



2010

Þjóðarspegilinn

Söguhetjan, góða stjúpan og hjálpahellurnar

Íslensk ævintýri af gerðinni 556*

Rósa Þorsteinsdóttir

Félags- og mannvísindadeild
Ritstjórar: Helga Ólafs og Hulda Proppé

Rannsóknir í félagsvísindum XI. Erindi flutt á ráðstefnu í október 2010

Ritstýrð grein

Reykjavík: Félagsvísindastofnun Háskóla Íslands

ISBN 978-9935-424-02-0



HÁSKÓLI ÍSLANDS

Söguhetjan, góða stjúpán og hjálparhellurnar

Íslensk ævintýri af gerðinni 556*

Rósa Þorsteinsdóttir

Í alþjóðlegum skráum yfir gerðir ævintýra kemur fram að til eru nokkrar ævintýragerðir sem eru óþekktar annars staðar en á Íslandi. Þessi tilteknu íslensku ævintýri hverfast yfirleitt um söguhetju sem hefur orðið fyrir álögum sem felast í því að söguhetjan er send til að finna ákveðna hluti eða persónur. Sýnt hefur verið fram á að þannig sögur eru óvenju algengar í íslenskri sagnahefð og hefur verið talið að álagaminnið hafi borist hingað með sagnafólki af keltneskum uppruna (Einar Ól. Sveinsson, 1940). Í nokkrum tilfellum koma þar við sögu góðar stjúpur en slíkar persónur virðast alls ekki þekkjast í ævintýrum annarra landa. Í sömu sögum er algengt að skessur, sem hetjan hittir á leið sinni, þjóni hlutverki sem hjálparhellur hennar. Þessi ævintýri hafa þó í alþjóðlegu samhengi verið dregin í sama dilk og þau sem innihalda dýr sem með hjálpsemi sinni sýna þakklæti fyrir greidasemi eða góðmennsku hetjunnar. Hér á eftir verða ævintýri af gerðinni 556* skoðuð, hugað að afdrifum þeirra í flokkunarkerfum ævintýra og athugað hvernig háttað er þróun sagnahefðarinnar og hvernig hún aðlagast sífellt nýju umhverfi og samfélagi.

I

Langáhrifamesta rannsóknarkenningin innan þjóðsagnafræða á Vesturlöndum langt fram á síðustu öld var sú sem kölluð hefur verið *sögu- og landfræðilega aðferðin* eða *finnski skólinn*. Hún byggðist á því að hver saga hefði verið búin til einu sinni á ákveðnum stað og ákveðinni stund og hefði síðan dreifst um langan eða stuttan veg. Talið var að dreifing frá einni kynslóð til annarrar á sama menningarsvæði breytti sögunni ekki mikið á meðan dreifing hennar til annarra menningarsvæða gæti haft miklar breytingar í för með sér um leið og sagan aðlagði sig að nýju umhverfi. Með því að rekja, flokka og bera saman allar gerðir sem hafa verið skráðar ætti þá fræðilega að vera hægt að rekja söguna til uppruna síns og finna þar með eða endurgera upphafsgerð hennar (*Urform, archetype*). Lengi framanaf leituðust allir þjóðsagnafræðingar sem beittu aðferðinni við að finna upphafsgerð sagnanna. Til þess varð með samanburði að finna texta sagna sem líktust á einhvern hátt hver öðrum og rekja feril þeirra bæði eftir rituðum heimildum og munnlegri geymd. Áhersla var lögð á hvar textarnir fundust en á útbreiðsluna sagnanna var lítið nánast sem sjálfvirkt ferli óháð einstaklingum. Lítið sem ekkert var fjallað um fólkið sem sagði sögurnar heldur virtust menn líta á það eingöngu sem tæki sem flutti sögur frá einum stað á annan.

Sú gagnrýni sem beindist að finnska skólanum á fyrri hluta 20. aldar snerist einmitt mest um þessar hugmyndir um sjálfvirka dreifingu og ákveðinn upphafsstað sögu. Ungverski þjóðsagnafræðingurinn János Honti (1937/1975) var ekki á móti því að samanburðaraðferðum væri beitt en vildi að ljóst væri að hvaða niðurstöðu væri hægt að komast. Hann benti á að tilbrigðin væru óteljandi vegna þess að nýtt tilbrigði verður til í hvert sinn sem saga er sögð og þó að hægt væri að rekja sögu aftur til upprunastaðar væri aldrei hægt að segja hvernig upprunaleg gerð hennar hefði verið af því að orðalag sögu breytist sífellt og þær breytingar fara ekki eftir lögmáli heldur eftir óútreiknanlegum aðstæðum hverju sinni. Aðrar gagnrýnisraddir bentu á að rannsóknir

með aðferðum finnska skólans takmörkuðust að mestu við Evrópu, Miðausturlönd og Indland, en efni af þessum svæðum myndar einmitt einhvers konar heild og er of samstætt til að hægt sé að draga af því ályktanir sem gilda fyrir allan heiminn. Þar að auki sé uppruni sögu miðaður við fyrstu skrifuðu heimild um hana (oft reynist hún vera evrópskur miðaldatexti og þar með er uppruninn rakinn þangað) og síðan þéttleika annarra heimilda. Á þéttleikanum sé aftur á móti ekki hægt að byggja þar sem hann geti ráðist eingöngu af meiri söfnun á einum stað en öðrum og sé þá tilviljana-kennndur. Aðferðin væri því mjög takmörkuð og einskorðaðist við sögurnar eins og hlut; í slíkum rannsóknum væru þær teknar úr samhengi við umhverfi sitt og hlutgerðar þannig að þær misstu allt listrænt gildi. Aldrei væri spurt *hvers vegna* sögurnar dreifðust eða *hvers vegna* þær hefðu orðið til og þó að aðferðin væri kennd við sagnfræði, væri söguleg *þróun* sagnanna aldrei rannsökuð heldur aðeins sjálfvirk ferð þeirra í tíma og rúmi (Jason, 1970).

II

Einn forvígismaður finnska skólans var Antti Aarne og til þess að auðvelda samburðarrannsóknirnar sem áhængendur stefnunnar framkvæmdu af miklum mótð setti hann saman skrá yfir gerðir og tilbrigði ævintýra (Aarne, 1910). Líta má á skrána sem tilraun til að koma þjóðsögum allra landa inn í eitt sameiginlegt flokkunarkerfi og þrátt fyrir að þjóðsagnafræðingar séu nú löngu hættil að beita aðferðinni til að finna upphaflegt form sagna hefur skránni verið haldið við og hún endurskoðuð. Fyrst af bandaríska þjóðfræðingnum Stith Thompson 1927 og enn frekar 1961 og nú síðast í þremur bindum af hinum þýska Hans-Jörg Uther (2004). Þessar skrár eru oftast kenndar við þessa þrjá höfunda og skammstafaðar AT og ATU og þannig verður einnig vitnað til þeirra hér á eftir.

Í flokkunarkerfinu er sögunum deilt niður í fimm höfuðflokka en innan þeirra finnast samtals u.þ.b. 2500 þekktar gerðir (*types*) sem hver fær sitt númer. Þannig fá dýrasögur númer frá 1 til 299, venjuleg ævintýri eru númer 300 til 1199, kímileg ævintýri og anekdotur 1200 til 1999, formúlusögur 2000 til 2399 og óflokkaðar sögur 2400 til 2499. Ævintýrunum sjálfum er síðan skipt enn frekar niður í undraævintýri (nr. 300-749), trúarleg ævintýri (750-849), nóvellur eða rómantísk ævintýri (850-999) og sögur af heimskum tröllum (1000-1199). Við hvert númer er síðan vísað til skráa og þjóðsagnasafna ýmissa landa, hópa og svæða. Þetta kerfi hefur verið lagt til grundvallar við flokkun á ævintýrum margra landa síðan Antti Aarne gaf út sína fyrstu skrá árið 1910 og gott dæmi um slíkt er skrá Einars Ól. Sveinssonar (1929) yfir íslenskar ævintýragerðir. Þeir sem gagnrýndu rannsóknaraðferðir finnska skólans lögðu sömu mælistiku á gerðaskrárnar og töldu þær alltaf ganga út frá því að til væri upprunaleg gerð hverrar sögu. Þess vegna væru margir mismunandi textar dregnir saman undir eina gerð og ekki tekið tillit til sérkenna þeirra (Jason, 1970). Sumir fræðimenn töldu að hugtakið „sagnagerð“ væri ekki nógu vel skilgreint (Holbek, 1987) og að reynslan sýndi að erfitt væri að flokka sögur eftir kerfinu þar sem flokkarnir væru ekki nógu skýrt aðgreindir (Jason, 1970). Þó hefur einnig verið bent á að ekkert kerfi hafi verið búið til sem geti komið í staðinn fyrir gerðaskrárnar og að slíkt skipulag, sem flokkun ævintýranna er, komi sér vel við hvers konar rannsóknir á sögum, sagnafólki og sagnasjóðum þess (Goldberg, 1986). Áreiðanlegt er að langflestir þjóðsagnafræðingar eru orðnir vanir að hugsa á þessum nótum og að setja sögur inn í hið kunnulega kerfi minna og gerða. Þeir sem rannsaka ákvedna sagnamenn eða sögur ákvedðs hóps bera þær gjarnan saman við „venjulegu gerðina“ þó að þeir hafi jafnvel gagnrýnt það að sögur skiptist í gerðir.

III

Einar Ól. Sveinsson er sá fræðimaður sem mest hefur fjallað um íslensk ævintýri en eins og áður hefur verið minnst á tók hann saman skrá yfir þau þegar árið 1929 þar sem hann flokkar þau eftir hinu alþjóðlega kerfi sem Aarne og Thompson höfðu sett fram og þróað. Til þessarar skrár er síðan vitnað sem heimildar um íslensk ævintýri og gerðir þeirra í endurskoðuðum útgáfum alþjóðlegu skráanna sem út hafa komið síðan.

Í skrá Einars Ól. Sveinssonar (EÓS) eru skráðar 77 gerðir undraævintýra (nr. 300-749). Í 28 tilfellum telur hann að ekki sé hægt að fella hinar íslensku sögur undir númer sem þegar eru til í flokkunarkerfinu og býr til ný númer sem hann merkir með stjörnu (*). Þegar AT skráin frá árinu 1961 er athuguð sést að í langflestum tilfellum er viðurkennt að þessar gerðir séu séríslenskar og númerin sem þær bera í EÓS eru látin halda sér eða búin til ný sem vísa þó eingöngu til íslensku dæmanna. Sex íslenskar ævintýragerðir koma reyndar hvergi fyrir í AT, en aðeins tvær gerðir af þessum 28 eru felldar undir númer sem vísa til ævintýragerða í sagnahefð annarra þjóða.

Allt önnur mynd blasir við í nýjustu endurskoðun á alþjóðlegu skránni yfir gerðir þjóðsagna, ATU. Þar hverfa þessar íslensku gerðir allar, annað hvort eru númerin felld niður með öllu eða þeim skipað innan annarra algengari flokka. Þetta er algjörlega í anda þess sem boðað er í inngangi, en þar segir höfundur m.a. að ævintýragerð sé ekki tekin með nema hægt sé að vísa til dæma frá a.m.k. þremur þjóðum (*ethnic group*) (Uther, 2004). Hér verður athugað hvernig þessum séríslensku gerðum reidur af og hvernig þær falla að þeim sagnagerðum, sem þær hafa verið sameinaðar, undir einhvers konar víðari flokkum eða yfirflokkum. Fyrir valinu urðu gerðir sem í EÓS eru gefin númerin 556* I-VII, en þessum sjö flokkum er fækkað í fimm í AT þannig að 556* I, 556* IV og 556* V verða 556A*, 556* II verður 556B*, 556* III verður 556C*, 556* VI verður 556D* og 556* VII verður 556E*. Í ATU eru öll þessi númer felld undir gerðina 554 *The Grateful Animals* (en gleymist síðan reyndar að vísa á EÓS) og er gerðinni lýst þannig að í sögum sem undir hana falla komi fyrir alls konar dýr sem söguhetjan aðstoði á einhvern hátt og sýni þakklæti sitt með gagnkvæmri hjálpssemi. Tekið er fram að þetta sé oft aðeins hluti af öðrum ævintýragerðum og taldar upp þær gerðir sem algengast er að innihaldi slíkar sögupersónur. Þannig er erfitt að sjá ástæðuna fyrir því að höfundur skrárinnar telur „þakklátu dýrin“ vera sérstaka gerð en ekki minni (*motif*) sem getur birst í mörgum mismunandi sagnagerðum. Öll þau gagnrýnisatriði sem nefnd voru hér að framan geta því átt við í þessu tilfelli. Þegar íslensku sögurnar eru athugaðar sést a.m.k. að hér er ekki tekið tillit til sérkenna mismunandi texta heldur eru mjög ólík ævintýri dregin saman undir eina gerð.

IV

Íslensku gerðirnar eru þannig samkvæmt EÓS (bls. 70-78):

556* I: Kóngssonurinn syrgir á gröf móður sinnar. Hún birtist honum í draumi og leggur á hann að hann fái engan frið fyrr en hafi frelsað kóngsdóttur frá skessu. Góða stjúpan gefur honum hnoða sem vísar honum veginn til Blákápu systur hennar. Á leiðinni hittir hann fyrst 50 hrafna sem deila um eitt sæti í hömrnum, hann heggur spor í hamrana fyrir þá alla og gefur þeim síðan að éta. Sama með 50 máva og síðan 50 dúfur. Skessan leggur fyrir hann þrjár þrautir. Blákápa hjálpar honum að leysa tvær og fuglarnir þá síðustu. Kóngsdóttir er þar með frelsuð og fuglarnir reynast vera manneskjur í álögum. Kóngssonur rétt nær heim til að bjarga stjúpunni frá að vera brennd á báli fyrir að vera völd að hvarfi hans.

556* II: Kona í hól (bláklædd, grænklaedd, rauðklædd) leggur á karlsson, eftir að þau tefla þrisvar og hann vinnur alltaf, að hann fái engan frið fyrr en hann finni systur sínar tólf. Stjúpa gefur honum ráð og fóður handa dýrum sem hann mun hitta á leiðinni og munu reyna að drepa hann: fuglar, hundar, naut. Skessurnar leggja fyrir hann þrjár þrautir sem dýrin hjálpa honum að leysa. Hann finnur fjöregg skessanna og drepur þær. Dýrin eru menn í álögum. Frelsar kóngsdóttur sem hann finnur í hellinum og flýgur með hana heim í ríki hennar á töfraklaði. Giftist kóngsdóttur.

556* III: Þrisvar sinnum er kóngsson einn með góðu stjúpunni þegar þrjár skessur, systur stjúpunnar eða tvær systur og móðir, heimsækja hana. Sú þriðja leggur á kóngsson og álögin fela í sér að hann þarf að fara í ferð. Stjúpan lætur hann hafa hluti og/eða mat sem hann gefur skessunum á leiðinni og þær hjálpa honum áleiðis og gefa honum ráð. Með þeirra hjálp og stundum risadótturinnar tekst honum ætlunarverkið sem oft er að ná ákveðnum hesti og sverði. Hann kemst heim og bjargar stjúpu sinni/systur sinni og stundum fer hann og sækir risadótturina og giftist henni – stundum eru skessurnar í kóngsdætur í álögum en stundum er stjúpan hálftröll og aðeins hálsystir skessanna.

556* IV: Völvur (bláklædd, grænklaedd og rauðklædd) ætla að gefa nýfæddri kóngsdóttur gjafir og enginn má vera við. Kóngssonur liggur á hleri og þegar þær verða varar við hann leggur sú síðasta á kóngsdóttur að hún verði mállaus þangað til bróðir hennar leggi sverð risans undir tungu hennar. Fóstra kóngssonar hjálpar og gefur honum hluti til fararinnar. Völvurnar hjálpa og einnig risadótturinn. Hann leysir systur sína úr álögum og sækir risadótturina og giftist henni.

556* V: Kóngsdóttir hverfur. Stjúpa gefur kóngssyni hluti til fararinnar. Hann hittir þrjár skessur sem hjálpa honum að frelsa systur hans. Kemur heim til að bjarga stjúpunni frá bálinu.

556* VI: Eftir langa mæðu fæðir drottning son og skipar að hann verði borinn út en það er ekki gert. Áður en drottning deyr vill hún sjá soninn. Hann grætur síðan stöðugt og tvær konur eru sendar með hann út í skóg. Kóngur sendir menn að finna nýja drottningu. Þeir hitta mann með augu eins og tungl; hann heitir Tungli og hjá honum er kona sem þeir fara með heim. Stjúpan sækir kóngssoninn, klippir af honum band sem er bundið mjög fast og hann hættir að gráta. Þegar hann er unglingur sér hann stjúpu gráta og kemst að því að ættingjar hennar eru í álögum. Hún sendir hann til Tungla sem hjálpar honum að leysa þrautir skessunnar og drepa hana. Ættingjarnir losna úr álögum. Kóngsson kemur heim til að bjarga stjúpunni frá bálinu.

556* VII: Þrír karlssynir fara af stað. Tveir þeir eldri gefa tveimur litlum körlum og fuglahóp ekki af nestinu sínu og farnast ekki vel. Sá yngsti gefur þeim að borða. Hann kemur til skessu og dvergarnir og fuglarnir hjálpa honum að leysa þrautir sem hún leggur fyrir hann. Í laun má hann velja þrennt og karlarnir hafa sagt honum hvað hann á að velja. Þar með frelsar hann kóngsdóttur sem hann fer með heim og giftist.

Einar Ól. Sveinsson hefur árið 1929 fundið samtals fimmtán dæmi um ævintýri af þessum gerðum í handritum og prentuðum bókum. Nokkur tilbrigði hafa birst í þjóðsagnasöfnum síðan og í þjóðfræðisafni Stofnunar Árna Magnússonar í íslenskum fræðum hafa tólf tilbrigði verið skráð, hljóðrituð úr munnlegri geymd. Öll síðari tilbrigðin falla vel að efnislýsingunum hér á undan, en af þeim sést að góða stjúpan og skessur virðast gegna hér miklu stærra hlutverki en hjálpfús dýr. Þau dýr sem koma fyrir í sögunum reynast nær alltaf vera manneskjur í álögum en sú er reyndar raunin í öllum íslenskum ævintýrum.

Stjúpuminnið er mjög algengt í íslenskum ævintýrum og hefur Einar Ól. Sveinsson (1929) greint af því tvær gerðir eftir því hvernig stjúpan er kynnt til sögunnar. Í A-

gerðinni, sem er mun algengari, felst að eftir að drottning deyr sendir kóngurinn menn sína að leita nýrrar konu. B-gerðin felur aftur á móti í sér að konan kemur sjálf til konungs, oft þar sem hann situr á haugi konu sinnar og syrgir. Langþekktastar eru þær stjúpur sem reynast stjúpbörnum sínum illa, leggja á þau eða reyna að fyrirkomu þeim á annan hátt. Það eru vondu stjúpunar og yfirleitt af A-gerðinni. Þannig stjúpur gegna yfirleitt ekki stórum hlutverkum í þeim sögum sem falla undir sagnagerðina 556* heldur eru þær konur sem verða stjúpmæður söguhetjanna ákaflega góðar og stjúpsynirnir laðast svo að þeim að þeir vilja helst alltaf vera hjá þeim. Sagnaminnið um góðu stjúpu virðist hvergi þekkja annars staðar en á Íslandi og sjálfsagt hefur það verið það sem réð því að Einar Ól. Sveinsson taldi nauðsynlegt að setja ný númer inn í gerðaskrána fyrir þessar sögur. Sögur sem innihalda þetta minni hafa flestir túlkað sem einhvers konar andóf gegn ríkjandi hefð (Aðalheiður Guðmundsdóttir, 2001), en athyglisvert er að eitt tilbrigðið er einmitt eitt af elstu dæmum um íslensk ævintýri. Þetta er Himinbjargarsaga (556* I) sem sem er eitt þeirra ævintýra sem skrifað var upp fyrir Árna Magnússon snemma á 18. öld. Ástæða þess að Árni Magnússon safnaði ævintýrum eða lét skrifa þau upp er óljós. Hann fjallaði ekkert um þau í skrifum sínum og söfnun hans hafði ekkert fordæmisgildi (Bjarni Einarsson, 1955) því það var ekki fyrr en um 150 árum seinna sem söfnun þjóðsagna hófst hér á landi fyrir alvöru.

V

Útgáfa Jóns Árnasonar á íslenskum þjóðsögum og ævintýrum frá 1862 og 1864 náði fljótt mikilli útbreiðslu á Íslandi og hefur það eflaust átt sinn þátt í því að litið hefur verið á íslenskar þjóðsögur sem einsleita heild og ekki verið tekið tillit til þess að þær geta margar haft héraðs- eða landshlutabundin sérkenni, hvað þá einstaklingsbundin. Og þó að efni sagnanna, og ævintýranna sérstaklega, sé í raun fjölbjóðlegt hafði þjóðsagnasafn Jóns mikil áhrif til þjóðernisvakningar. Margir lesendur litu á það sem frumheimild um íslenska þjóðtrú og sögur. Fólki hefur talið sögunar vera séríslenskar og talið þær aðgreina íslenska þjóð frá öðrum, eins og Gísli Sigurðsson (1996) hefur m.a. bent á. Og að sjálfsgöðu höfðu menn skoðun á því hvað einkenndi íslensk ævintýri helst. Hallfredur Örn Eiríksson (1995) lýsir því til dæmis hvernig alþjóðleg ævintýri hafa öðlast séríslensk einkenni meðal annars með því að „þjóðtrúin og þjóðhættirnir hafa verið samtvinnuð snurðulaust í ævintýraforminu.“ Þarna kemur skýrt fram það viðhorf að íslensk ævintýri séu ákveðin heild sem dregur dóm af þjóðarsálinni en ekki er gert ráð fyrir að þau hafi hvert fyrir sig merkingu fyrir þá einstaklinga sem sögðu þau og þau sem hlustuðu á.

Eins og annað efni sem tilheyrir munnlegri geymd taka ævintýrin þó sífelldum breytingum og hafa verið settar fram skýringar á hvernig þær gerast. Annars vegar má nefna hugmyndir Carl Wilhelm von Sydows (1948) um staðbundin tilbrigði (*oikotypes*) sem fólust í því sem kalla mætti regluna um aðlögunarhæfni. Hann taldi að sögunar breyttust vegna þess að þær aðlöguðust mismunandi náttúrlegum aðstæðum eða hópum af mismunandi þjóðerni, með mismunandi tungumál og menningu. Slíkar breytingar hafa verið taldar viðvarandi þar til sagan aðlagast enn nýjum aðstæðum og eru ýmist kallaðar *milieu-morphological* eða *tradition-morphological* breytingar. Hins vegar voru þær skýringar sem áttu rætur sínar að rekja til hugmynda um hugræna þætti. Slíkar breytingar sem einstakur sagnamaður gerir á sögum og öðru munnlegu efni hafa verið kallaðar *functional* breytingar. Þær eru alltaf tímabundnar en röð slíkra tilvika getur þó orðið til þess að til verður nýtt tilbrigði hefðbundinnar sögu (Honko, 2000). Flestar breytingar verða áreiðanlega án þess að sagnafólkið geri sér grein fyrir því en aðrar gera sögumenn viljandi og af sköpunarþörf, en mjög erfitt er að greina þarna á milli. Lengi framan af var það viðhorf ríkjandi í þjóðsagnarannsóknum að breytingar á sögum yrðu nær alltaf til þess að þær versnuðu. Hnignunin fólst þá í því að sagna-

maður afbakaði sögunar vegna gleymsku. Strax og athygli þjóðsagnafræðinganna beindist að sagnafólkinu sjálfu breyttist þetta viðhorf og við rannsóknir á því hafa fræðimenn haft tækifæri til að sannreyna það að sögur breytast í hvert sinn sem þær eru sagðar og ýmsar ástæður geta verið fyrir því. Annikki Kaivola-Bregenhøj (1990) hefur til dæmis sýnt fram á hvernig sagnamaður lagar sögu að aðstæðum hverju sinni. Hér verður þó einnig að taka fram að þó að breyting sé ekki alltaf til hins verra þarf hún heldur ekki alltaf að vera til hins betra (Dundes, 1969).

VI

Mörg ævintýrin, sem hér er fjallað um, virðast ekki vera sérstaklega íslensk við fyrstu sýn. Þegar betur er að gáð fer þó ekki á milli mála að þau hafa hlotið nógu sterk einkenni frá íslensku samfélagi til að geta talist staðbundin. Nefna mætti mörg dæmi um hvernig staðhættir og náttúra, svo sem landslag og veðurfar, í sögunum tekur mið af umhverfi sagnafólksins og hvernig íslenskt bændasamfélag birtist í ævintýrunum þótt aðalsöguhetjurnar séu kóngsdætur og –synir. Auk þessa má finna margar tilvísanir til íslensks sveitasamfélags í sögunum en jafnvel slík atriði gætu verið einstaklingsbundin. Sérstaka athygli mína hafa vakið efnisatriði sem tengjast mat og sú samkennd með skessunum, sem virðast vera sísvangar, sem skín í gegn í frásögninni. Í þeim tilbrigðum þar sem skessurnar heimsækja systur sína og/eða dóttur, góðu stjúpuna, gefur hún þeim mikinn mat að éta og oftast eru þær ákaflega þakklátar og þakka fyrir „besta matinn, bestu krásina, bestu ölkönnuna og besta drykkinn“ (Jón Árnason 4. bindi, bls. 570).

Þó að ekki sé hægt að segja hvort alltaf megi rekja þessi einkenni, sem virðast svo persónuleg, beint til sagnamannanna sjálfra, er ljóst að þeir hafa gefið sögunum áherslur sem eiga uppruna sinn í þeirra eigin umhverfi og jafnvel eigin lífi. Hvert tilbrigði sögu verður því alltaf að skoða sérstaklega og ekki má ganga út frá að það sem gerir hana sérstaka sé þáttur í sögulegri þróun. Þar sem þeir sem rannsökuðu dreifingu ævintýra, samkvæmt aðferðum finnska skólans, voru sífellt að leita að upprunastað þeirra og hvert leið þeirra hafði síðan legið höfðu þeir mun meiri áhuga á því sem tilbrigði ævintýranna áttu sameiginlegt, en því sem greindi þau hvert frá öðru. Nýjasta endurskoðun á alþjóðlegri skrá yfir gerðir þjóðsagna virðist heldur ýta undir þetta viðhorf frekar en að draga fram það sem er sérstakt og sjaldgæft og gæti þar með borið vitni um ímyndunarafl og sköpunargáfu einstakra sagnamanna.

Heimildir

- Aarne, A. (1910). *Verzeichnis der Märchentypen*. Helsinki: Suomalainen Tiedeakatemia.
- Aðalheiður Guðmundsdóttir. (2001). *Úlfhams saga*. Reykjavík: Stofnun Árna Magnússonar á Íslandi.
- Bjarni Einarsson. (1955). *Munnmalasögur 17. aldar*. Reykjavík: Fræðafélagið.
- Dundes, A. (1969). The Devolutionary Premise in Folklore Theory. *Journal of the Folklore Institute*, 6, 5-19.
- Einar Ól. Sveinsson. (1929). *Verzeichnis isländischer Märchenvarianten*. Helsinki: Suomalainen Tiedeakatemia.
- Einar Ól. Sveinsson. (1940). *Um íslenskar þjóðsögur*. Reykjavík: Sjóður Margrétar Lehmann-Filhés.
- Gísli Sigurðsson. (1996). Þjóðsögur. Í Halldór Guðmundsson (ritstjóri), *Íslensk bókmenntasaga III* (bls. 409-494). Reykjavík: Mál og menning.
- Goldberg, C. (1986). The construction of folktale. *Journal of Folklore Research*, 23, 163-176.
- Hallfreður Örn Eiríksson. (1995). Ævintýri og reynsluríki. *Tímarit Máls og menningar*, 56(3), 37-47.
- Holbek, B. (1987). *Interpretation of fairy tales: Danish folklore in a European perspective*. Helsinki: Suomalainen Tiedeakatemia.
- Honko, L. (2000). Thick corpus and organic variation: An introduction. Í L. Honko (ritstjóri), *Thick corpus, organic variation and textuality in oral tradition* (bls. 3-28). Helsinki: Finnish Literary Society.
- Honti, J. (1975). *Studies in oral epic tradition* (Eva Róna þýddi). Budapest: Akadémiai Kiadó. (Upphaflega gefið út 1937).
- Jason, H. (1970). The Russian criticism of the 'Finnish School' in folktale scholarship. *Norveg*, 14, 285-294.
- Jón Árnason. (1954-1961). *Íslenskar þjóðsögur og ævintýri* (bindi 1-6). Reykjavík: Þjóðsaga.
- Kaivola-Bregenhøj, A. (1990). Variability and Narrative Context. Í V. Görög-Karady (ritstjóri), *D'un conte ... à l'autre. La variabilité dans la littérature orale* (bls. 47-64). Paris: CNRS.
- von Sydow, C. W. (1948). *Selected papers on folklore: Published on the occasion of his 70th birthday*. Kaupmannahöfn: Rosenkilde og Bagger.
- Thompson, S. (1961). *The types of the folktale. A classification and bibliography* (2. útgáfa endurskoðuð). Helsinki: Suomalainen Tiedeakatemia. (Upphaflega gefið út 1927).
- Uther, H. (2004). *The types of international folktales. A classification and bibliography. Based on the System of Antti Aarne and Stith Thompson* (bindi 1-3). Helsinki: Suomalainen Tiedeakatemia.