



2013

Þjóðarspegilinn

Kunst eða kunnátta?

Um frásagnarfræðilegt hlutverk galdurs

Aðalheiður Guðmundsdóttir

Félags- og mannvísindadeild

Ritstjórar:

Helga Ólafs

Thamar Melanie Heijstra

Rannsóknir í félagsvísindum XIV. Erindi flutt á ráðstefnu í október 2013

Reykjavík: Félagsvísindastofnun Háskóla Íslands

ISBN 978 9935 424 17 4

Kunst eða kunnátta?

Um frásagnarfræðilegt hlutverk galdurs

Aðalheiður Guðmundsdóttir

Af ýmsum rannsóknaraðferðum sem notaðar eru við greiningu frásagna snýr frásagnarfræðin (*narratologie*) að formlegum einkennum sagna. Að hluta til varpar hún ljósi á byggingu þeirra, og þá á grundvallareiningarnar sjálfar, eða efniviðinn, jafnt sem þau lögmál sem gilda um samröðun og samspil þessara eininga. Á meðan frásagnarfræðin eykur þannig skilning okkar á því tjáningarformi sem frásagnir eru, eykur hún um leið skilning okkar á eigin þankagangi, þ.e.a.s. ferlinu sem á sér stað þegar við tjáum skoðanir okkar, lífssýn og tilfinningar í samfelldri frásögn.

Frásagnarfræði hefur með góðum árangri verið beitt á ólíkar tegundir frásagna, en nytsemi greininganna kemur þó líklega hvergi betur fram en í rannsóknum á munnmælaefni, einkum goðsögum, sögnum og ævintýrum, sem einkennast af mikilli formfestu (Örnólfur Thorsson, 1983). Rannsóknir fræðimanna á borð við Vladimir Propp (1968), Algirdas J. Greimas (1987) og Alan Dundes (1976) sem taka allar mið af munnmælaefni eru hvað þekktastar, og jafnvel þótt sumar af grundvallarkenningum á sviði fræðigreinarinnar séu nú komnar til ára sinna má ekki gleyma því mikilvæga framlagi sem frumkvöðlar hennar lögðu fram með rannsóknum sínum á byggingu frásagna og þar með innsta eðli þeirra. Þetta á að sjálfsgöðu bæði við um formalistana svokölluðu og síðar þá sem stunduðu rannsóknir í anda strúktúralismans.

Þótt minna hafi farið fyrir greiningu bókmenntatexta með aðferðum frásagnarfræðinnar, má e.t.v. segja að þeir Peter Bogatyrev og Roman Jakobson (2005) hafi gengið skrefinu lengra í þá átt með samanburði sínum á munnmælum og bókmenntum. Það liggur þó engu að síður beint við að beita kenningum frásagnarfræðinnar á verk sem talin eru liggja nálægt munnlegri hefð, svo sem á borð við afþreyingarbókmenntir miðalda. Sem dæmi um tilraunir í þessa átt má nefna rannsóknir þeirra Theodores M. Andersson á Íslendingasögum (1967), Margaretar Clunies-Ross á norrænum goðsögum (1986) og Jürgs Glausers á íslenskum riddarasögum (1989), að ónefndum athugunum með aðferðum formúlufraeðinnar, en þar hefur Gísli Sigurðsson verið í fararbroddi (2002). Í þessari grein verður sjónum beint að fornaldarsögum Norðurlanda og spurt í hvaða mæli höfundar þeirra grípa til fjölkynngi og annarra yfirnáttúrlegra minna í frásagnarfræðilegum tilgangi.

Fornaldarsögur Norðurlanda

Af íslenskum miðaldabókmenntum liggja hinar svokölluðu fornaldarsögur Norðurlanda einna næst því að byggja á munnmælum, enda má segja að þær séu gullnáma fyrir rannsóknir á mörkum munnmæla og bókmennta. Með aðferðum frásagnarfræðinnar má greina með hvaða hætti höfundar nýta sér munnmælaefni í verk sín, ýmist sem uppistöðu, einstaka þætti eða lýsingar. Sögurnar voru að mestu ritaðar á 13. og 14. öld, þótt eflaust séu dæmi um að þær allra yngstu hafi ekki orðið til fyrr en á 15. öld; efniviðurinn sjálfur er þó auðsjáanlega eldri. Þótt fræðimenn greini á um tegunda-mörk fornaldarsagna, held ég að óhætt sé að tala um sjálfstæða grein íslenskra miðaldabókmennta, enda skera þær sig frá öðrum bókmenntagreinum að ýmsu leyti (sjá umræður í Quinn o.fl., 2006). Eitt af því sem einkennir fornaldarsögurnar er að þær einkennast mun meira af yfirnáttúrlegum atburðum en aðrar sögur, og þ.a.l. segja þær

frá fjölkunnugu fólki og vættum, ásamt fjölkynngi af ýmsu tagi. Sumir telja að hin yfirnáttúrlegu einkenni sagnanna aukist því yngri sem þær eru, og þótt eflaust mætti sýna fram á slíka þróun með samanburðarrannsóknum er þetta langt því frá að vera regla: ótrúlegustu sögurnar eru alls ekki endilega þær yngstu.

En hvernig má skýra þetta mikla inngríp yfirnáttúrlegra vætta og fjölkunnugra í heim fornaldarsögunnar? Eitt af því sem gæti skipt máli er fjarlægðin á milli söguheims og áheyranda, og líklega var aldrei ætlast til þess að menn tækju fornaldarsögunnar trúanlegar, a.m.k. ekki í jafn miklum mæli og Íslendingasögur og samtíðarsögur. Fornaldarsögunnar gerast að jafnaði fyrir landnám Íslands, og þar sem söguviðið er Skandinavía – eða þaðan af fjarlægari slóðir, – má segja að þær liggi fjær áheyrendum sínum bæði í tíma og rúmi en þær sögur áttu sér stað á Íslandi.

Þótt margt bendi til þess að fólk hafi litið á fornaldarsögunnar sem sögur af forfeðrum sínum, þá gerði fjarlægðin það að verkum að sú fortíð sem frá er sagt er sveipuð þoku og þ.a.l. liggur dulúðin aldrei langt undan. Á meðan fjölkunnugt fólk í Íslendingasögum eru einstaklingar sem búa á tilteknum bæjum í sveitum landsins, getur maður búist við að mæta hinum fjölkunnugu vættum fornaldarsagnanna, s.s. tröllum, dvergum og annars konar kynjaskepnum, úti í villtri náttúrunni og þ.a.l. liggja þær oft nær því að vera náttúruvættir en að tilheyra siðmenntuðu samfélagi. Þetta er auðvitað alls ekki einhlítt; við getum fundið allar tegundir fjölkunnugs fólks í fornaldarsögum, svo sem völu sem ferðast á milli bæja, kotkarla sem stunda fjölkynngi sína á laun, höfðingja sem blóta, drottningar sem efla seið, ráðgjafa sem fylgja hetjum í stríði og hjálpa til á vígvellinum með kunnáttu sinni og hamskiptinga sem berjast, ýmist sem menn eða villidýr, á milli þess sem þeir sökkva í jörðina og koma upp annars staðar. Að jafnaði eru þeir fjölkunnugu þó óvinir hetjanna, enda má oftast en ekki líta á galdrana sem andstæðu sannara hetjudáða (Einar Ól. Sveinsson, 1962).

Fjölkynngi

Í rannsóknum mínum á yfirnáttúrlegum minnum fornaldarsagna hef ég útbúið gagnagrunn sem er afar yfirgrípamikill og felur í sér greiningu á 44 sögum og þeim efnisatriðum sem þar er að finna, í 33 flokkum og fjöldanum öllum af svokölluðum atriðum eða undirflokkum. Margir þessara flokka snerta hugmyndir um fjölkynngi með beinum hætti, svo sem *álög*, *fjölkunnugir*, *fjölkynngi*, *fjölkynngisbrögð*, *forspa*, *galdradækun*, *hamskipti*, *töfragripir* o.fl. (Aðalheiður Guðmundsdóttir, e.d.; sbr. ennfr. 2006). Í samræmi við þetta hlýtur að vera mikilvægt að leggja talsverða áherslu á að skoða hlutverk fjölkynnginnar í sögunum í nánu samhengi við textana sjálfa og skilgreina grundvallarspurningar eins og: Hvað merkir það að vera *fjölkunnugur* samkvæmt sögunum? Gefa þær heildstæða mynd af *fjölkunnugum* eða þurfum við að leita til annarra miðaldertexta til að fylla upp í brotarkenndar hugmyndir sagnanna? Hér þarf að sjálfsgöðu að hafa þann fyrirvara á að ekki var endilega til afgerandi svar við því á miðöldum hvað fjölkynngi var, frekar en nú, og hlýtur það því að vera álitamál hvort þær hugmyndir sem sögurnar endurspeglar verði skýrðar eða fylltar annars staðar að.

Stundum er talað um að hugtakaauði Íslendinga yfir hin ólíkustu blæbrigði veðurs sé til marks um mikilvægi veðurfars á daglegt líf þeirra og, ekki síður, lifandi og stöðuga umræðu þeirra um veðrið. Hugtök yfir þau fyrirbæri sem algeng eru í umæðu fólks eru með öðrum orðum líkleg til að verða fjölbreytileg og varðveitast. Þessu er ekki ólíkt farið í fornaldarsögum Norðurlanda þar sem fjölkynngi er annað og meira bara fjölkynngi. Algengustu samheiti fjölkynnginnar, ef svo má segja, eru brögð, feikn, forneskja, galdur, gerningar, konstur, kukl, kunnátta, kynngi, list, seiður, trölldómur, tröllskapur, töfrar og vísdómur, þótt vissulega sé eða geti verið um einhvern merkingarmun að ræða á einstaka hugtökum. Hugtök sem vísa til þeirra *aðferða* sem beitt er við ástundun fjölkynngi, eða svokallaðan gjörning, eru þessi helst: að efla, gala,

kasta á, leggja á, magna, rista, rýna og seiða. Ef fjöldi þeirra hugtaka sem finna má innan sagnanna er tekinn sem vísbending um þekkingu fólks á fjölkynngi, eða hugmyndum um fjölkynngi í gegnum sagnaskemmun, þá hefur hún verið all-almenn.

Vegna þess hversu fjölbreyttur sá efniviður sem snýr að fjölkynnginni er, er líklega vænlegast að framkvæma nákvæma athugun á hverju atriði fyrir sig, með samanburði við fyrri rannsóknir og/eða aðrar bókmenntategundir. Í rannsókn sinni á galdri í íslenskum miðaldaheimildum – einni umfangsmestu rannsókn á norrænum galdri hin síðari ár – skiptir François-Xavier Dillmann umfjöllun sinni í tvo hluta, þar sem hann tekur annars vegar fyrir fjölkynngi í mismunandi samhengi, og hins vegar fjölkunnugt fólk. Fyrri hlutanum skiptir hann í þrjá flokka, sem vel má yfirfæra á fornaldarsögur Norðurlanda, jafnvel þótt rannsókn Dillmanns gangi mjög út frá Íslendingasögnum (Dillmann, 2006). Þetta eru:

1. Fjölkynngi í samhengi við stríð og vopn.
2. Fjölkynngi í samhengi við líkama og sál.
3. Fjölkynngi í samhengi við frumefnin fjögur, með áherslu á náttúru og veður.

Að auki ræðir hann um aðstæður eða kringumstæður þar sem fjölkynngi er stunduð. Síðari hlutanum skiptir hann einnig í þrennt, eða:

1. Eðli og persónuleiki fjölkunnugra.
2. Félagsleg staða fjölkunnugra.
3. Tvíbent samfélag fjölkunnugra, þar með talið viðhorf til fjölkunnugs fólks.

Við skulum líta nánar á fjölkynngina sem slíka, samkvæmt frásögn fornaldarsagnanna, og út frá fyrri þrískiptingu Dillmanns:

1) Fjölkynngi í samhengi við stríð og vopn: Þar sem samfélag fornaldarsagna er hernaðarsamfélag þar sem barist er um völd og ríkidæmi þarf engum að koma á óvart að fjölkynngi er almennt séð mjög beitt í þeim tilgangi að öðlast völd og halda þeim. Hetjurnar verða sér úti um töfraskyrtur og önnur herklæði með yfirnáttúrlegan verndarmátt, auk þess sem vopn af ýmsu tagi eru töfrum gædd. Sum þeirra eru smíðuð af yfirnáttúrlegum verum, og þá einkum dvergum, á meðan önnur eru mögnuð með seið eða hert í eitri. Ýmis konar töfragripir koma einnig við sögu í stríði, s.s. huliðshjálmur, tjöld og skip.

2) Fjölkynngi í samhengi við líkama og sál er fyrirferðamikil, og æði oft tengist hún hernaðarsamfélaginu og baráttu um völd. Hér eru hamskiptin fyrirferðarmest, en einnig óvenjulegir líkamlegir eiginleikar eins og styrkur, óþol við eitri, vopnaónæmi og máttug augu. Undir þennan flokk falla að sjálfsögðu andlegir eiginleikar á borð við forspá, andhita og jafnvel lærða kunnátta í galdri, sem og athafnir á borð við álög og orðagaldur.

3) Fjölkynngi í samhengi við frumefnin fjögur, með áherslu á náttúru og veður: Ef við lítum að lokum á fjölkynngi fornaldarsagnanna út frá frumefnunum fjórum, eru veðragaldarnir mest áberandi eða svokallað gerningaveður, en einnig myrkur, reykur, eldur, ósýnileiki og jarðvaðsla. Hér mætti einnig telja til steina, silki, grös og önnur náttúru efni sem notuð eru af kunnáttufólki í þeim tilgangi að grípa inn í eðlilegan gang náttúrunnar. Líkt og í öðrum heimildum endurspeglar náttúrugaldurinn ekki einungis löngun fólks til að öðlast vald yfir náttúruöflunum, heldur einnig þörf þess fyrir þekkingu og skilning á þessum mikilvægu öflum.

Þótt eflaust mætti greina þær hugmyndir sem fornaldarsögur Norðurlanda segja frá og bera vott um eftir annars konar kerfi (sbr. t.d. Price, 2002), gefur þrískipting Dillmanns gott yfirlit yfir efnið, fjölda hugtaka og fjölbreytileika þeirra frásagna sem greina frá fjölkynngi. En eftir að hafa fengið hugmynd um eðli þeirrar fjölkynngi sem

sögurnar segja frá, væri ekki úr vegi að spyrja: Að hve miklu leyti endurspegla þessar frásagnir raunverulega trú fólks?

Frásagnarfræðilegt hlutverk fjölkynngi

Þótt óhætt sé að segja að fornaldarsögur Norðurlanda endurspegli fyrst og fremst þær hugmyndir sem Íslendingar á 13. og 14. öld höfðu um fjölkynngi fortíðarinnar, má engu að síður stundum gera ráð fyrir að þær feli í sér leifar af enn eldri hugmyndum, svo sem til að mynda má sjá þegar frásagnirnar eru bornar saman við annars konar heimildir. Hins vegar má ekki gleyma því að fornaldarsögurnar eru ekki bara frásögn, heldur eru þær afþreyingarbókmenntir sem liggja að mörgu leyti nálægt munnlegri hefð, og þ.a.l. fylgja þær líka ákveðnum frásagnarlögmálum. Því ber – í þessu samhengi – að spyrja hvort og þá í hvaða mæli höfundar þeirra grípa til fjölkynngi og annarra yfirnáttúrlegra minna í frásagnarfræðilegum tilgangi?

Í framhaldi af því má spyrja: Felst hlutverk fjölkunnugra eða vætta frá öðrum heimi e.t.v. að einhverju leyti í því að útvega einhvers konar töfralausnir, sem þjóna þá ákveðnum tilgangi í frásagnarmynstri sagnanna? Við gætum t.d. spurt hvort töfrasverð – og þar með þær vættir sem ljá því hinn yfirnáttúrlega kraft – þjóni eingöngu því frásagnarfræðilega hlutverki að skapa ákveðnar forsendur, sem kalla svo á tilteknar aðstæður eða sviðsetningar, s.s. að stuðla að falli tiltekinnar hetju? Eða fela hugmyndir um fjölkynngi fortíðarinnar í sér skemmtun, sem gæti þ.a.l. skýrt vinsældir þeirra innan bókmenntanna? Með öðrum orðum, hvert er frásagnarfræðilegt hlutverk þeirra atriða sem tilheyra hinum yfirnáttúrlega heimi sagnanna? Með því að skoða þær hugmyndir sem liggja að baki sögunum í frásagnarfræðilegu ljósi, munum við svo fyrr eða síðar standa frammi fyrir grundvallarspurningu á borð við þá að hve miklu leyti og með hvaða hætti hugmyndirnar skírskoti til samfélags viðtakenda á ritunartíma sagnanna? Má gera ráð fyrir að þær beri vott um lifandi „hjátrú“ eða eru einhverjar þessara hugmynda e.t.v. þegar orðnar að bókmenntalegum minnum á þessum öldum? – minnum sem einkenna þá að einhverju leyti sagnategundina, fremur en raunverulega trú?

Mýmörg dæmi sýna að fjölkynngi er einmitt notuð í þeim tilgangi að stjórna söguþræðinum; að skapa forsendur og atburðarás. Í *Hervarar sögu og Heiðreks* má t.d. sjá hvernig töfrasverðið Tyrfingur stjórnar sögunni, og leiðir til dauða söguhetjanna, einnar af annari. Þegar Angantýr Heiðreksson stendur að lokum einn uppi af ætt sinni er hlutverki Tyrfings lokið og sverðið er úr sögunni, jafnframt því sem sögunni sjálfri lýkur (sbr. Rosenberg, 1878). Hér er eðlilegt að gera ráð fyrir að höfundur sögunnar, eða fyrri sagnamenn, hafi gripið til minnisins einfaldlega vegna þess að hann vantaði forsendu eða ástæðu fyrir því að maður drepur mann og að þættirnir, sem enda með falli söguhetju af völdum Tyrfings, séu þá í raun staðlaðar byggingareiningar. Forsendur þess hversu afdrifaríkt sverðið Tyrfingur reyndist hins vegar vera eru þau álög sem að baki liggja og kveða á um eiginleika sverðsins. Og álögin eru, hvorki meira né minna, en eitt af vinsælustu frásagnarbrögðunum, ef svo má segja, sem íslenskir sagnamenn gripu til þegar hrinda þurfti af stað atburðarás. Með álögum gat höfundurinn skapað forsendur sem gátu svo getið af sér atburðarás sögunnar eins og hún lagði sig, og þar með orðið e.k. sögurammi. Frægasta dæmið um þetta eru álög dvergsins Andvara, sem – líkt og frá segir í *Völsunga sögu* – lagði þá ógæfu á gullið að hverjum skyldi að bana verða er ætti. Upp frá því vofir ógæfa gullsins yfir söguhetjunum og verður sem rauður þráður í sögunni, þar sem hún leiðir til sundurlyndis, svika og ódæða. Með sama móti er hlutverk álaga í ævintýrum þar sem þau skapa erfíðið, eða hnútinn sem hetjan þarf að leysa. Í ævintýrunum tilheyra þau fastmótadri byggingu og falla undir svið ópökkans, þess sem raskar jafnvægi sögunnar, samkvæmt kenningum Propps og Greimas, og kalla á þær aðgerðir sem leiða til þess

að jafnvægi er náð á ný. Í báðum tilvikum má líta á álögin sem e.k. hvata sem hrindir hetjunni út í ævintýrin og kemur atburðarásinni af stað. Það má jafnvel segja að þau séu þroskahvetjandi og sem slík geta þau endurspeglad lífshlaup fólks á mjög einfaldaðan hátt.

Álög geta þó verið annað og meira en tæki í þágu byggingarinnar. Þegar fólk er undir áhrifum álaga glatar það sjálfstæðum vilja sínum og verður sem verkfæri í höndum hins fjölkunnuga. Í þessu ástandi framkvæmir fólk hluti sem það hefði annars ekki gert, og þar með hefur hinn fjölkunnugi skapað aðstæður sem annars hefði verið erfitt að koma í kring. Með því að gera söguhetjuna að fórnarlambi álaga frýir höfundur hana ábyrgð og áheyrendur áfellast hana ekki þótt hún breyti ekki siðferðislega rétt, og þar með má segja að fjölkynngin geti verið tæki sem höfundur beitir í þeim tilgangi að halda sögusamúðinni þar sem hann vill hafa hana. Með þessu getur hann líka fengið áheyrendur sögu sinnar til að velta fyrir sér siðferðislegum álitamálum og til að mynda gætu þeir velt því fyrir sér hvort og þá hvenær ódæði eða glæpir séu af mannanna völdum og hins vegar hvenær breytni mannsins sé í raun ekki í hans eigin höndum, heldur aðstæðum sem hann finnur sig í af völdum annarra. Með því að nota álög/galdra getur höfundur sögunnar breytt þeim lögmálum sem framvindan lýtur, því þar sem göldrum er beitt krefjast áheyrendur ekki rökréttra skýringa á orsök og afleiðingu, líkt og undir hefðbundnum kringumstæðum (sbr. Sweeney, 2000).

Rannsóknir sýna að miðaldahöfundar hafi haft tilhneigingu til að ýkja galdur fyrri tíma (Mitchell, 2011), og því má segja að við þær aðstæður sem hetjur fornaldarsagnanna finna sig í hafi höfundar sagnanna komist upp með að beita fjölkynngisbrögðum í frásagnarfræðilegum tilgangi, sem sýnir svo ennfremur að áheyrendur sagnanna á 13. og 14. öld hafi verið móttækilegir fyrir hugmyndum af þessu tagi. Hvort sögurnar endurspeglí hins vegar raunverulega trú fólks er annað mál.

Niðurstöður

Rannsóknir þjóðfræðinga í gegnum árin hafa sýnt að hugmyndir lifa þar sem jarðvegur er fyrir þær. Fræ sem berst frá einum stað til annars verður ekki að jurt, hvað þá heldur staðbundinni tegund, nema réttar aðstæður séu fyrir hendi hvað varðar jarðveg og loftslag (von Sydow, 1948). Með sama hætti virðast höfundar og áheyrendur fornaldarsagna hafa verið sá kjörjarðvegur sem þurfti til að halda lífi í gömlum hugmyndum um fjölkynngi. Að mínu viti er tilgangur þeirra sem segja sögur og njóta þeirra þó sjaldnast sá að varðveita söguefni, heldur að nýta það til sagnasköpunar og skemmtunar, og umfram allt til tjáningar. Með þeim tilgangi öðluðust fornar hugmyndir nýtt hlutverk, og í raun þarf alls ekki að vera að algengustu bókmenntaminnin varðveiti eldri eða raunsannari hugmyndir umfram þær sem varðveittar eru í einu eða tveimur tilbrigðum. Þótt álög og annars konar fjölkynngisbrögð hafi þótt henta vel þar sem hrinda þurfti af stað atburðarás eða stýra sögusamúð er ekkert sem segir að fólk hafi nokkurn tímann trúad því að álagavaldar hafi verið á hverju strái. Frásagnarfræðin getur þannig auðveldað okkur að greina hlutverk galdursins í bókmenntunum og með hvaða hætti hann getur orðið að verkfæri eða „frásagnartæki“ í höndum höfunda og sögumanna. Með ítarlegri umfjöllun og samanburði má svo komast að því hvaða hugmyndir koma fyrir aftur og aftur, og þar með hvaða hugmyndir menn á 13. og 14. öld höfðu um galdur (sbr. t.d. umræðu í Mitchell, 2011). Ég tel því að fjöldi og fjölbreytileiki hugtaka og hinar óteljandi útfærslur einstakra minna geti gefið okkur vísbendingar um það hversu rótgrónar hugmyndirnar voru, og það væru þær ekki nema þær hefðu lifað með þjóðinni um langt skeið. Það er m.ö.o. ekki ólíklegt að hugmyndir manna á 13. og 14. öld endurspeglí að einhverju leyti eldri hefð. Á hinn bóginn þarf að taka með í

reikninginn að höfundar geta notað galdurinn með ólíkum hætti, jafnvel þótt þeir skrifi inn í sömu hefðina.

Þegar allt kemur til alls má segja að þótt kúnstir hinna fjölkunnugu kunní að liggja í eldri hugmyndum um galdur, þá liggi kúnst sagnamannsins og sagnaritarans í beitingu þeirra á galdri í frásagnarfræðilegum tilgangi. Og því fjær sem efnislegt söguvið fornaldarsagnanna lá frá því samfélagi sem mótaði þær, þeim mun auðveldara var að nýta hugmyndir um fjölkynngi sem leið til að segja sögur sem fólu í sér erfið umfjöllunarefni sem hvíldu á fólki, skemmta því eða einfaldlega að setja saman spennandi atburðarás.

Heimildir

- Aðalheiður Guðmundsdóttir. (2006). On supernatural motifs in the *Fornaldarsögur*. Í J. McKinnell, D. Ashurst og D. Kick (ritstjórar), *The fantastic in Old Norse / Icelandic Literature: Sagas and the British Isles* (fyrsta bindi, bls. 33–41). The 13th International Saga Conference. Durham: The Centre for Medieval and Renaissance Studies.
- Aðalheiður Guðmundsdóttir. (e.d.). *Gagnagrunnur*. Sótt af <http://uni.hi.is/adalh/fornaldarsogur-norurlanda/gagnagrunnur/>
- Andersson, T. M. (1967). *The Icelandic family saga: An analytic reading*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Bogatyrev, P. og R. Jakobson. (2005). Folklore as a special form of creativity. (Manfred Jakobson þýddi). Í A. Dundes (ritstjóri), *Folklore: Critical concepts in literary and cultural studies* (fjórða bindi, bls. 173–185). London og New York: Routledge.
- Clunies Ross, M. og Martin, B. K. (1986). Narrative structures and intertextuality in *Snorra Edda*: The example of Þórr's encounter with Geirröðr. Í J. Lindow, L. Lönnroth og G. W. Weber (ritstjórar), *Structure and meaning in old Norse literature* (bls. 56–72). Odense University Press: Odense.
- Dillmann, F. (2006). *Les magiciens dans l'Islande ancienne*. Uppsala: Kungl. Gustav Adolfs Akademien för svensk folkkultur.
- Dundes, A. (1976). Structuralism and folklore. Í J. Pentikäinen og T. Juurikka (ritstjórar), *Folk narrative research*. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.
- Einar Ól. Sveinsson. (1962). *Íslenzkar bókmenntir í fornöld* (fyrsta bindi). Reykjavík: Almenna bókafélagið.
- Gísli Sigurðsson. (2002). *Túlkun Íslendingasagna í ljósi munnlegrar hefðar: Tilgáta um aðferð*. Reykjavík: Stofnun Árna Magnússonar á Íslandi.
- Glauser, J. (1989). Narratologie und sagaliteratur. Stand und perspektiven der forschung. Í J. Zernack og fl. (ritstjórar), *Auf-Brüche. Uppbrott og uppbrytningar í skandinavistisk metoddiskussion* (bls. 181–234). Leverkusen: Literaturverlag Norden Mark Reinhardt.
- Greimas, A. J. (1987). *On meaning: Selected writings in semiotic theory*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Mitchell, S. A. (2011). *Witchcraft and magic in the nordic middle ages*. Philadelphia og Oxford: University of Pennsylvania Press.
- Price, N. (2002). *The viking way: Religion and war in late iron age Scandinavia*. Uppsala: Institutionen för arkeologi och antik historia, Uppsala universitet.
- Propp, V. (1968). *Morphology of the folktale*. Austin: University of Texas Press.
- Quinn, J., Kalinke, M., Ross, M. C., Phelpstead, C., Torfi Tulinius, Gottskálf Jensson o.fl. (2006). Interrogating genre in the fornaldarsögur. Round-Table discussion. *Viking and Medieval Scandinavia*, 2, 287–289.
- Rosenberg, C. (1878). *Nordboernes aandsliv fra oldtiden til vore dage* (fyrsta bindi). Kaupmannahöfn: Samfundet til den danske literaturs fremme.
- von Sydow, C. W. (1948). Geography and Folk-Tale Oicotypes. Í L. Bødker (ritstjóri), *Selected papers on folklore* (bls. 44–59). Kaupmannahöfn: Rosenkilde and Bagger.

Sweeney, M. (2000). *Magic in medieval romance from Chrétien de Troyes to Geoffrey Chaucer*. Cornwall: Four Courts Press.

Örnólfur Thorsson. (1983). Formalismi. Í Jakob Benediktsson (ritstjóri), *Hugtök og beiti í bókmenntafræði* (bls. 89–91). Reykjavík: Bókmenntafræðistofnun Háskóla Íslands - Mál og menning.