alveg eins getað snúist um karlhetju og verið þroskasaga drengs? Þótt engin dæmi sé að finna um það – a.m.k. hér á landi – að söguhetja ATU 480 sé karlkyns, er staðan önnur þegar við skoðum bókmenntir frá síðmiðöldum.<sup>32</sup>

Í Illuga sögu Gríðarfóstra, ungri fornaldarsögu, segir frá Illuga, syni karls og kerlingar, sem lendir í óviðri og rekur, ásamt fleiri vöskum mönnum, á skipi norður í Gandvík. Þegar þangað er komið er Illugi sendur eftir eldi og gengur hann þá upp á land og kemur að helli. Í hellinum býr Gríður tröllkona ásamt dóttur sinni Hildi, og lofar hún Illuga eldi ef hann geti mælt þrjú sannyrði; sem sagt, sannað visku sína með orðum. Geri hann þetta fljótt, fái hann að liggja hjá dóttur hennar. Illugi leysir þrautirnar vel af hendi, þ.e.a.s. mælir þrjú sannyrði, en þegar hann gerir sig líklegan til að leggjast með Hildi bregst Gríður ókvæða við, reiðir sitt biturlega sax þrívegis að höfði hans og gerir þar með þrjár tilraunir til að hræða úr honum líftórana; Illugi lætur sér þó hvergi bregða og sannar með því hugprýði sína. Að auki leysir hann Gríði undan álögum, en Gríður var í raun ekkja kóns og hafði eftir dauða hans

31 Um félagsfræðilega nálgun ævintýra, sjá Holbek, *Interpretation of Fairy Tales*, 390–400, sbr. einnig Guðrún Bjartmarsdóttir, „Ljúflingar og fleira fólk“, 320–21.

32 Í íslenskum ævintýrum má vissulega finna karlhetjur sem rata inn í helli og vinna verk fyrir hellisbúa, þótt bæði forsenda og framvinda sé á annan veg, sbr. t.d. Karlssonur, Lítill, Trítill og fuglarnir og Þorsteinn karlsson og skessurnar tólf (ATU 554: *The Grateful Animals*), Sagan af Þorsteini karlssyni hinum myglaða (ATU 314: *Goldener*) og Vakur vesæli og Rósamunda (ATU 444\*: *Enchanted Prince Disenchanted*).

ratað í miklar raunir ásamt dóttur þeirra. Illugi fær að lokum hönd konungsdóttur.<sup>33</sup>

Augljóst er að sagan um Illuga byggist á sama sagnamynstri og ATU 480, þótt útfærsla einstakra minna sé með ólíkum hætti og í þeim ævintýrum sem nú þegar hafa verið borin saman. Kveikja ævintýrisins er í flestum tilvikum sú að hetjan er send eftir eldi, en á meðan Illuga er gert að mæla þrjú sannyrði nægir hetjum yngri ævintýranna að svara vel fyrir sig, þótt fyrir komi að svarið beri keim af sannmæli, eins og t.d. í Olbogabarninu. Í stað þess að leysa kvenlegar þroskaþrautir, í sumum tilvikum þrjár, sýnir Illugi það í þriggja þingang að hann sé hugrakkur, sem segja má að sé dæmigerð þroskaþraut karlhetju.<sup>34</sup> Í Sögunni af karlsdóttur og kóngsdóttur, Olbogabarninu eða „missögnum“ af því ævintýri, og Sögunni af Ásu, Signýju og Helgu sem sækja eld til Hagalalla, leggst hetjan svo í bæli eða rekkju hjá „ljótum manni“, hellisbúa eða hundi, á meðan Illugi leggst í rekkju hjá dóttur hellisbúans. Illugi er þar að auki „stök“ hetja og þar af leiðandi ekki yngstur þriggja systkina, en rétt eins og systurnar þrjár er hann af almúgafólki kominn, sonur karls og kerlingar í garðshorni.

Illuga saga Gríðarfóstra er ekki ævintýri í fræðilegum skilningi, þar sem um er að ræða samsetta sögu, flóknari að uppbyggingu en ævintýri. Á hinn bóginn er frásögnin af ferð Illuga til Gríðar fyrirferðarmikil og það merkilega er að hér höfum við – innan stærri heildar – ígildi ævintýragerðar sem sýnir okkur að samsettir grunnþættir ATU 480, og í raun grunnþættir risævintýris, voru þekktir á Íslandi þegar á síðmiðöldum.<sup>35</sup> Sagnaefnið um Illuga var þó víðar þekkt en á Íslandi og er nú varðveitt í danskvæðum frá Noregi, Danmörku og Færeyjum, eða kvæðunum *Herr Hylleland henter sin jomfru*, *Kappin Illugi* og *Kappen Illugjen*, eða danskvæðagerð E 140, samkvæmt gerðaskrá sagnadansa.<sup>36</sup> Framvinda kvæðisins er þó að nokkru leyti frábrugðið sögunni og til að mynda þarf söguhetjan að bjarga kóngsdóttur, sbr. Hildi, úr klóm tröllskessu.<sup>37</sup>

33 Rafn, *Fornaldar sögur Norðrlanda*, III 653–656. Illuga saga Gríðarfóstra er frá síðmiðöldum og var líklega færð í letur á 14. eða 15. öld.

34 Um mismunandi þroskaþrautir kven- og karlhetja, sjá Zipes, *Fairy Tales and the Art of Subversion*, 57.

35 Um ævintýri sem þætti eða frásagnareiningar innan íslenskra miðaldasagna, sjá Adalheiður Guðmundsdóttir, „The Other World in the *Fornaldarsögur* and in Folklore“, 29–31.

36 Jonsson, Solheim og Danielson, *The Types of the Scandinavian Medieval Ballad*, 258.

37 Um samanburð sögu og kvæðis, sjá Lavender, *Long Lives of Short Sagas*.

Þetta tiltekna sagnamynstur, þ.e.a.s. af karlhetju sem ratar inn í helli trölls þar sem hún bjargar kóngsdóttur, er reyndar algengt í íslenskum og öðrum norrænum ævintýrum líka.<sup>38</sup> Það kemur hins vegar ekki á óvart að í Illuga sögu Gríðarfóstra hefur þetta einfalda minni tekið breytingum og sameinast öðru þekktu minni, stjúpu- og álagaminninu, sem er eitt dæmigerðasta minni íslenskra ævintýra, og átti það einmitt til að skjóta sér inn í samnorræn, eða í víðari skilningi samevrópsk ævintýri, við ólíklegustu aðstæður.<sup>39</sup> Í Illuga sögu kemur það fram með þeim hætti að Gríður, öðru nafni Signý, var bæði kóngsdóttir og drottning, og sem slík einstæð móðir eftir að hafa misst eiginmann sinn í hernaði. Eftir það hafði hún flutt aftur til föðurlúsa, þar sem faðir hennar kvæntist nýrri konu, stjúpu Signýjar, sem kærði sig hreint ekki um hafa þær mæðgur hangandi yfir sér. Hún lagði því á Signýju að hún skyldi verða að trölli og myrða hvern þann sem myndi reyna að komast í sæng dóttur hennar. Enginn átti að geta leyst hana úr álögum nema sá sem ekki kunni að hræðast þá er hún reiddi sitt ógurlega sax.<sup>40</sup>

Í síðari tíma ævintýrum höfum við mýmörg dæmi um það sama, að stjúpu- og álagaminninu hafi verið bætt inn í ævintýri sem hingað bárust erlendis frá. Þetta bendir í sjálfu sér til þess að sagnaefnið um Illuga hafi upphaflega borist hingað til lands frá öðrum Norðurlandabjódum, þar sem það var aukið að íslenskum hætti. Athyglisvert er þó að í þessu gamla ævintýraefni breytir stjúpan fórnarlambi sínu í tröll, en síðar varð algengara að stjúpunar sjálfar væru tröll, en einungis fagrar í ásýnd – líkt og reyndar hér, þar sem stjúpan er sögð að innan hið mesta flagð.

## Niðurlag

Ævintýri að gerð ATU 480 enda á brúðkaupi hetju og konungborins maka, þ.e.a.s. færslu hetju frá lágstétt yfir í hástétt sem er ein algengasta birtingarmynd ævintýra um draum alþýðunnar um betra

38 Eftirfarandi ævintýragerðir eru tiltölulega algengar á Norðurlöndum: ATU 301, 302, 327, 511 og 653. Sjá Uther, *The Types of International Folktales*, I 176–79, 180–81, 211, 296–98, 358–59.

39 Aðalheiður Guðmundsdóttir, „Enchantment and Anger in Medieval Icelandic Literature and Later Folklore“, 70–76.

40 Rafn, *Fornaldar sögur Norðrlanda*, III 656–658.

líf, draum sem segja má að feli í sér þann frumkraft sem fær okkur til að setja okkur markmið, vakna á morgnana, læra og vinna myrkranna á milli – og tileinka okkur þá þekkingu og þau lífsviðhorf sem vænleg eru til að skila okkur árangri og hver veit, færa okkur velgengni í lífinu og happasælan endi; draum sem virðist knúa okkur mörg hver áfram – rétt eins og fólk frá fyrri öldum – í amstri dagsins. Ævintýri eins og þetta, sem fela í sér þroskaþrautir, sigra á hindrunum og draum um betra líf, hafa því vafalaust náð að hvetja unga áheyrendur til dáða.

Með því að skoða söguefnið í ljósi mismunandi tilbrigða má greina tvö mikilvæg atriði, annars vegar hversu algeng og útbreidd gerðin hefur verið og svo hins vegar hvaða efnisþættir mynda hinn staðbundna sögukjarna á Íslandi. Augljóst er að íslensk tilbrigði við ATU 480 fela í sér sameiginleg einkenni, eins konar kjarna, en svo var það í raun hlutverk sagnaþulanna að gera hvert einasta tilbrigði einstakt – þar sem þeir gerðu það að sínu um leið og þeir bættu því við þá hefð sem þegar hafði myndast fyrir tiltekinni gerð á tilteknu landsvæði eða á landinu öllu. Þau varðveittu tilbrigði sem enn eru til eru væntanlega ekki nema brot af öllu því efni sem í umferð var og fella má undir ATU 480. Á hinn bóginn er hvert það tilbrigði sem skráð er í Ævintýragrunninn jafnt sem önnur gögn ómetanlegt, ekki einungis sem menningararfur heldur einnig sem samanburðarefni rannsókna. Í þessari grein voru staðbundin einkenni ævintýrisins borin saman við sögu frá síðmiðöldum en með öllum þeim tiltæku gögnum sem stuðst var við var ekki einungis unnt að sýna fram á vinsældir efnisins, heldur mun hærri aldur þess í íslenskri sagnahefð en áður hefði mátt álykta um. Af þessu er ljóst að ævintýri sem fela í sér færslu milli stétta, frá lágstétt yfir í hástétt þar sem hetjan giftist eða kvænist konungbörnum maka hafi verið kunn á Norðurlöndum á síðmiðöldum, eða talsvert fyrir þann tíma þegar Straparola skráði ævintýrasafn sitt *Le piacevoli notti* fyrir ítalska lesendur sína.



## HEIMILDIR

Segulbandasafn Stofnunar Árna Magnússonar í íslenskum fræðum: SÁM  
89/2068 EF.

- Aarne, Antti og Stith Thompson. *The Types of the Folktale*. Helsinki: Academia Scientiarum Fennica, 1961.
- Aðalheiður Guðmundsdóttir. „Um myrkur sem næðir og sögur sem græða“. Í *Ritid* (væntanlegt 2025).
- Aðalheiður Guðmundsdóttir. „Enchantment and Anger in Medieval Icelandic Literature and Later Folklore“. Í *Fictional Practice. Magic, Narration, and the Power of Imagination*, ritstj. Bernd-Christian Otto og Dirk Johannsen, 68–90. Leiden: Brill, 2021.
- Aðalheiður Guðmundsdóttir. „The Other World in the *Fornaldarsögur* and in Folklore“. Í *Folklore in Old Norse – Old Norse in Folklore*, ritstj. Daniel Sävborg og Karen Bek-Pedersen, 14–40. Tartu: University of Tartu Press, 2014.
- Aðalheiður Guðmundsdóttir, ritstj. Íslensk ævintýri. *Drög að skerá yfir útgefin ævintýri*. Reykjavík, 2006.
- Ásmundur Helgason frá Bjargi. *Æfintýri og sögur*. Reykjavík: Ísafold, 1947.
- Bottigheimer, Ruth. „Fairy Godfather, Fairy-Tale History, and Fairy-Tale Scholarship: A Response to Dan Ben-Amos, Jan M. Ziolkowski, and Francisco Vaz da Silva“, *Journal of American Folklore* 123; 490 (2010): 447–496.
- Cardigos, Isabel. *In and Out of Enchantment: Blood Symbolism and Gender in Portuguese Fairytales*. Helsinki: Suomalainen Tiedeakatemia, 1996.
- Dégh, Linda. *Folktales and Society. Story-telling in a Hungarian Peasant Community*. Bloomington and Indianapolis: Indiana University Press, 1989.
- Einar Guðmundsson. *Íslenzkar þjóðsögur*. Reykjavík: Leiftur, 1932–1947.
- Einar Ól. Sveinsson. *Verzeichnis isländischer Märchenvarianten*. Helsinki: Academia Scientiarum Fennica, 1929.
- Greimas, Algirdas Julien. *On Meaning. Selected Writings in Semiotic Theory*. Theory and History of Literature, 38. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1987.
- Guðmundur Jónsson Hoffell. *Skaftfellskar þjóðsögur og sagnir*. Reykjavík: Bóka-verzlun Guðmundar Gamalielssonar. 1945.
- Guðrún Bjartmarsdóttir. „Ljúflingar og fleira fólk: Um formgerð, hugmyndafræði og hlutverk íslenskra huldufólkssagna“, *Tímarit Máls og menningar* 3 (1982): 319–36.
- Haase, Donald. *Fairy Tales and Feminism: New Approaches*. Detroit: Wayne State University Press, 2004.
- Hallfreður Örn Eiríksson. „Tales from Húsafell, Iceland (1966–1967)“. Í *All the Worlds Reward. Folktales told by Five Scandinavian Storytellers*, ritstj. Reimund Kvideland og Henning K. Schmsdorf. Seattle: University of Washington Press, 1999.

- Holbek, Bengt. *Interpretation of Fairy Tales*. FF Communications, 239. Helsinki: Academia Scientiarum Fennica, 1987.
- Jones, Steven Swann. „Structural and Thematic Applications of the Comparative Method: A Case Study of “The Kind and Unkind Girls”“. *Journal of Folklore Research* 23; 2/3 (1986): 147–161.
- Jonsson, Bengt R., Svale Solheim og Eva Danielson. *The Types of the Scandinavian Medieval Ballad*. Oslo, Bergen og Tromsø: Universitetsforlaget, 1978.
- Jón Árnason. *Íslenzkjar þjóðsögur og avintýri* I–VI, ný útg. útg. Árni Böðvarsson og Bjarni Vilhjálmsson. Reykjavík: Bókauktgáfan Þjóðsaga, 1954–1961.
- Kristensen, Peter Søby. *Litteraturteori*. København: Gyldendal, 1976.
- Lavender, Philip. *Long Lives of Short Sagas. The Irrepressibility of Narrative and the Case of Illuga saga Gríðarfóstra*. Odense: University Press of Southern Denmark, 2020.
- Ólafur Davíðsson. *Íslenzkjar þjóðsögur* I–III, 2. útg. Akureyri: Þorsteinn M. Jónsson (kostnaðarmaður), 1945.
- Rafn, C. C. *Fornaldar sögur Nordrlanda eptir gömlum handritum* I–III. Kaupmannahöfn, 1829–1830.
- Rittershaus, Adeline. *Die neuisländischen Volksmärchen. Ein Beitrag zur vergleichenden Märchenforschung*. Halle a. S.: Niemeyer, 1902.
- Roberts, Warren E. *The Tale of the Kind and the Unkind Girls. AA-TH 480 and Related Titles*, 2. útg. Detroit: Wayne State UP, 1994.
- Rósa Þorsteinsdóttir. *Sagan upp á hvern mann*. 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*. Burlington, Vermont: Department of German and Russian – The University of Vermont, 2008.
- von Sydow, Carl Wilhelm. „Geography and Folk-Tale Ecotypes“. *Béaloideas* 4; 3 (1934): 344–355.
- Turner, Kay. „At Home in the Realm of Enchantment: The Queer Enticements of the Grimms’ “Frau Holle”“. *Marvels & Tales* 29; 1 (2015): 42–63.
- Uther, Hans-Jörg. *The Types of International Folktales* I–III. Helsinki: Academia Scientiarum Fennica, 2004.
- Werth, Romina. *A Different Story: The Fairy Tale in Old Norse Literature*. Reykjavík: Óprentuð doktorsritgerð við Háskóla Íslands, 2023.
- Zipes, Jack. *Fairy Tales and the Art of Subversion: The Classical Genre for Children and the Process of Civilization*. New York: Routledge, 1991.
- Þorsteinn M. Jónsson. *Gríma hin nýja. Safn þjóðlegra fræða íslenzkera*. Reykjavík: Þjóðsaga, 1964–1965.

## Þegar eldurinn slokknar: um ævintýri, miðlun og möguleika

Í greininni er fjallað um Ævintýragrunninn – gagnagrunn sem var settur saman í þeim tilgangi að auðvelda rannsóknir á íslenskum ævintýrum og samanburð á þeim. Grunnurinn var upphaflega kennsluverkefni og aðgengilegur í tilraunahefti en að lokum var hann sameinaður sagnagrunninum (Sagnagrunnur.com) árið 2016. Sagnagrunnurinn, og Ævintýragrunnurinn þar með, voru svo fluttir yfir til Ísmús.is árið 2022 en við það breyttist viðmót þeirra og leitarmöguleikum fjölgaði (<https://www.ismus.is/tjodfraedi/aevintyri/>). Í greininni eru notkunarmöguleikar grunnsins kynntir og sýnt er fram á nytsemi hans við rannsóknir á íslenskum ævintýrum og dæmi tekið, þar sem nánar er litið á ævintýragerð nr. ATU 480 (*The Kind and the Unkind Girls*) sem naut umtalsverðra vinsælda á Íslandi. Ævintýrið segir frá dóttur karls og kerlingar sem er send eftir eldi. Hún kemur að lokum að helli vættar þar sem hún sýnir mannkosti sína og uppsker ríkulega í sögulok. Að lokum eru íslensk tilbrigði sögunnar borin saman við sögu frá síðmiðöldum, Illuga sögu Gríðarfóstra, sem fylgir sama grunnmynstri og ævintýragerðin.

*Lykilord:* þjóðsögur; ævintýri; gagnagrunnur; Ævintýragrunnurinn; ATU 480

## ABSTRACT

## When the Fire Goes Out: On Fairy Tales, Mediation, and Possibilities

The article sheds light on a database (*Ævintýragrunnurinn*) that was put together in order to facilitate research into and the comparison of Icelandic fairy tales. The database was originally a teaching project at university level and available in a few printed copies, but was finally merged with the already existing database on legends (*Sagnagrunnur.com*) in 2016. In 2022, both databases were transferred to *Ismus.is*, where their interface was changed, and the search options were increased (<https://www.ismus.is/tjodfraedi/aevintyri/>). The article demonstrates the possibilities that the database has to offer and its usefulness when it comes to researching Icelandic fairy tales. An example is given by the fairy tale type ATU 480 (*The Kind and the Unkind Girls*) which enjoyed considerable popularity in Iceland. Basically, this fairy tale tells of a farm girl who is sent to fetch fire. She arrives at a cave of a supernatural being, where she shows her good qualities and is richly rewarded. In the end, the variants of the given type are compared to the late medieval *Illuga saga Gríðarfóstra*, which falls under the same basic pattern.

*Keywords:* folktales; fairy tales; database; *Ævintýragrunnurinn*; ATU 480