



# IJslands volksgeloof

<https://hdl.handle.net/1874/323042>

1936



# YSLANDS VOLKSGELOOF

BIBLIOTHEEK DER  
RIJKSUNIVERSITEIT  
UTRECHT.

P.C.M. SLUJTER

A. qu.  
192





IJSLANDS VOLKSGELOOF



# IJSLANDS VOLKSGELOOF

---

## ACADEMISCH PROEFSCHRIFT

TER VERKRIJGING VAN DE GRAAD VAN DOCTOR  
IN DE LETTEREN EN WIJSBEGEERTE AAN DE RIJKS-  
UNIVERSITEIT TE UTRECHT, OP GEZAG VAN DEN  
RECTOR MAGNIFICUS Dr. C. W. VOLLGRAFF, HOOG-  
LERAAR IN DE FACULTEIT DER LETTEREN EN  
WIJSBEGEERTE, VOLGENS BESLUIT VAN DE SENAA  
DER UNIVERSITEIT TEGEN DE BEDENKINGEN VAN  
DE FACULTEIT DER LETTEREN EN WIJSBEGEERTE  
TE VERDEDIGEN OP VRIJDAG 29 MEI 1936,  
TE 4 UUR DOOR

PAULA CATHARINA MARIA SLUIJTER  
GEBOREN TE UTRECHT

HAARLEM - H. D. TJEENK WILLINK & ZOON N.V. - 1936

BIBLIOTHEEK DER  
RIJKSUNIVERSITEIT  
UTRECHT.





*Voor mijn Moeder*

*Ter herinnering aan mijn lieven Vader*



Bij het voltooiën van mijn proefschrift is het mij een voorrecht, dank te brengen aan alle Hoogleraren en Oud-Hoogleraren der Rijksuniversiteit te Utrecht, die tot mijn wetenschappelijke vorming hebben bijgedragen.

De dank die ik U, Hooggeleerde VAN HAMEL, Hooggeachte Promotor, verschuldigd ben, is moeilijk onder woorden te brengen. Uw colleges in Oud-Noorse taal- en letterkunde en Germaanse mythologie zullen voor mij altijd een voorbeeld blijven, van wat de combinatie van wetenschappelijke geest en artistiek aanvoelen vermag te geven. Geen wonder, dat door deze colleges in Uw studenten een groot verlangen ontstond, nu ook zelf het land en volk te leren kennen, dat in de Oudheid een dergelijke rijke literatuur had voortgebracht. De reis naar IJsland in 1932, waarbij U ons als voortreffelijke gids de wondere schoonheid van Ultima Thule hebt getoond en tegelijk het grote verleden sterk deed herleven, was voor mij aanleiding, te trachten in mijn verdere studie Oud en Nieuw IJsland te verenigen. Uw eigen belangstelling voor dit onderwerp, Uw waardevolle raadgevingen en de bereidwilligheid, waarmee U mij steeds van Uw uitgebreide bibliotheek liet profiteren, waren mij daarbij tot grote steun.

Ook U, Hooggeleerde DE VOOYS, ben ik zeer dankbaar voor het van U genoten onderwijs en de hartelijke belangstelling, die ik bij mijn studie steeds van U mocht ondervinden.

Hooggeleerde KERNKAMP en OPPERMANN, U dank ik voor Uw boeiende geschiedenis-colleges.

Tenslotte betuig ik mijn hartelijke dank aan Mejuffrouw Dr. E. J. GRAS, die mij zo trouw heeft geholpen met het persklaar maken van het manuscript, en aan den Heer N. BAAK, wiens omslag-tekening het uiterlijk van dit boek zozeer ten goede is gekomen.

## AFKORTINGEN

Bij de Oud-Noorse bronnen wordt verwezen naar de hoofdstukken, te nziĳ uitdrukkelijk anders vermeld; bij de Eddaliederē naar de strofen en bij de latere literatuur naar de pagina's.

Acta Phil. Scand.	Acta Philologica Scandinavica
A. f. n. Fil.	Arkiv för nordisk Filologi
Band.	Bandamanna Saga
Bárð.	Bárðar Saga Snæfellsáss
Bj.	Björnsson: Þjóðtrú og Þjóðsagnir
Bjarn.	Bjarnar Saga Hítðœlakappa
Bj. Bjarn.	Björn Bjarnason: Sagnakver
Dr. þorst.	Draumr þorsteins Síðuhallssonar
Dropl.	Droplaugarsona Saga
Eb.	Eyrbyggja Saga
Eg.	Egils Saga Skallagrímssonar
Eir.	Eiríks Saga Rauða
Fas.	Fornaldarsögur
Finnb.	Finnboga Saga hins Ramma
Flat.	Flateyjarbók
Flóam.	Flóamanna Saga
Fóstbr.	Fóstbrœðra Saga
Germ.-Rom. Mon.	Germanisch-Romanische Monatschrift
Gísl.	Gísla Saga Súrssonar
Glúm.	Víga-Glúms Saga
Gr.	Grettis Saga Ásmundarsonar
Grá.	Gráskinna
Gull-þ.	Gull-þóris Saga
Gunnl.	Gunnlaugs Saga Ormstungu
Gunn. þið.	Gunnars Saga Þiðrandabana
Gylfag.	Gylfaginning
Hallfr.	Hallfreðar Saga
Har. hárf.	Haralds Saga hárfagra
Harð.	Harðar Saga Grímkelssonar
Háv.	Hávarðar Saga Ísfirðings
Heið.	Víga-Stýrs Saga ok Heiðarvíga
Hrafnk.	Hrafnkels Saga Freysgoða

Høns.	Hønsna-þóres Saga
J. A.	Jón Árnason: Íslenzkar þjóðsögur og Æfintýri
J. þ.	Jón Þorkelsson: Þjóðsögur og Munnmæli
Kjaln.	Kjalnesinga Saga
Korm.	Kormaks Saga
Króka-R.	Króka-Refs Saga
Laxd.	Laxdæla Saga
Ldn.	Landnámabók Íslands
Ljósv.	Ljósvefninga Saga
Neoph.	Neophilologus
Nj.	Brennu-Njáls Saga
N. Jahrb. f. d. klass. Altert.	Neue Jahrbücher für das klassische Altertum.
Ól. Tryggv.	Óláfs Saga Tryggvasonar
Orkn.	Orkneyinga Saga
Rauð.	Rauðskinna
Reykð.	Reykðæla Saga
Ritt.	Rittershaus: Die neu-isländischen Volksmärchen
Scand. Stud.	Scandinavian Studies and Notes
Sig.	Sigfússon: Íslenzkar Þjóð-Sögur og-Sagnir
Skáldsk.	Skáldskaparmál
Sn. Edda	Snorra Edda
Stj.-Od. dr.	Stjörnu-Odda draumr
Svarfd.	Svarfdæla Saga
Sveinsson	Sveinsson: Verzeichnis isländischer Märchenvarianten
Ts. v. Parapsych.	Tijdschrift voor Parapsychologie
Vápnf.	Vápnfirðinga Saga
Vatnsd.	Vatnsdæla Saga
V. S.	Vestfirzkar Sagnir
Vqls.	Vqlsunga Saga
Yngl.	Ynglinga Saga
Z. d. V. f. V.	Zeitschrift des Vereins für Volkskunde
Z. f. d. A.	Zeitschrift für deutsches Altertum
Z. f. d. Ph.	Zeitschrift für deutsche Philologie
þórð.	þórðar Saga hreðu
þorl.	þorleifs þáttr jarlsskálds
þorst.	þorsteins Saga Síðu-Hallssonar
þorst. hvíta	þorsteins Saga hvíta
Qrv.-Odds.	Qrvar-Odds Saga



## INHOUD

Afkortingen	VIII
Inleiding	1
I Supranormale Kennis	10
II De Droom	39
III Geestverschijningen en Spoken	61
IV Geesten in de Natuur	95
V Magie in de Levenden	117
VI Onstoffelijke en Stoffelijke Magie buiten den Mens	134
VII Tovenarij	164
Besluit	189
Literatuur	193





## INLEIDING

Deze studie beoogt een vergelijking te geven tussen het volksgeloof zoals dit in de *Íslendingasögur* tot uiting komt en zoals wij het vinden in verzamelingen van volksverhalen uit later tijd.

Ik heb mij, wat de oude tijd betreft, beperkt tot de realistisch-historische familie-saga's, de oude *þættir* en enkele IJslandse en zeker historische bronnen als *Landnámabók* en *Flateyjarbók*. De poëzie der Eddaliederen, de Noorweegse koningssaga's, de romantische *Fornaldarsögur*, *Lygisögur* e.d. bleven dus meestal buiten beschouwing. Natuurlijk is het mogelijk, dat ook zij volksgeloof weergeven en hun gegevens zijn misschien van de andere kant wel eens in het volksgeloof overgegaan. Om deze reden is dan ook een enkel maal, vooral wanneer de *Íslendingasögur* geen materiaal ter vergelijking bevatten, van deze laatste groepen van bronnen een voorzichtig gebruik gemaakt.

Welke volksgeloofmotieven vinden wij in de IJslandse familie-saga's? In de eerste plaats, subjectief gezien, het geloof in personen die in wakende (Hfdst. I) of in droomtoestand (Hfdst. II) beschikken over supranormale vermogens en, objectief gezien, het geloof in de verschillende spookverschijnselen (Hfdst. III). De onderwerpen die in deze eerste drie hoofdstukken besproken worden, bevatten gegevens op het gebied der parapsychologie. Als aanvulling daarop liet ik een hoofdstuk volgen over de niet-menselijke geesten, waarmee men zich de hele natuur bevolkt denkt (Hfdst. IV).

In de tweede plaats omvat het volksgeloof het geloof in de

magische krachten welke schuilen in delen van het menselijk lichaam (Hfdst. V) en in vele voorwerpen uit natuur en cultuur (Hfdst. VI), alsook het geloof in de eigenlijke tovenarij (Hfdst. VII). Met deze laatste vier hoofdstukken betreden wij verschillende malen het terrein van het sprookje en moest het dooreenhalen van de zuiver literaire en de op waarneming of feiten gebaseerde gegevens vermeden worden.

Ik moet natuurlijk afzien van elke verklaring dezer volks-geloofmotieven en bepaal mij tot het geven van vergelijkingen van de saga's met latere volksverhalen.

Voor de latere tijd nu staat een ontzaglijke hoeveelheid materiaal tot onze beschikking. Aangezien ik vermoed, dat deze bronnen in ons land nog vrij onbekend zijn, wil ik hier wat uitvoeriger spreken over de wordingsgeschiedenis van deze IJslandse folkloristische verzamelingen <sup>1)</sup>.

Een goede honderd jaar geleden drong in verschillende Europese landen langzamerhand het besef door, dat sprookjes en andere volksverhalen niet alleen waarde hebben voorzover zij in een schemeruurtje kinderen tot vermaak zijn, maar dat dit literatuurggenre tot het meest waardevolle culturele bezit van een volk behoort en als spiegel van beschaving, aard en zeden een grondige bestudering verdient. In Duitsland gaven de gebroeders Grimm de door hen zelf met tot dusver onbekende nauwkeurigheid verzamelde en opgetekende sprookjes uit onder de titel: *Kinder- und Hausmärchen* (1812—15). Hiermede werd een nieuwe periode ingeluid, al voldeed de objectiviteit der bewerkers nog niet aan onze hedendaagse eisen. Al spoedig kreeg nu ieder land zijn eigen verzameling volksverhalen.

---

<sup>1)</sup> Ik vermeld hier alleen de gedrukte bronnen, niet de talrijke handschriften, en houd mij in het volgende grotendeels aan de inleidingen voor de boeken van Jón Árnason en E. O. Sveinsson, alsmede aan het artikel van A. G. van Hamel, *Supranormale verschijnselen op IJsland* (Ts. v. Parapsych. 6, 194 v.v.).

Die van IJsland liet nog even op zich wachten. Niet dat het aan materiaal ontbrak. Integendeel! De natuur van het eiland met zijn schier onbegrensde sneeuw- en ijsvelden, zijn zwarte lava- en zandwoestijnen, peilloos diepe kratermeren, kokende bronnen en geysirs, is immers al bijzonder geschikt voor sagenvorming. Daarbij komt nog, dat er wellicht geen volk is dat beter de kunst van vertellen verstaat dan het IJslandse. Op dit punt heeft het dan ook een traditie hoog te houden. Zijn niet alle familiesaga's, in welke vorm dan ook, eerst eeuwen lang van mond tot mond gegaan, vóór zij werden opgetekend? En verschillende van deze saga's behoren tot de hoogtepunten in de wereldliteratuur! Tot heden toe houden de IJslanders ervan in de lange winteravonden, als ieder gezin — buiten de stad volkomen geïsoleerd — een gemeenschap op zich zelf vormt, de tijd te korten met het vertellen van verhalen. Verhalen over beroemde figuren uit de tijd van IJslands kolonisatie, over geestelijken en tovenaars uit vroeger eeuwen, over bekende personen en plaatsen uit hun omgeving, maar ook verhalen over spoken, alven en trollen. *Wahrheit und Dichtung, sögur og sagnir*, bont dooreen! In tijden van moeilijke economische omstandigheden — b.v. onder de druk van het Deense handelsmonopolie in de 17e eeuw — waren het vooral gruwelijke spook- en toververhalen, die opgang maakten; in rustiger tijden kwamen de vriendelijker alvensprookjes weer boven. IJslands verhalen-schat groeide van jaar op jaar; weliswaar met de tijdsomstandigheden wisselend van vorm en inkleding, maar innerlijk berustend op overoud volksgeloof.

In de 17e en 18e eeuw waren verschillende geleerde IJslanders, b.v. Jón Guðmundsson, Árni Magnússon, Eiríkur Laxdal e.a., op eigen gelegenheid al begonnen met het verzamelen van enkele sprookjes en saga's, maar deze pogingen bleven toch zeer beperkt. In de 19e eeuw probeerde men het op een andere manier.

In 1817 richtte het Archeologisch Comité in Kopenhagen een oproep aan de IJslandse ambtenaren tot het verzamelen van alles wat op de Oudheid betrekking had (dus ook tot het verzamelen van volksverhalen); in 1835 stuurde *Hið íslenska bókmentafélag* een dergelijke oproep aan de IJslandse geestelijken. Beide oproepen waren echter in te vage bewoordingen gesteld om succes te hebben.

Meer handschriften kwamen binnen, toen in 1845 het Kgl. Nord. Oldskriftselskab op aandrijven van den Engelschen professor George Stephens alle IJslanders opriep om antiquiteiten, oude handschriften en ook volksverhalen te verzamelen. Veel waardevolle oude handschriften zijn op deze wijze in Kopenhagen terecht gekomen; tot het opschrijven en naar het buitenland sturen van verhalen uit de volksmond kon men nog steeds niet besluiten.

In hetzelfde jaar 1845 begonnen echter twee jonge IJslanders, Jón Árnason en Magnús Grímsson, op eigen houtje IJslandse folklore te verzamelen. In 1852 konden zij reeds een kleine voorproef geven: de *Íslensk Æfintýri* waren de eerste IJslandse volksverhalen die in druk verschenen. Daarna traineerde de zaak wat. De jonge verzamelaars beschikten niet over de nodige middelen om een groot boek uit te geven, Magnús was predikant geworden en kon dus niet veel tijd meer missen, ook kwamen er niet veel verhalen meer binnen.

Toen maakte in 1858 Dr. Konrad Maurer zijn reis naar IJsland, die van zoveel belang zou worden voor de publicatie van IJslandse folklore. Dr. Maurer stuurde geen brieven en oproepen rond, maar reisde zelf het hele land door en in zijn gesprekken met de bewoners kwamen nu de verhalen los. Hij wekte overal belangstelling voor volkskunde en spoorde zijn vrienden Jón Árnason en Magnús Grímsson aan vol te houden: hun verzamelwerk zou in Duitsland gedrukt kunnen worden. Zelf gaf Maurer na zijn terugkeer in Duitsland de hem vertelde

verhalen uit (Isländische Volkssagen, Leipzig 1860) met de destijds gangbare indeling.

De twee IJslanders gingen, met dit stimulerend voorbeeld voor ogen, met nieuwe moed aan de slag. Maar in 1860 reeds stierf Magnús, zodat Jón alleen stond voor de reuzenarbeid. Hij stuurde nog eens een oproep rond en kreeg daarop méér verhalen binnen dan hij ooit kon laten drukken! Dag en nacht werkte hij voortaan aan de voorbereiding van zijn uitgave. En in 1862 verscheen werkelijk in Leipzig het eerste deel van de beroemde *Íslenzkar Þjóðsögur og æfintýri*. Jón deelde zijn verhalen op voorbeeld van Maurer als volgt in:

mythologische verhalen (over alven, zee- en watermonsters, trollen),

spookverhalen,

toververhalen,

verhalen over voorwerpen en bepaalde plaatsen uit de natuur.

In 1862 verscheen het tweede deel, dat legenden, sagen, verhalen over vogelvrijen, sprookjes, kwinkslagen en bijgeloof bevat.

Uit de bijdragen van de meest uiteenlopende mensen: ambtenaren en geestelijken, boeren en vissers, grijsaards en grootmoedertjes, was een standaardwerk van meer dan 1200 bladzijden gegroeid!

En toch . . . Jón Árnason had slechts een deel van zijn materiaal gepubliceerd en ging nog onvermoeid door met het verzamelen van handschriften. Na zijn dood (in 1888) kwamen deze in het bezit van de Staatsbibliotheek; Jón's pioniersarbeid werd door anderen in 't klein voortgezet.

In de jaren 1890—8 verschenen zes delen van het folkloristische tijdschrift *Huld*, uitgegeven door Hannes Þorsteinsson, Jón Þorkelsson, Ólafur Davíðsson, Pálmi Pálsson en Valdimar Ásmundarson. Een tweede druk van dit tijdschrift kwam uit in 1935.

Ólafur Davíðsson gaf daarnaast in 1895 zijn *Íslenzkar þjóðsögur*<sup>1)</sup>, Jón Þorkelsson in 1899 zijn *Þjóðsögur og munnmæli* uit. Beide boeken berusten grotendeels op handschriften.

Björn Bjarnason daarentegen tekende zelf uit de mond van zijn tijdgenoten volksverhalen op en gaf deze uit in zijn *Sagnakver* (2 dln. in 1900 en 1903, herdrukt in 1935).

In 1906 verscheen van de hand van den dichter Þorsteinn Erlingsson *Íslenskar sögur og sagnir*; in 1908 werd een deel van Oddur Björnsson's verzameling door Jónas Jónasson uitgegeven onder de titel: *Þjóðtrú og þjóðsagnir I*.

Bijzonder groots opgezet is Sigfús Sigfússon's werk over volksverhalen uit het Oosten van IJsland. Het bleek hem, dat in zijn geboortestreek nog een massa verhalen de ronde deden, even mooi als die van Jón Árnason, maar nog nooit opgetekend en sommige zelfs van een geheel nieuw soort. Alleen uit de Oost-fjorden bracht hij nu een verzameling van zestien boekdelen bijeen, waarvan er vier reeds in druk verschenen: *Íslenzkar þjóð-sögur og -sagnir* (Seyðisfirdi 1922—31). Ieder deel bevat slechts één bepaald soort verhalen; het eerste handelt over verhalen van God en duivel, paradijs en hel enz.; het tweede over visioenen; het derde over spoken; het vierde over aardgeesten. Zonder twijfel is deze verzameling een der meest uitgebreide ter wereld.

Ondertussen waren professor Sigurður Nordal en Þórbergur Þórðarson in 1928 begonnen met het uitgeven van aanvankelijk jaarlijks gedachte bundels, die zij naar een oud toverboek *Gráskinna* (Grijsheid) noemden. Tot nu toe zijn drie deeltjes

---

<sup>1)</sup> Waarvan in 1899 een tweede uitgave verscheen; in 1935 zag deel I van een nieuwe uitgave het licht, die echter hier niet meer gebruikt kon worden, en die de beide vorige in omvang verre overtreffen zal, doordat hierin ook het nog niet gepubliceerde materiaal van Ólafur wordt opgenomen.

verschenen, handelend over personen en gebeurtenissen uit de allerlaatste jaren.

Speciaal over de uiterste Z.W.hoek van IJsland, Suðurnes, lopen de verhalen die Jón Thórarensen verzamelde. Zijn boek heet, naar een ander bekend toverboek, *Rauðskinna* (Roodhuid) en verscheen in 1929. Hiervan zijn inmiddels nog twee latere delen verschenen.

In datzelfde jaar begon Jónas Rafnar in een nieuw tijdschrift *Gríma*, waarvan jaarlijks één of twee afleveringen uitkomen, met de publicatie van de grotendeels nog onuitgegeven verzameling van genoemden Oddur Björnsson, die hoofdzakelijk gegevens van Noord-IJsland bevatte. In het geheel verschenen negen delen van dit tijdschrift.

Tenslotte gaf Helgi Guðmundsson in 1933 nog een bundel verhalen uit, die alle spelen in de Westfjorden (*Vestfirzkar sagnir*).

Alle bovengenoemde werken geven zowel sagen, legenden en andere verhalen als zuivere sprookjes. Over IJslandse sprookjes en sprookjesmotieven alleen was reeds meer verschenen. Ik noem hier slechts F. von der Leyen: *Das Märchen in den Göttersagen der Edda* (Berlin 1899); Adeline Rittershaus: *Die neu-isländischen Volksmärchen* (Halle 1902) en vooral E. O. Sveinsson: *Verzeichnis isländischer Märchenvarianten* (Helsinki 1929). Laatstgenoemde deelde de IJslandse sprookjes in naar de internationale typen volgens de catalogus van Aarne-Thompson en wees bovendien in een diepgaande inleiding op alle novellen en sprookjes in de IJslandse literatuur vanaf de oudste Eddaliederen tot op heden.

In het buitenland werden de laatste decenniën ook enige speciaal-studies gewijd aan onderdelen van het IJslandse volksgehoof. De voornaamste laat ik hier volgen.

In 1890 verscheen W. Henzen's: *Ueber die Träume in der altnordischen Sagaliteratur*; in 1894 een artikel



van O. Jiriczek in het *Z. f. d. Ph.: Zur mittel-isländischen Volkskunde*. S. Seligmann's werk over *Die Zauberkräft des Auges und das Berufen* (Hamburg 1922), bevat ook het een en ander over het geloof in de boze blik op IJsland. E. Mogk schreef in 1919 zijn bekende studie over de Altgermanische Spukgeschichten (*N. Jahrb. f. d. klass. Altert.*).

Ida Naumann-Blum, die haar dissertatie gewijd had aan het onderwerp: *Die Schutzgeister in der altnordischen Literatur* (Strassburg 1912), leverde in het boek van haar echtgenoot Hans Naumann (*Primitive Gemeinschaftskultur*, Jena 1921), nog een bijdrage: *Zum Schutzgeisterglauben*. Een hoofdstuk uit de dissertatie van A. Kersbergen over de *Litteraire motieven in de Njála* (Rotterdam 1927), handelt ook over enkele motieven uit het volksgeloof. Heinz Dehmer gaf in zijn *Primitives Erzählungsgut in den Íslendingasögur* (Leipzig 1927), veel wat m.i. niet tot „Erzählungsgut”, maar zeker tot het volksgeloof gerekend moet worden (o.a. in Hfdst. II: Totensagenmotive en in Hfdst. IV: Zaubermotive).

Verder verscheen in Nederland in 1933 een werk, getiteld: *IJsland, Oud en Nieuw*, van mijn leermeester A. G. van Hamel, waarvan één hoofdstuk gewijd is aan „Het Bovennatuurlijke”.

Van de hand van H. Reuschel verscheen in 1933 nog *Untersuchungen über Stoff und Stil der Fornaldarsaga*, terwijl G. Dunham Kelchner in haar boek *Dreams in Old Norse literature and their affinities in Folklore* (Cambridge 1935), een aanvulling gaf op Henzen en de dromen uit de sagatijd vergeleek met die uit later eeuwen.

Ik hoop in de volgende hoofdstukken te kunnen aantonen, hoe het geheel van het IJslandse volksgeloof in de loop der eeuwen, vooral onder de invloed van het Christendom, wel enkele uiter-

lijke vormveranderingen heeft ondergaan en een aantal oude onderscheidingen heeft verloren, maar in wezen hetzelfde is gebleven. Zoals in de voorrede van Jón Árnason's boek reeds gezegd wordt van de tegenwoordige IJslandse volksverhalen: *þær eru fornar í anda en nýjar að smíð.*

## I. SUPRANORMALE KENNIS

Overall ter wereld waar een leven komt en gaat in eenzaamheid en het dagelijkse werk verricht wordt temidden van een grootse natuur, waar de mens dus minder van zelfinkeer en een sterk innerlijk leven wordt afgehouden dan in onze grote cultuurcentra, en waar hij met al de vezels van zijn lichamelijk en geestelijk zijn nog wortelt in de natuur, vinden wij vele supernormaal begaafden. Zo treft het ons bij het lezen van de Oud-Noorse saga's sterk, hoe dikwijls daarin melding wordt gemaakt van personen die de toekomst vooruit weten of op de hoogte zijn van gebeurtenissen welke zich op verre afstand afspelen. En ook heden ten dage is hun aantal op IJsland nog legio. Men maakt daarbij een scherp onderscheid tussen hen die in bijzondere gevallen en dan uit bepaalde voortekens tot toekomstige gebeurtenissen concluderen, en anderen die het zonder dergelijke aanwijzingen doen en bij wie het voorspellen, het tweede gezicht of het zien van geesten een aangeboren gave is.

In 't vervolg moeten dezelfde verschijnselen soms èn onder het subjectief èn onder het objectief aspect vermeld worden.

§ 1. Bij de inductieve waarzegging betekende het in de saga's onheil, als voorwerpen een vreemd, b.v. bloedig voorkomen schenen te hebben, als men een „onheilsmaan", raven, toverpaarden of *svipir* zag, knallen hoorde, enz.

Ziet een spijs er bloedig uit <sup>1)</sup> of schijnt de inhoud van een beker uit bloed te bestaan en smaakt de kaas naar aarde <sup>2)</sup>, dan zal degene die dit waarneemt, binnenkort sterven. Geitir Lýtingsson zegt tot Bjarni Broddhelgason, dat zijn kleren en de hele keuken hem plotseling rood toeschijnen; kort daarop wordt hij door deze Bjarni zelf gedood <sup>3)</sup>.

De bloeddruppels die op Gunnar's speer vallen, noemt men volgens hem in andere landen *benrogn* <sup>4)</sup>; zij zijn in dit geval een voorteken van de strijd met de beide Þorgeirs. Zo vallen er tijdens de Brjánsslag bloeddruppels op het misgewaad van den priester te Svínafell <sup>5)</sup> en regent het bloed op Fróðá vóórdat Þorgunna sterft <sup>6)</sup>.

Op Fróðá wordt, vóór er een epidemie uitbreekt, nog een ander onheilspellend teken waargenomen. Daar beweegt zich een halve maan — de z.g. *urðarmáni* — tegen de zonneloop in langs de muur van het huis <sup>7)</sup>; en kort nadat er een zeehondenkop is gezien, die uit de vloer van de kamer opsteekt en steeds hoger en hoger rijst tot hij door Kjartan met een geweldige slag onder de grond wordt geslagen, verdrinkt de boer Þóroddr <sup>8)</sup>.

Bijlen en speren die in de lucht vliegen en uit zichzelf vechten <sup>9)</sup>, of een zwaard dat uit de schede valt <sup>10)</sup>, wijzen op komende tegenslag. Zich verspreken <sup>11)</sup>, struikelen vóór een gevecht begint <sup>12)</sup>, het sterven van een lievelingspaard <sup>13)</sup>, het kapot vallen van een sieraad <sup>14)</sup>, betekenen op IJsland evenals elders ongeluk. Aan de andere kant beduidt het licht dat Gestr Oddleifsson boven Helgafell ziet, dat daar later een klooster gesticht zal worden <sup>15)</sup>.

Men hoeft nog niet bijgelovig te zijn, om enigszins te schrikken als temidden van een uitgestorven, zwarte lavavlakte een raaf,

---

1) Nj. 127. 2) Heið. 26. 3) Vápnf. 13. 4) Nj. 72; zie ook Heið. 7.  
 5) Nj. 157. 6) Eb. 51. 7) Eb. 52. 8) Eb. 53. 9) Nj. 156.  
 10) Harð. 33. 11) Orkn. 29. 12) Reginsmál 24. 13) Harð. 4.  
 14) Harð. 7. 15) Laxd. 66.

als enig levend wezen, den mens-indringer met onbewegelijk strakke ogen vanaf zijn rotspunt aanstaart of plotseling met snijdend gekras de doodse stilte verscheurt. Geen wonder, dat in het volksgeloof raven — de vogels van het slagveld — in de meeste gevallen strijd en sterfte aankondigen. Hrómundr ziet, vóór zijn gevecht met de Wikingen, een raaf in de dakopening op Brekka. Hij blijft in de strijd <sup>1)</sup>. Over Hávarð's hoofd vliegt, vóór hij tegen Þorbjörn Þjóðreksson optrekt, een troep raven <sup>2)</sup>. Onder de voortekenen van de grote Brjánsslag komt ook een aanval van raven op Bróðir en de zijnen voor. Dan is er geen twijfel meer omtrent de uitslag van de strijd <sup>3)</sup>. De drie raven, die Flóki op zijn tocht van Noorwegen naar IJsland vergezellen, spelen een geheel andere rol. De eerste die hij loslaat, vliegt slechts rond de steven, de tweede gaat iets verder, maar keert toch ook weer naar het schip terug, de derde vliegt vóóruit in die richting, waar Flóki land zal vinden <sup>4)</sup>. De vogel die Óðinn berichten uit alle werelden brengt, is hier tot *spáfugl* geworden; in het bovengenoemde geval van de Brjánsslag echter wordt hij in verband gebracht met den duivel. In Njála c. 79, is het daarentegen een gunstig teken, dat twee raven met Hogni meevliegen als hij Gunnarr gaat wreken <sup>5)</sup>.

Op Reykir hoort Hildiglúmr eens een hevig gekraak, waarvan hemel en aarde schijnen te sidderen; kort daarop ziet hij in de lucht een vuurring, waarin een man op een grauw paard rijdt. De man is zwart als pek en heeft een brandende fakkel in zijn hand. Hij slingert deze naar de Oostelijke bergen; daar vlamt een geweldig vuur op. In een strofe waarschuwt hij voor Flosi — die van plan is Njál's boerderij in brand te steken —: „*Svá's of Flosa ráþ, sem fare kefle*”. Hildiglúmr begrijpt het gezicht niet; Hjalti legt hem nu uit dat hij een *gandreið* gezien heeft, „*ok er*

<sup>1)</sup> Ldn. p. 90.    <sup>2)</sup> Háv. 9.    <sup>3)</sup> Nj. 156.    <sup>4)</sup> Ldn. p. 3.    <sup>5)</sup> vgl. Reginsmál 20.

*þat jafnan fyrir stórtíðendum*"<sup>1)</sup>). Van een spookpaard, dat de aarde nauwelijks raakt, spreekt verder de Vatnsdoelasaga. Het voorspelt hier Þorkel's dood op het thing<sup>2)</sup>. Ook de Svarfdoelasaga kent er een<sup>3)</sup>. Hier is het onheilspellende echter meer gelegen in het feit dat men zichzelf op het paard ziet, iets wat ook volgens de Eiríkssaga een teken van een spoedige dood is<sup>4)</sup>.

Als Guðrún Ósvífrsdóttir haar man Þorkell, die ver weg is, plotseling voor zich ziet<sup>5)</sup>, en als dode mannen Bárðr tegemoet rijden<sup>6)</sup>, is dit een teken, dat Þorkell is gestorven en dat Bárðr *feigr* is.

Een heel eigen plaats, waarvoor wij in later tijd ook geen parallel vinden, neemt Njála c. 157 in<sup>7)</sup>. Daar ziet een man, op de dag van de slag bij Clontarf, een aantal vrouwen zitten aan een luguber weefgetouw. Mensendarmen vormen schering en inslag, een zwaard is de kam, een pijl de spoel, schedels dienen als gewichten. Hetzelfde gezicht wordt op de Færeyyjar waargenomen. Uit een lied dat zij zingen (*Darraðarljóð*) blijkt, dat deze Walkyren het lot der strijders van Clontarf bepalen; als het lied uit is, spoeden zij zich — echter niet allen — naar het slagveld om hun beschermelingen daadwerkelijk te helpen in het gevecht.

Tenslotte zijn er nog de onheilspellende geluiden, b.v. bepaalde knallen, die men *vábrestir* noemt<sup>8)</sup>. Þorsteinn is het, alsof

<sup>1)</sup> Nj. 125. Sæmundur Eyjólfsson, *Um Óðin í alþýðutrú síðari tíma* (Tímarit 1894, 134 v.v.), veronderstelt, dat de man op het grauwe paard Óðinn zelf is, die als krijgsgod strijd voorspelt. <sup>2)</sup> c. 42. <sup>3)</sup> c. 26. <sup>4)</sup> c. 6. <sup>5)</sup> Laxd. 76. <sup>6)</sup> Glúm. 19. <sup>7)</sup> Ook E. O. Sveinsson, *Um Njálu*, 79 v.v., wijst op het bijzonder karakter van dit visioen; volgens hem vertoont het een zekere verwantschap met geestelijke literatuur en is het, evenals de andere wonderverhalen van de Brjánssaga, doortrokken van Keltische geest. <sup>8)</sup> Fóstbr. 23. Þormóðr geeft Egill in bedekte termen te kennen, dat hij Þorgrímr zal vermoorden en zegt dan dat hij *vábrestir* verwacht en: „*Fyrir tíðendum verða vábrestir ávallt*“. Hij doelt in schijn op het opkomende onweer, maar in werkelijkheid is het een zinspeling op zijn moordplan.

hij in het ruisen van de wind de dood van Porkell hoort <sup>1)</sup>). In Gunnar's speer zingt het luid vóór er een dode valt <sup>2)</sup>); ook in de bijl van de Njálzonen <sup>3)</sup>). Bisschop Sigurður heeft Þórir's schip gewijd; als Þórir nu later de planken van de voorsteven gebruikt als versiering boven de hoofdingang van zijn huis, voorspellen deze planken het weer (zij zijn *veðrspáir*). In sommige ruist het n.l. vóórdat er Zuidenwind, in andere vóór er Noordenwind komt <sup>4)</sup>).

Laten wij nu kijken welke van deze voortekens ook in het latere volksgeloof nog voorkomen. Als Rósa Ólafsdóttir in de zomer van 1860 op een keer het etensbord van haar dochtertje Rósa vult, komt haar daaruit een sterke aardlucht tegemoet. Zij proeft van de spijs en vindt dat hij ook naar aarde smaakt. Het is echter onmogelijk, dat er iets van dien aard in het eten is geraakt. Sindsdien is er steeds een aardsmaak aan de spijs die op dit bord wordt gedaan, tot de moeder het tenslotte niet meer gebruikt. Enige tijd later sterft haar dochtertje. Men beschouwt de aardsmaak en de aardlucht als voortekens van dit sterfgeval <sup>5)</sup>). Gísli Ólafsson ziet een bloedkleurige streep achter de kiel van een schip, als dit de landingsplaats verlaat. Hij vreest nu het ergste, want ditzelfde had hij al eens eerder gezien en toen was het schip met man en muis vergaan <sup>6)</sup>). Zijn angst blijkt niet ongegrond.

Ook tegenwoordig komt het nog voor, dat er bloed uit de lucht valt en dikwijls wordt dit dan beschouwd als een veeg teken. In December 1907 viel er bij een timmerman een bloeddruppel op de tafel. De volgende morgen verzocht men hem een lijkst te maken voor een vrouw, die juist gestorven was <sup>7)</sup>).

Friðrik Einarsson e.a. kunnen eens met geen mogelijkheid

<sup>1)</sup> Laxd. 76. <sup>2)</sup> Nj. 30. 54. 79. H. Gering, Ueber Weissagung u. Zauber, 10, vermoedt hier invloed van ridderlijke epiek der romaanse volken. <sup>3)</sup> Nj. 44. <sup>4)</sup> Gr. 38. <sup>5)</sup> Sig. II, 107. <sup>6)</sup> Grá. I, 13. Voor golven met een rode kleur, z.g. *násjóv*, zie J. p. 259—60. <sup>7)</sup> Sig. III, 13—4.

hun schapen in de stal krijgen. Friðrik stormt, zijn staf klaar voor een stoot, vloekend naar binnen, om te onderzoeken wat de schapen kan afschrikken. Daar rolt plotseling een gloeiende vuurbal vóór hem uit naar buiten. De schapen springen ver weg en worden tenslotte na eindeloos veel moeite ondergebracht in een schaapskooi. Men denkt, dat deze *urðarmáni* een *fylgja* van de betreffende boerderij is. Kort daarop verdrinkt Friðrik bij de visvangst <sup>1)</sup>. Als Ingunn Davíðsdóttir een zwarte vlek tegen de muur ziet, weet zij, dat in die richting iemand verdronken is <sup>2)</sup>. Vuur, lichten op kerkhoven en in kerken, stralenbundels langs de hemel, beduiden dat iemand gestorven is of spoedig sterven zal <sup>3)</sup>. Een dergelijk geval als in de Eyrbyggjasaga c. 53, waar het angstige toneel van de zeehondenkop die steeds hoger en hoger uit de vloer opsteekt, het verdrinken van Þóroddr voorafgaat, vinden wij bij Sigfússon vermeld <sup>4)</sup>. Daar wordt verhaald hoe Magnús, de zoon van het districtshoofd Halldór, een zekeren Jón Magnússon vergezelt naar Hjaltastaður. Halldór had zijn zoon gevraagd daar te overnachten, indien het weer niet betrouwbaar was. 's Nachts, even nadat hij is ingeslapen, droomt Halldór, dat hij op Hjaltastaður is en de gang inloopt. Als hij halverwege is, ziet hij hoe een onbekende man zich langzaam uit de vloer opricht. Hij steekt er al tot aan zijn middel bovenuit, maar zakt weer naar beneden als Halldór blijft staan. Loopt deze echter door, dan richt de man zich hoger op. Het schijnt, of hij Halldór de toegang tot de slaapkamer van de twee jongens wil beletten. Daarop wordt Halldór wakker; het komt echter niet in hem op de droom in verband te brengen met de afwezigheid van Magnús. Als deze de volgende dag thuiskomt, vertelt hij, dat hij de vorige nacht haast niet heeft geslapen omdat de honden zo te keer gingen in de gang. Drie uur achtereen waren zij nu eens halverwege de gang ingelopen en dan weer

<sup>1)</sup> Sig. III, 279—80.    <sup>2)</sup> Sig. II, 167.    <sup>3)</sup> Sig. II, 84 v.v.; Bj. 57; Gríma 6, 25—6.    <sup>4)</sup> II, 123—4.



teruggerend naar de kamerdeur. Op dezelfde tijd en plaats hebben de honden dus waarschijnlijk hetzelfde gezien als Halldór in zijn droom, ofwel zij hebben iets van de onlichamelijke tegenwoordigheid van Halldór bemerkt. Het ligt voor de hand — aldus de berichtgever — dit gezicht te beschouwen als *váboð*, omdat in hetzelfde jaar Jón Magnússon stierf.

Uit zichzelf vechtende bijen en speren treffen wij na de Vikingperiode in volksverhalen niet meer aan. Wel voorspelt het sterfte, als men zich verspreekt <sup>1)</sup>, en schipbreuk, als men op zijn knieën valt vóór men zijn schip betreedt <sup>2)</sup>. Deze en vele andere vormen van bijgeloof tieren ook nu nog welig op IJsland <sup>3)</sup>. Zo kan b.v. iemand die *feigur* is, geen licht ontsteken <sup>4)</sup>. Met Laxdœlasaga c. 66, is het volgende verhaal te vergelijken, dat in 1930 uit de volksmond is opgetekend. Fífa, een vrouw die in de tijd dat het Christendom zich op IJsland een weg baande, hardnekkig aan het oude geloof vasthield, kon nooit verder van haar woonplaats lopen dan tot een bepaald punt. Daar scheen haar n.l. een zo helder licht in de ogen, dat zij terug moest keren. Het licht kwam van de plek, waar later een kerk werd gebouwd <sup>5)</sup>.

Het zien van raven voorspelt ook in latere folklore dikwijls iemands dood <sup>6)</sup>. En zoals de raven Flóki de richting aangeven, waarin hij moet varen, waarschuwt de wijze raaf van een boer op Þrastarhóll hem voor diep water en vliegt hem vóór naar het veer <sup>7)</sup>. Guðmundur Jónsson, een 17e eeuwse prest van Helgafell, verstond, evenals Sigurðr, de vogeltaal <sup>8)</sup>.

Een enkele maal horen wij dat een vlieg, de z.g. *gestafluga*, gasten aankondigt. Anna is op weg naar haar vriendin Rannveig. Onderweg wordt zij door een storm overvallen, waarin zij ver-

<sup>1)</sup> Sig. II, 84. <sup>2)</sup> Grá. I, 16. <sup>3)</sup> b.v. Sig. II, 83—4; J. A. II, 545 v.v.  
<sup>4)</sup> Sig. II, 72. <sup>5)</sup> V. S. I. <sup>6)</sup> Gríma 3, 48—9; Maurer, I. V. 151—2.  
<sup>7)</sup> J. þ. 207. <sup>8)</sup> J. þ. 15. Zie verder voor ravenbijgeloof J. þ. 353 v.v.  
 en J. A. I, 616 v.v.

dwaald zou zijn, als het licht dat Rannveig in de vensterbank had gezet, haar niet de weg had gewezen. Rannveig vermoedde n.l. de komst van een gast, omdat een vlieg steeds maar rond haar hoofd vloog <sup>1)</sup>).

Tijdens zijn ziekte ziet Þórður in de droom drie mannen achter elkaar door de lucht rijden. Hun paarden zijn zeer groot en wit; de mannen zelf zijn in volle wapenrusting. De laatste van de drie ziet er het meest angstwekkend uit. Hij heeft in iedere hand een fakkel, waarmee hij naar alle richtingen zwaait, de lucht suist ervan. Þórður hoort hen zeggen:

„Látum nú geisa gamminn <sup>2)</sup>  
klæðum fold fyrir sólu”.

Þórður denkt, dat dit de *gandreið* moet zijn, waarvan in vroeger tijden veel sprake was. Volgens hem duidt de rit op een slecht seizoen en verlies van vee in de lente. De tijd bevestigt zijn vermoeden <sup>3)</sup>. Wel komt de *gandreið* hier in de droom voor, maar dit maakt, waar de personen tijdens visioenen soms zelf niet weten of zij waken of dromen, betrekkelijk weinig verschil. Over tovenaars, die zichzelf door middel van *gandreið* kunnen verplaatsen naar verre oorden, spreek ik in een volgend hoofdstuk.

Ziet men zijn eigen *svipur*, dan is men ten dode opgeschreven <sup>4)</sup>; ziet men die van een ander, dan is dit dikwijls een voor- teken van diens spoedige dood. Sigurbjörg moet haar vader Magnús van 't veld roepen om te komen koffie drinken. Zij ziet hem echter in de keuken zitten; om onbegrijpelijke redenen durft zij hem niet aan te spreken. Even later komt haar zusje Þuríður van het veld terug; haar vraagt men nu haar vader uit de keuken te halen. Maar Þuríður zegt zeer verbaasd, dat hij

<sup>1)</sup> Bj. 232. N.B. vliegen komen op IJsland niet zoveel voor als in Nederland! <sup>2)</sup> Deze regel is uit Nj. 88. <sup>3)</sup> Bj. 17—8. Over het paard als „Todestier” bij uitstek, zie J. von Negelein, Das Pferd im Seelenglauben und Totenkult (Z. d. V. f. V. 11, 406 v.v.). <sup>4)</sup> Sig. II, 68.

nog aan 't maaïen is op het veld. Een ogenblik later komt hij inderdaad daarvan terug. De winter daarop sterft Magnús; men ziet hem voortaan als *bæjarfylgja*. *Það var eins og hinn látni hefði í lifanda lífi skíft í tvær persónur, alveg eins, og svo önnur haldið áfram að vera til og birtast, þótt hin væri horfin með dauðanum* <sup>1)</sup>.

Als plotseling het trapluik openvliegt en met een slag dichtvalt, is dit een waarschuwing voor een sterfgeval (*váskellir*). Gekraak in het hout komt *frá spáviðum*, ook dit is een veeg teken (*vðbrestir*) <sup>2)</sup>. Nog omstreeks 1900 zegt Anna Björg, als zij hoort hoe de sneeuwstorm over het dak giert: „nu doodt hij (de storm) iemand! Ik vergis mij niet”. Als men vraagt hoe zij dit weet, antwoordt zij: „ik hoor het aan 't geluid van de wind”. Diezelfde nacht komt Halldór Stefánsson bij de Jökulsá om <sup>3)</sup>. Als een *útilegumaðr* 's nachts Guðmundur verraderlijk wil overvallen en daartoe zijn bijl van de muur neemt, *syngur við í henni* <sup>4)</sup>.

Allerlei kloppen <sup>5)</sup>, roepen <sup>6)</sup>, kreten, gehuil en gejammer <sup>7)</sup>, wijzen tenslotte op een nabij sterfgeval; eveneens vermeend psalmgezang of orgelspel <sup>8)</sup>.

§ 2. In de saga's zijn vele voorbeelden aan te wijzen van personen die sterke voorgevoelens hebben van iets wat komen gaat. „*Svá segir mér hugr um*” is de stereotiepe uitdrukking, en dan volgt b.v. dat een huwelijk niet gelukkig zal zijn, dat men elkaar voor de laatste maal ziet, dat men, in het algemeen of van een bepaald geslacht, onheil verwacht, enz. Natuurlijk had men

---

<sup>1)</sup> Sig. II, 74. <sup>2)</sup> Sig. II, 96—7. Vgl. J. A. I, 342. <sup>3)</sup> Sig. II, 113; *veðurhljóð* ook ib. 112. Over *vatnagnýr*, waarin men soms roepende stemmen meent te onderscheiden en waardoor zelfs mensen in een vlaag van waanzin in het water lopen, zie Sig. II, 114 v.v. <sup>4)</sup> J. A. II, 182. <sup>5)</sup> Sig. II, 180. <sup>6)</sup> Bj. 67—8. <sup>7)</sup> Sig. II, 90 v.v. <sup>8)</sup> Sig. II, 87 v.v. 106—7.

deze voorgevoelens slechts sporadisch en de sagaschrijvers zorgden er wel voor, dat zij ook bewaarheid werden.

In later tijd is men aan het optekenen van voorgevoelens niet eens toegekomen, daar zich zoveel interessante gevallen van meer positieve voorspellingen en helderziendheid voordeden.

Ik wil dan ook liever direct overgaan tot het bespreken hiervan. Er zijn mensen, die deze gaven in bijzondere mate bezitten, maar eigenlijk zijn zij aan niemand geheel vreemd. Zoals iedereen voortekens waar kan nemen, zo kan ook iedereen, zonder van nature *forsþár* te zijn, voorspellingen doen, die dikwijls grenzen aan voorgevoelens. Dezelfde avond dat de Njálzonen Grímr en Helgi van Hólar naar huis rijden en vermoeden dat hun vijanden al onderweg zijn om hen te overvallen, zegt hun moeder Bergþóra tot haar huisgenoten: „nu mogen jullie van avond de spijs kiezen die je het liefste eet, want dit is de laatste avond dat ik spijzen zal aandragen voor mijn dienstvolk” <sup>1)</sup>. De jarl Rognvaldr voorvoelt, dat zijn zoon Þórir de meeste roem zal behalen in Noorwegen en dat Hrollaugr daarentegen op IJsland in hoog aanzien zal raken <sup>2)</sup>.

Met nog meer zekerheid dan waarmee Bergþóra haar dood voorvoelt, weet een zekere Vilhelm, die omstreeks 1900 op een boerderij in het Seyðisfjord-district werkt, dat hij tezamen met de twee andere knechts zal verdrinken én met een derde man, dien hij nog niet kent. Als zij op zekere dag in een vierpersoonsboot moeten uitroeien en dus een vierde man van een naburige boerderij aan hen wordt toegevoegd, zegt Vilhelm zodra hij deze ziet: „daar is nu de vierde!” Op zee steekt een hevige storm op, zodat de vier mannen omkomen <sup>3)</sup>.

Al blijkt dus, dat vrijwel ieder een dergelijke dingen kan voorspellen, er bestaan toch zeer vele *forsþár* of *framsýnir menn*, bij wie deze gave zeer speciaal te voorschijn treedt. Njáll, die

<sup>1)</sup> Nj. 127.    <sup>2)</sup> Orkn. 6.    <sup>3)</sup> Sig. II, 69—70.

als rechtsgeleerde zijns gelijke niet had, wordt als volgt geschilderd: *vittr var hann ok forspár, heilráðr ok góðgjarn, ok varð allt at ráði, þat er hann réð monnum*<sup>1)</sup>. In zijn geslacht is de voorspellingsgave erfelijk; zij is overgegaan op zijn zoon Helgi<sup>2)</sup>. Gestr Oddleifsson is een *hofðingi mikill ok spekingr at viti, framsýnn um marga hluti, vel vingaðr við alla ena sterri menn, ok margir sóttu ráð at honum*. Hij is het ook, die de vier dromen van Guðrún Ósvífrsdóttir uitlegt met betrekking tot haar vier huwelijken<sup>3)</sup>. Hǫrðr Grímkelsson is zo *skyggn*, dat geen gezichtsbedrog hem kan betoveren; hij ziet door duisternis en door alle door tovenaressen aangenomen gedaanten heen<sup>4)</sup>. Dan zijn er nog Spá-Gils<sup>5)</sup>, Þorsteinn Roodneus<sup>6)</sup>, Þórarinn uit de Heiðarvíga saga<sup>7)</sup>, verschillende vrouwen<sup>8)</sup>, enz.

Bijzonder veel gewicht wordt gehecht aan voorspellingen van stervenden. Zij zien reeds in de toekomst. Zo zegt de door Þorsteinn overwonnen Jökull: „*mér segir svá hugr um, at þú munir gæfumaðr verða*”<sup>9)</sup>. De *hamingja* nu blijft alle leden van Þorstein's geslacht vergezellen.

De vele verhalen over *framsýnir menn* uit later tijd zijn uit de mond van nakomelingen of vrienden of uit hun eigen mond nauwkeurig opgetekend en verzameld tot kleine saga's. Op het eind van de 18e eeuw leefde de timmerman-schrijnwerker Óli Ísfeld, beroemd om zijn kunstvaardigheid, maar niet minder omdat hij de toekomst kon voorspellen en ook plaatselijk in de verte zag<sup>10)</sup>. Hetzelfde vermogen had in de 19e eeuw Ingunn Davíðsdóttir<sup>11)</sup>. Geen van haar kinderen erfde deze gave volkomen, alleen Sigfús en Guðrún in geringe mate. Het meest leek

1) Nj. 20. 2) Nj. 85. 3) Laxd. 33. 4) Harð. 11. 24. 25. 5) Eb. 18. 6) Ldn. p. 16. 7) c. 14. 8) Nj. 124; Eb. 63; Glúm. 12; Fóstbr. 15. 9) Vatnsd. 3. Zie echter inl. Vogt, § 4. 10) Sig. II, 134 v.v. Voor een beschrijving van deze en de volgende personen verwijs ik naar A. G. van Hamel, IJsland, Oud en nieuw, 332 v.v. en Supranormale verschijnselen op IJsland (Ts. v. Parapsych. 6, 190 v.v.). 11) Sig. II, 151 v.v.

op haar Mekkín Ólafsdóttir, haar kleindochter <sup>1)</sup>, die ook de *fylgjur* van alle mensen en plaatsen zag. De zoons van deze Mekkín erfden wel niet haar helderziendheid in wakende toestand, maar waren weer bijzondere *draumamenn* <sup>2)</sup> en Gunnar en Sigurjón, de jongsten, ook droomuitleggers.

Ook van voorspellingen op het sterfbed vinden wij een voorbeeld. Torfi Torfason voorspelt in zijn laatste levensuur de vreselijke schipbreuk op Hjallasandur, die jaren later plaats vindt na door talrijke voortekenen en gezichten te zijn voorafgegaan <sup>3)</sup>.

De meerderheid der voorspellingen, zowel in de sagatijd als daarna, heeft betrekking op de dood. Gestr Oddleifsson weet dat Ósvífr en hij in hetzelfde graf zullen rusten en dat Bolli Kjartan zal doden <sup>4)</sup>; als Ljótr de Wijze Gestr vraagt: „zullen die aardluizen, de zonen van Grímr Sprei, mij doden?“, antwoordt hij: „Venijnig bijt een hongerige luis“. „Waar zal het zijn?“, vraagt Ljótr. „Hier dichtbij“, is het antwoord <sup>5)</sup>. Njáll weet de dood van zijn huisgenoten en van zichzelf vooruit <sup>6)</sup>. De oude *fóstra* op Bergþórshváll pakt op zekere dag een stok en loopt op een hoop onkruid af; zij slaat erop en vervloekt hem. Skarpheðinn vraagt lachend, waarom zij kwaad is op die hoop onkruid. „Omdat men hem zal aansteken als Njáll en Bergþóra verbrand zullen worden; gooi er dus water op en verbrand hem zo vlug mogelijk“. „Dat doen we niet“, zegt Skarpheðinn, „þvíat fáz mun annat til eldkveykna, ef þess verðr auðit, þó at hon sé eigi“. De voorspelling van de *fóstra* komt echter uit <sup>7)</sup>. Op het geluid van het kalf Glæsir afgaande, raadt een blinde *fóstra* Þóroddr aan, het ongeluksdier te slachten, „þvíat vér munnum illt af honum hljóta, ef hann er upp alinn“. Þóroddr belooft het wel, maar doet het niet. Het gevolg is, dat hij later zelf door het onnatuurlijk grote en sterke dier gedood wordt <sup>8)</sup>.

<sup>1)</sup> Sig. II, 175 v.v. <sup>2)</sup> Sig. II, 33 v.v. <sup>3)</sup> Grá. I, 3 v.v. <sup>4)</sup> Laxd. 33.  
<sup>5)</sup> Ldn. p. 82—3. <sup>6)</sup> Nj. 55. 111. <sup>7)</sup> Nj. 124. <sup>8)</sup> Eb. 63. A. Kers-

Soms is men op de hoogte, welke dieren binnenkort zullen sterven. Þorsteinn Roodneus was een *blótmaðr mikill* (hij offerde aan een waterval) en was zeer *framsýnn* <sup>1)</sup>. Hij bezat twee duizend schapen; dit grote aantal had hij verkregen doordat hij steeds in de herfst, vóórdát zij op stal gingen, zag welke schapen *feigir* waren, en die liet hij dan slachten. Maar de laatste herfst van zijn leven sprak hij: „slacht nu maar de schapen die jullie wilt; ik zelf ben nu *feigr* of geheel mijn kudde, als we het tenminste niet beiden zijn”. In de nacht dat hij stierf, werd de hele kudde meegesleept door de waterval <sup>2)</sup>.

Als Ísfeld voor Doctor Gísli op Hólmar een huis heeft gebouwd en nu bezig is een bed voor hem te timmeren, maakt Gísli daarop enige aanmerkingen. Ísfeld wordt kwaad, wijst door het raam naar de fjord en zegt koel: „Dáár is je bed, Gísli”. Deze is niet om een antwoord verlegen en zegt: „dat is nog prettig, vergeleken bij het sterven van een verstikkingsdood of het levend verbranden”. Beide voorspellingen worden bewaarheid, want reeds binnen het half jaar verdrinkt Gísli in de fjord en jaren later, in 1832, komt Ísfeld om, bij een poging om een oude vrouw uit een brand op Þingmúli te redden. Zijn eigen einde had hij altijd als in rook gehuld gezien; vandaar zijn vrees dezelfde dood te zullen sterven als Njáll. Ook dat hij samen met een oude vrouw zou omkomen, had hij voorspeld <sup>3)</sup>. Pétur Steinsson, die *draumspakur* og *skyggn* is, zegt tegen Kerstmis plotseling tot zijn vrouw: „ik ben bang dat wij deze winter één van onze dochttertjes zullen verliezen”. Zij vraagt hem nu alsjeblijft niet te gaan voorspellen en loopt weg. Inderdaad sterft Kristín, de oudste dochter, die winter aan typhus <sup>4)</sup>.

---

bergen, Litt. motieven in de Njála, 158, neemt wegens overeenkomst in beschrijving terecht ontlening van de jongere Nj. aan de oudere Eb. aan.  
<sup>1)</sup> Causaal verband tussen dit vereren van de waterval en de voorspellingsgave is mogelijk, zie R. Meissner, *Ganga til fréttar* (Z. d. V. f. V. 27, 105). <sup>2)</sup> Ldn. p. 16. <sup>3)</sup> Sig. II, 145 v.v. <sup>4)</sup> Grá. I, 7—8.

Jónas, de zoon van Jóhanna Jóhannesdóttir uit de Eyjafjord, vaart iedere lente naar Grímsey op de haaienvangst. Het is Jóhanna's gewoonte, om de dag vóórdat haar zoon vertrekt, naar het schip te gaan en daar te bidden voor een goede reis en een behouden thuiskomst. Eens vraagt zij Jónas, wie op de achterste roeibank aan stuurboord zal zitten. Hij antwoordt, dat nog niet te weten. Daarop zegt zijn moeder, dat er ook niets aan te doen is, maar dat die man *feigur* zal zijn. De voorspelling komt uit <sup>1)</sup>. Séra Þorlákur Þórarinsson weet lang van tevoren, dat hij zal verdrinken in de Hörgá <sup>2)</sup>. Evenals de *fóstra* uit Njála c. 124, weet een klein meisje van zeven jaar van tevoren dat brand zal ontstaan. Als zij met haar moeder ergens op bezoek gaat, wil zij niet door de gastvrouw naar binnen worden gedragen en evenmin spelen met het zoontje. Als reden geeft zij later aan haar moeder op, dat zij zo bang was voor de brandvlekken op het gezicht van de vrouw en van het jongetje. Kort daarna komen deze beiden in een brand om <sup>3)</sup>. De nadruk is hier meer gelegd op het vooruit zien dan op het voorspellen. Illugi *smiður* voorspelt het lot van de schepen die hij bouwt; hij wil nooit ander hout gebruiken dan hij zelf gekozen heeft <sup>4)</sup>.

Hetzelfde verhaal dat loopt over Þorsteinn Roodneus, wordt, nu als een echt sprookje, verteld van een boer op Vafraстаðir. Hij ook had reusachtig veel schapen. Hij verloor er nooit één, omdat zijn oude *fóstra*, die *framsýn og fjölvís* was, in de herfst als hij dieren uitzocht om te slachten, altijd bij de muur van de schaapskooi kwam staan en hem zei welke schapen zouden sterven, als hij ze op stal zette. Ook toen de oude vrouw al bijna blind was geworden, leidde hij haar als gewoonlijk naar de schaapskooi. Zij staarde voor zich uit alsof zij werkelijk zag en wees op een éénogig zwak schaap zonder horens (*morukollótt*). Daarop sprak zij: „de dood is in de ogen van het vee van den

<sup>1)</sup> Bj. 97—8. <sup>2)</sup> Gríma 4, 14—5. <sup>3)</sup> Sig. II, 67—8. <sup>4)</sup> J. A. I, 414.



boer, behalve bij Morukolla. Slacht dus je dieren bijna allemaal". De man antwoordde: „je wordt kinds, *fóstra*". Hij slachtte nu bijna geen van zijn schapen. Maar op de dag vóór Kerstmis liepen al zijn dieren naar een klip en verdronken daar, behalve alleen Morukolla. Toen was de boer zo kwaad, dat hij haar in zee gooide. Maar zij kwam weer ergens aan land en in de lente wierp zij twee lammeren. Dit deed zij geregeld elk jaar zolang zij leefde. Haar lammeren volgden haar voorbeeld en op deze wijze kreeg de boer meer schapen terug dan hij verloren had <sup>1)</sup>.

Vele voorspellingen wijzen verder op onheil of strijd, een toekomstig beroep of een aanstaand huwelijk, enz. De Wiking Hrafn *vissi fyrir elds uppkvámu ok færði bú sitt í Lágey* <sup>2)</sup>. Njáll zegt van Hallgerðr: „*af henni mun standa allt et illa, er hon kemr austr hingat*" <sup>3)</sup>, en van de geschenken die zijn zonen van Mörðr ontvangen hebben, zegt hij, dat zij die duur genoeg zullen hebben betaald <sup>4)</sup>. Zijn vriend Gunnarr, die toch met iedereen goede vrienden wil zijn, moet hij voorspellen dat hij steeds voor zijn leven zal hebben te vechten <sup>5)</sup>, en als Gunnarr hem naar de afloop van het op handen zijnde paardengevecht vraagt, antwoordt Njáll: „*þú munt hafa meira hlut, en þó mun hér hljóta af margs manns bani*" <sup>6)</sup>. De helderziende Þórarinn wijst Bárðr het hele gevechtsplan aan <sup>7)</sup>. Een oude vrouw voorspelt, dat de bloedbroederschap van Eyjólfur en Þorgeirr met de grootste vijandschap zal eindigen <sup>8)</sup>; een andere voorzegt dodelijke vijandschap tussen de vrienden Arngrímur en Steinólfr <sup>9)</sup>. Hákon Pálsson hoort van een *spámaðr* o.a., dat hij alleenheerser over de Orkneyjar zal worden <sup>10)</sup>. Als Hallgerð's vader besloten heeft haar uit te huwelijken aan Þorvaldr, zegt Hrótr: „*hvárigu mun í þessu kaupi gipta, honum né henni*" <sup>11)</sup>.

In later tijd valt de nadruk niet meer zozeer op gevechten.

<sup>1)</sup> Sig. III, 59—60. <sup>2)</sup> Ldn. p. 145. <sup>3)</sup> Nj. 33. <sup>4)</sup> Nj. 108.  
<sup>5)</sup> Nj. 32. <sup>6)</sup> Nj. 58. <sup>7)</sup> Heið. 14. <sup>8)</sup> Fóstbr. 15. <sup>9)</sup> Glúm. 12.  
<sup>10)</sup> Orkn. 36. <sup>11)</sup> Nj. 10.

Wel weet Séra Stefán van tevoren, dat een aardbeving zal plaats vinden <sup>1)</sup>. Als Þórunn Gísladóttir een alvenvrouw bij de bevaling heeft geholpen, krijgt zij als beloning de verzekering, dat zij een goede baker zal worden. Dit komt uit, want in zeven en dertig jaar heeft zij achthonderd kindertjes verzorgd en nooit is er één vrouw tijdens haar verpleging gestorven <sup>2)</sup>. Bisschop Oddur kan zijn page precies vertellen, wie hij tot vrouw zal krijgen <sup>3)</sup>. Proost Pétur zegt op zekere dag tegen Bogi Benediktson, dat hun kinderen samen zullen trouwen. Pétur had toen n.b. nog geen kinderen, maar later trouwden zijn twee zoons met de dochters van Bogi <sup>4)</sup>. Ingunn Davíðsdóttir weet, dat van een huwelijk tussen de verloofden Sveinn en Hólmfríður niets zal komen <sup>5)</sup>. Marteinn Eyjólfsson voorspelt, dat er in zijn district in één jaar drie of vier huwelijken ontbonden zullen worden, enige door de dood en één bij leven van beide partijen. Men denkt, dat hij dit opmaakt uit een bepaalde stand van hemellichamen of uit het vallen der sterren en hecht er niet veel waarde aan. Maar Marteinn krijgt gelijk <sup>6)</sup>.

Soms wordt de voorspelling aan een voorwaarde gebonden. Gunnarr vraagt Njáll om goede raad. „Die zal ik je geven”, zegt Njáll, „dood nooit meer dan één man uit hetzelfde geslacht en breek nooit een overeenkomst: dan zul je oud worden” <sup>7)</sup>. Ljótr Síðuhallsson is voorspeld, dat hij de grootste en oudste hoofdman in zijn geslacht zal worden, als hij drie zomers naar het thing gereden en behouden thuisgekomen zal zijn <sup>8)</sup>.

Dergelijke gevallen kennen wij ook uit later tijd. Op het eind van de 19e eeuw leefde op de Vestmannaeyjar Sigríður Þorsteinsdóttir, wier voorspellingen altijd uitkwamen. Haar man vroeg haar dan ook steeds op welk schip hij zou uitvaren. Eens zei zij: „ga nooit met Gísli van Búastaðir de bergen in of de zee op — denk daaraan”. Jaren later is hij de raad echter

<sup>1)</sup> Gríma 9, 21—2. <sup>2)</sup> Grá. III, 11—2. <sup>3)</sup> J. A. I, 408. <sup>4)</sup> Bj. 98—9. <sup>5)</sup> Sig. II, 160. <sup>6)</sup> Sig. II, 201—2. <sup>7)</sup> Nj. 55. <sup>8)</sup> Nj. 115.

vergeten en komt toch met Gísli samen op één schip terecht; Sigríður verwijt hem dit ten zeerste, maar als zij hoort dat er niets meer aan te doen is, zegt zij: „het zal voor anderen erger zijn dan voor mij”. Inderdaad verdrinken twee van de vier roeiers, maar haar man wordt gered <sup>1)</sup>. Pétur Steinsson heeft zijn zoons verboden naar Hjallasandur te roeien. Eén echter, die ondanks zijn vaders verbod op het schip van een zekeren Snæbjörn uitroeit, komt bij de grote schipbreuk aldaar om het leven <sup>2)</sup>.

§ 3. In de sagatijd zijn aan enige voorspellingen bepaalde handelingen verbonden, die dikwijls de kant van de tovenarij opgaan. Zo is bekend hoe sommige vrouwen vóór het gevecht aan het lichaam van den strijder kunnen voelen of hij gewond zal worden. De *fóstra* van Helga probeert dit bij Helga's geliefde Qgmundr, vóór deze een duel met den Wiking Ásmundr aangaat. *Hon kvað hvergi stórum við hníta* (zij zei, dat zij nergens op een verdikking stootte, m.a.w. dat hij nergens erg gewond zou worden) <sup>3)</sup>. Anders staat het met Hrói. Ook zijn *fóstra* betast hem vóór het gevecht. *Hón finnr á fœti hánum, en annars staðar þótti henni vel vera*. Hij wordt dan ook aan zijn wreef gewond <sup>4)</sup>. In de Kjalnesingasaga p. 32, maakt Esja voor Búi, vóór hij de strijd ingaat, een bad klaar en betast hem helemaal. Hier wordt niet vermeld of Esja inderdaad reden heeft om bezorgd te zijn. Klaarblijkelijk heeft ze niets gevoeld, want Búi keert ongedeerd terug uit het gevecht. Het kan ook zijn, dat in deze late saga het niet gewond worden van Búi moet worden toegeschreven aan de toverkracht van Esja. Ook in de Heiðarvígasaga c. 23, en in de Fóstbrœðrasaga c. 9, komt hetzelfde motief voor. Uit de laatste plaats zou men kunnen opmaken, dat de strijder juist door de handoplegging onkwetsbaar werd gemaakt.

<sup>1)</sup> Sig. II, 207.    <sup>2)</sup> Grá.I, 7 v.v.    <sup>3)</sup> Korm. 1.    <sup>4)</sup> Reykd. 5.

Verschillende malen lezen wij ook van orakels. Vele *landnámsmenn* wierpen de steunzuilen, die zij van hun huis in Noorwegen hadden meegenomen, bij het naderen van de IJslandse kust in zee; waar deze — volgens beschikking der goden — aan land kwamen, sloegen zij hun tenten op <sup>1)</sup>. De oude *Kveldúlfr* echter had vóór zijn dood bevel gegeven, de kist met zijn lijk in zee te werpen. Zijn zoon moest zich dáár vestigen, waar de kist aan land kwam. Hij hechtte blijkbaar niet veel waarde aan een aanwijzing van de goden <sup>2)</sup>. Een ander maal daarentegen moet de Christen geworden *Ørlygr* van de Hebriden op raad van zijn peetvader, bisschop *Patrekr*, land nemen dáár, waar het terrein er zó uitziet, als de bisschop hem heeft aangeduid <sup>3)</sup>.

Ook raadpleegde men de goden over dit landnemen wel op een andere manier, n.l. door het *ganga til fréttar*, waarmee soms een offer gepaard ging. *Dá er Helgi sá Ísland, gekk hann til fréttu við Þór, hvar land skyldi taka, en fréttin vísaði honum norðr um landit* <sup>4)</sup>. *Dá feldi Qnundr blótspán til, at hann skyldi verða viss, hoern tíma Eiríkr mundi til fara at nema dalinn* <sup>5)</sup>. In *Eyrbyggjasaga* c. 4, beslist het *ganga til fréttar* over het al of niet naar IJsland trekken. *Þórólfr Mostrarskegg fekk at blóti miklu, ok gekk til fréttar við Þór, ástvinn sinn, hvárt hann skyldi sættaz við konung eða fara af landi brott ok leita sér annarra forlaga; en fréttin vísaði Þórólfi til Íslands*. Evenzo vergaat het den eersten kolonist *Ingólfr Arnarson* <sup>6)</sup>. In het geval van *Qnundr* zien wij, dat hij om antwoord te verkrijgen, het *fella blótspán* toepast. Dit geschiedt ook in *Ynglingasaga* c. 38, *Hervararsaga* c. 7 en *Gautrekssaga* c. 7. Dat er in de drie andere besproken gevallen niets van staat vermeld, bewijst natuurlijk niet, dat

<sup>1)</sup> Ldn. p. 21. 136. 139. 141.    <sup>2)</sup> Ldn. p. 38 = Eg. 27.    <sup>3)</sup> Ldn. p. 32. De Finnen, die op zoek naar *Ingimund's* amulet *i hamferum* naar IJsland zijn gesnel, beschrijven I. ook precies het terrein (Ldn. p. 97 = *Vatnsd.* 12).    <sup>4)</sup> Ldn. p. 112.    <sup>5)</sup> Ldn. p. 106.    <sup>6)</sup> Ldn. p. 5.

het orakel daar niet door middel van het werpen van spaanders heeft plaatsgevonden. Als men de toekomst wil leren kennen, is dit werpen en de toevallige ligging van de spaanders van het grootste belang. Bovendien zijn zij soms nog voorzien van geluks- of ongeluksrunen <sup>1)</sup>.

In later tijd is met het gooien van spaanders — ons „kruis of munt” — enigszins te vergelijken het gebruik van de *vala*, een schapenbot. Wenst men in een bepaald geval het lot te laten beslissen, dan legt men zo'n bot op de haarscheiding, spreekt een spreuk en stelt de betreffende vraag. Dan schudt men het hoofd, zodat de *vala* op de grond valt en men uit de ligging van het bot het antwoord kan lezen <sup>2)</sup>.

Verder zijn er nog twee andere manieren om de toekomst te weten te komen, n.l. door middel van een soort incubatie <sup>3)</sup> en door tovenarij. De laatste vooral is van belang. De uitdrukking *ganga til fréttar* wordt n.l. niet alleen bij het goden-orakel gebruikt, maar ook bij het bevragen van een toverkrachtige Lappenvrouw <sup>4)</sup>. Zij is een van die typische vrouwenfiguren, die in vroeger eeuwen zowel in Scandinavië als op IJsland en Groenland, van de ene boerderij naar de andere trokken om de mensen de toekomst te voorspellen. Men noemde hen *volur* <sup>5)</sup> of *spákonur*; zij werden overal goed ontvangen en met geschenken uitgeleide gedaan — als zij tenminste iets goeds voorspeld hadden! Om alle verborgen dingen te weten te komen, pasten zij *seiðr* toe. Waaruit deze bestond leren wij het beste kennen uit c. 4 van de Eirikssaga. Hier wordt ook het uiterlijk van zo'n *volva* nauwkeurig beschreven. Als op Groenland grote hongersnood heerst, nodigt Þorkell de *spákona* Þorbjörg op zijn boerderij om te

<sup>1)</sup> Zie R. Meissner, Z. d. V. f. V. 27, 1 v.v. <sup>2)</sup> M. Lehmann—Fihés, Vielseitige Verwendung der Schafknochen in Island (Z. d. V. f. V. 19, 433 v.v.). <sup>3)</sup> W. Henzen, Ueber die Träume, 51—2. <sup>4)</sup> Vatnsd. 10. Voor de waarzegstersrollen die de Lappenvrouwen ook in sprookjes spelen, zie Ritt. 244. <sup>5)</sup> Flat. I, 524—5. Zie Tacitus, Germ. 8: zieneres Veleda.

vernemen hoelang dit slechte seizoen nog zal duren. Men zet de erezetel voor haar klaar, waarin een kussen, gevuld met kippenveren. Als zij aankomt, heeft zij een blauwe mantel aan, die met riemen wordt vastgehouden en van boven af tot aan haar middel met kostbare stenen is bezet. Om haar hals draagt zij glazen kralen, op haar hoofd een muts van zwart lamsvet, gevoerd met wit kattenbont. In haar hand houdt zij een staf, die een met koper beslagen knop heeft, waaromheen edelstenen. Aan de kurkgordel die zij om haar middel draagt, hangt een grote leren beurs met de nodige toveringrediënten <sup>1)</sup>. Haar schoenen zijn van ruw kalfsleer met lange, sterke riemen, waaraan tinnen <sup>2)</sup> knopen; haar handschoenen van ruig, wit kattenvel. Þorkell leidt haar naar de zetel en vraagt haar heur blikken te laten gaan over de kudde, de huisgenoten en de gebouwen. Zij is zeer zwijgzaam. Als maal krijgt zij grutten, toebereid met geitenmelk, en harten van allerlei soort dieren. Zij gebruikt een geel koperen lepel en een mes zonder punt met een heft van walvstand en twee koperen ringen. Na de maaltijd vraagt Þorkell haar, wanneer zij weten kan wat hij gevraagd heeft. Zij antwoordt, dit pas te kunnen zeggen als zij geslapen heeft. De volgende avond wordt alles wat zij voor de *seiðr* nodig heeft, klaar gezet. Nu moeten nog vrouwen gevonden worden, die de toverformules kennen (*varðlokkur*). Gelukkig vindt men er een, Guðríðr, die ze nog van haar *fóstra* op IJsland geleerd had. Eerst maakt ze nog bezwaren, want ze is een Christin, maar op aandringen van Þorkell stemt zij tenslotte toe. Alle vrouwen gaan daarop in een kring om Þorbjörg heenstaan,

<sup>1)</sup> Tasjes met tovergerei zijn te voorschijn gekomen uit graven van het bronzen tijdperk. Daaruit besluit S. Feist, *Runen und Zauberwesen* (A. f. n. Fil. 35, 258), dan ook: „Zweifellos geht der Zauber, wie ihn die Völven betreiben, in die älteste germ. Vorzeit zurück”.

<sup>2)</sup> Ofschoon het niet uitdrukkelijk vermeld staat, zal de *spákona* een Lappenvrouw geweest zijn. In de Lappencultus speelt n.l. koper en tin een belangrijke rol (Vogt, *Vatnsd.* p. 34 noot).

die op de toverstool (*seiðhjallr*) zit. Guðríðr zingt het toverlied en wel zo buitengewoon goed, dat Þorbjörg verklaart, dat vele geesten (*náttúruv*), die eerst niet gehoorzamen wilden, door het lied tóch gekomen zijn. De waarzegster kan nu zeggen, dat de hongersnood niet langer dan die winter duren zal; tegen de lente zal het beter worden.

De *seiðr* bestaat dus uit een magische kring, die de tovenares laat vormen en waar de geesten door een toverlied in gelokt worden <sup>1)</sup>. Van deze geesten ontvangt de waarzegster haar wijsheid.

Enigszins anders verloopt het proces in de *Qrvar-Oddssaga* c. 3. Daar gaat de *völva* 's nachts met haar koor van vijftien jongens en vijftien meisjes naar buiten, om op een eenzame plek de geesten te bevragen. Dat het koor daarbij de *varðlokkur* gezongen heeft, spreekt vanzelf. Ook bij dit *silja úti* is dus het toverlied weer van het grootste belang <sup>2)</sup>. Oorspronkelijk zullen de tot spreken gedwongen geesten doden zijn geweest. Óðinn zelf wekt immers met tovergezang een gestorven *völva* op uit haar graf, om te vernemen wat Baldr's boze dromen te beduiden hebben. Of de doden lichamelijk verschijnen of geheel onzichtbaar blijven, weten wij niet. Sveinn *brjóstreip* past nog temidden van Christenen dit heidense gebruik van *úti seta* in de Kerstnacht toe. Hij hoort toekomstige gebeurtenissen, volgens sommigen van den duivel zelf <sup>3)</sup>. Zo wordt het orakel langzamerhand een duivelsbezweering en tenslotte is het bij de *úti seta* niet meer in hoofdzaak te doen om de toekomst te vernemen, maar om goud en kostbaarheden te verkrijgen; of men wekt doden op om hen als kwade spoken op vijanden af te zenden (*sendingar*) <sup>4)</sup>.

Een heel ander orakel vermeldt *Ljósvetningasaga* c. 21. Guðmundr de Rijke wil weten of zijn moord op Þórkell *hákr*

<sup>1)</sup> R. Meissner, Z. d. V. f. V. 27, 99. <sup>2)</sup> Dat de *völva* bij de *úti seta* niet alléén is, maar met een gevolg, vormt een uitzondering op de regel <sup>3)</sup> Flat. II, 448 v.v. <sup>4)</sup> Zie § 36.

gewroken zal worden en ondervraagt dienaangaande de tovenaress Þórhildr. Zij gaat, een helm op het hoofd en een bijl in de hand, naar de fjord, stapt in het water en slaat met de bijl op de zee. Er gebeurt niets. Daarop loopt zij terug naar Guðmundr en zegt: „ik geloof niet, dat men zich op jou zal wreken”. Als Guðmundr dan vraagt of ook zijn zoons aan wraakneming zullen ontsnappen, herhaalt zij de handeling, maar nu wordt de zee — in sympathie met den gevaar lopenden strijder — geheel bloedig van kleur. En Þórhildr zegt: „*þat ætla ek, Guðmundr, at nær stýrt verði einhverjum syni þínum*”.

Van al deze orakelvormen zijn in later tijd alleen nog de *útisetur á krossgötum* bewaard. Dit geschiedt op een kruispunt van vier wegen, die alle zonder zich te splitsen naar vier kerken (kerkhoven) lopen. De aangewezen tijd is de Nieuwjaarsnacht of de St. Jansnacht. De bezweerder moet de avond tevoren alle toebereidselen treffen en een grauwe kat, een grijze schapenvacht en een bijl <sup>1)</sup> meenemen. Hij gaat op het kruispunt liggen, wikkelt zich in de vacht, zodat niets van zijn lichaam uitsteekt en houdt de bijl tussen zijn handen. Zonder zich te verroeren of een antwoord te geven, als men hem aanspreekt, moet hij tot het ochtendgloren doodstil blijven liggen. Op zijn bezweringsformules komen zijn verwanten die op de kerkhoven liggen tot hem en zeggen hem alles wat hij weten wil. Later kan hij steeds ongestraft op deze manier berichten van hen inwinnen <sup>2)</sup>.

Omstreeks 1640 schreef Jón de Geleerde de bekende voor spellingen op, die een zekere Jón *krukk* van 1514—1523 gedaan zou hebben omtrent natuurrampen, Turken-invallen en toekomstige bisschoppen van Skálholt <sup>3)</sup>. Evenals Sveinn *brjóstreip*

<sup>1)</sup> Volgens S. Feist, A. f. n. Fil. 35, 258—9, is de dubbele bijl al in praehistorische tijd als tovermiddel bekend geweest. <sup>2)</sup> J. A. I, 435 v.v. Een ander middel waardoor men zich de toekomst kan laten onthullen, is de *sagnarandi*, een *vofa eptir dauðan mann*, die men buiten vangt en in een doos bewaart. <sup>3)</sup> J. A. I, XIV—XV; J. p. 213 v.v.



legde hij zich in de Kerstnacht of in het tijdperk der Twaalf Nachten op een kruispunt neer om de toekomst te vernemen.

Er wordt echter van hem verteld, dat hij ook met een ander doel dit „bedrijf” uitoefende. Dan wordt het niet in verband gebracht met bepaalde doden, maar met de alven in 't algemeen. Daar dezen in de Nieuwjaarsnacht verhuizen, moet men in die nacht op de kruiswegen gaan zitten. Om maar te mogen passeren, bieden de alven dan allerlei kostbaarheden, geld en sieraden aan. Blijft men zwijgen totdat de dag aanbreekt, dan moeten zij dit alles achterlaten. Jón *krukk* heeft dit ook eens geprobeerd. Hij vertelt later, hoe het *huldusólk* hem goud en zilver, kleren en de heerlijkste gerechten had aangeboden, maar hij was standvastig gebleven en had gezwegen. Zo was bijna de hele nacht voorbijgaan, toen plotseling een alvenvrouw met een lepel hete jus aankwam, waar Jón gek op was. Hij had opgekeken en gezegd: „jus heb ik zelden afgeslagen”. Maar door die woorden gingen alle kostbaarheden voor hem verloren! <sup>1)</sup>

Later hebben de mensen deze z.g. voorspellingen van Jón *krukk* steeds uitgebreid; in het dagelijks spraakgebruik noemt men dergelijke, weinig serieuze verhalen: *krukksþá*.

§ 4. Naast deze *framsýnir* staan de *þjarsýnir menn*, dat zijn zij die niet tijdelijk, maar plaatselijk in de verte zien <sup>2)</sup>. Helgi Njálsson, die aan het hof van Sigurðr, den jarl der Orkneyjar, vertoeft, is eens een tijdlang erg stil. Als Sigurðr de oorzaak daarvan wil weten, vraagt Helgi hem of hij enig bezit in Schotland heeft. „Dat zou ik denken”, zegt de jarl, „maar wat zou dat?” „De Schotten hebben uw *sýslumaðr* van het leven beroofd en alle spionnen opgevangen, opdat er geen over de Pentlandfjord zou komen” <sup>3)</sup>. Hørðr ziet van verre, dat zijn vriend

<sup>1)</sup> J. A. I, 437. Variant ib. 125. Voor alven, zie § 13. <sup>2)</sup> Men noemt dit later wel: *sjá í gegnum holt og hæðir, í jörð og á*. <sup>3)</sup> Nj. 85.

Geirr in de strijd tegen Ormr hulp nodig heeft <sup>1)</sup>. De tovenares Helga weet, zonder dat zij erbij is geweest, dat haar man en oom *heraðssekir* zijn geworden <sup>2)</sup>.

Wil men dieven of brandstichters op het spoor komen, dan bewijst de helderziendheid goede diensten. Oddr Kǫtluson vraagt aan Spá-Gils of de paarden van Þorbjǫrn de Dikke gestolen zijn door mensen uit een ander district of door Þorbjǫrn's eigen buren. En deze *eptirryningamaðr mikill um stulði* antwoordt hem: „*segðu svá Þorbirni sem ek mæli, at ek hygg, at hross hans muni eigi langt gengin ór högum þeira*” <sup>3)</sup>. Dan weet Oddr genoeg! De jarl Hákon, van wien overigens nergens vermeld staat dat hij helderziend was, zondert zich tijdens de achtervolging van Hrappr van de overigen af, valt op de knieën en slaat de handen voor de ogen. Daarna gaat hij naar zijn gevolg terug en zegt: „gaat met mij mee”. Hij loopt dan regelrecht naar een kleine dalkom, waar Hrappr zich verborgen had. Deze is zijn achtervolgers echter te vlug af, hij ontkomt en vindt op het schip van Þráinn Sigfússon een schuilplaats. Ook daar zit de jarl hem op de hielen, maar de drie onderzoekingen leiden, daar Hrappr telkens ergens anders verstopt wordt, tot geen resultaat. Zodra de jarl weer aan land is, weet hij telkenmale waar Hrappr verstopt was; op het schip echter weet hij het niet <sup>4)</sup>.

Later vinden wij op IJsland nog veel treffender voorbeelden van een tweede gezicht. De reeds genoemde Ísfeld, Ingunn, Guðrún en Mekkín waren niet alleen *forspá* doch ook *fjarsýn*. Maar er zijn nog vele anderen. Jón Einarsson, de man van Björg Jónsdóttir, heeft zijn zoontje weggebracht naar Hólar in het Hjaltadal, om hem daar door zijn zwager Séra Halldór te laten onderwijzen. Voordat men bij het Mývatn enig bericht van Halldór's ziekte heeft gekregen, zegt een aldaar wonend meisje op zekere dag: „*nú er Séra Halldór á Hólum lagstur*”,

1) Harð. 26. 2) Vatnsd. 35. 3) Eb. 18. 4) Nj. 88.

en enige dagen later: „nu is Séra Halldór gestorven”. Dit komt Björg ter ore; zij is er diepbedroefd om. Haar man stelt haar echter bij zijn thuiskomst gerust, want toen hij afscheid van Halldór nam, was deze nog kerngezond geweest. Kort vóór Kerstmis krijgt Björg evenwel bericht van het overlijden van haar broer. De dag waarop het meisje de dood van Halldór had gemeld, was inderdaad zijn sterfdag geweest <sup>1)</sup>. Þorleifur, die in Siglufík werkt, weet op zekere morgen, dat 's nachts zijn vrouw in Barð bij Akureyri is gestorven <sup>2)</sup>. Een oude vrouw aan de Eyjafjord kijkt, terwijl alle huisgenoten in de *baðstofa* aan 't werk zijn, telkens naar de muur. Men weet dat zij iets bijzonders ziet, maar niemand durft ernaar te vragen. Zo verloopt een hele tijd. Dan zegt de vrouw: „'t is slecht gesteld met die arme kerels, die daar ronddwalen; zij zijn met z'n achten en zijn nu drie maal rond dezelfde heuvel gelopen”. Na enige tijd zegt zij: „nu hebben ze zich ingegraven in de sneeuw, maar niemand zal er levend uitkomen”. Later vernam men, dat deze mensen waren omgekomen zó, als de vrouw gezegd had. Dezelfde vrouw weet steeds, hoe het haar man Jón op zijn handelstochten vergaat <sup>3)</sup>.

Helgi Jónsson werkte samen met zijn vriend Stefán op Ljósaland in de Vopnafjord. 's Winters reed Helgi op een keer het Selárdal in en logeerde op de terugreis te Hróaldsstaðir. Daar woonde de verloofde van Stefán. 's Morgens sprak dit meisje hem aan en vroeg hem Stefán mee te delen, dat zij de verloving verbrak. Helgi weigerde dit slechte bericht over te brengen en ging heen. Zodra hij thuiskwam, begroetten allen hem vrolijk behalve Stefán, die er bedroefd bijzat. Later riep deze hem bij zich, gaf hem brandewijn en vroeg hem, wat hij met zijn meisje op Hróaldsstaðir had besproken. Helgi ontkende dat zij samen gesproken hadden, maar Stefán zei, dat hij hun

---

<sup>1)</sup> J. A. I, 408—9.   <sup>2)</sup> Gríma 5, 80.   <sup>3)</sup> Bj. 79 v.v.

lippen had zien bewegen, doch niet wist wát er gesproken was. Daarop moest Helgi hem wel de waarheid zeggen <sup>1)</sup>. Een paar dagen vóórdát het bericht van de schipbreuk op Hjallasandur, die een week tevoren had plaats gehad, hem bereikt, ziet Ingimundur Jónsson het hele ongeluk gebeuren. Hij herkent de mensen en is er zó van onder de indruk, dat hij de hand voor de ogen slaat en uitroept: „God helpe mij, ik kan het niet langer aanzien”. Als een der omstanders hem vraagt, wáár hij niet langer naar kan kijken, vertelt Ingimundur hem wat hij zag <sup>2)</sup>.

Evenals Spá-Gils weet Séra Stefán waar gestolen goederen verborgen worden gehouden <sup>3)</sup>. Vooral echter bij het terugvinden van paarden en schapen, die in de zomer immers vrij in de bergen rondlopen, tengevolge waarvan er in de herfst meestal veel vermist worden, bewijst het tweede gezicht onschatbare diensten. Hinrik Þorsteinsson (19e eeuw) was om deze gevallen van helderziendheid beroemd. Evenals de jarl Hákon zonderde hij zich, als men hem om raad gevraagd had, van de andere mensen af, dacht even na en noemde dan de plaats waar men de dieren kon vinden <sup>4)</sup>. Árni Jónsson van de Eyjafjord zegt zijn schaapherder, waar hij zijn verloren schapen kan vinden. Als er op een keer gebrek aan levensmiddelen is, weet hij, dat in Akureyri haring is te krijgen <sup>5)</sup>. Een zekere Þorleifur weet op zee de plaats aan te wijzen, waar men het lijk van een verdronken man zal ophalen <sup>6)</sup>. Zo zijn er nog talloze andere voorbeelden.

Door het bovenstaande is echter voldoende aangetoond, hoeveel mensen op IJsland, ook in later tijd, met een tweede gezicht begaafd zijn.

§ 5. Tenslotte is er nog een derde groep van supernormaal begaafden, n.l. zij die geesten en verschijningen zien (*ófraskir*

<sup>1)</sup> Bj. 77—8.    <sup>2)</sup> Grá. I, 27—8.    <sup>3)</sup> Gríma 9, 20—1.    <sup>4)</sup> Sig. II, 191 v.v.    <sup>5)</sup> Gríma 4, 8.    <sup>6)</sup> Grá. III, 84.

*menn*)<sup>1)</sup>. Onder § 1 besprak ik reeds, dat het zien van iemands *svipur* diens dood betekent. Maar ook kan het de aankondiging van zijn komst zijn. In de sagatijd weten tovenaars en tovenaarsen dikwijls, wanneer vijanden of vrienden in aantocht zijn<sup>2)</sup>. Misschien zagen zij van te voren de *svipir* van deze personen?

De reeds genoemde Mekkín begint op een keer midden in gezelschap onverwachts te lachen en zegt als tot zichzelf: „wat is hij leuk roetzwart om zijn mond”. Als men vraagt: „wie?“, antwoordt zij: „jullie zullen hem spoedig te zien krijgen”. Kort daarop komt de smid Hermann Eyjólfsson op de boerderij. *Haði hann farið úr smiðjunni óþveginn inn eftir og var mjög kolarykugur í framan*<sup>3)</sup>. Guðný Magnúsdóttir weet, dat Þórarinn en zijn makkers, over wier lang uitblijven men zich ongerust maakt, ofwel dood zijn ofwel diezelfde dag zullen thuiskomen: „því að fyrst þegar eg leit út í morgun, sá eg Þórarinn koma upp af Kirkjutúni, og teymdi hann Bleik sinn, en samferðamenn hans fóru austur veginn fyrir utan”. Bij hun thuiskomst verneemt men, dat zij inderdaad deze wegen genomen hebben<sup>4)</sup>. Wel blijkt uit het bovenstaande, dat Guðný niet weet of het doden of levenden zijn die zij ziet.

Er zijn ook mensen die horen dat er een bezoeker komen zal, b.v. Gísli Sigurðsson, de bisschopsvrouw Guðný, e.a. Men hoort dan b.v. 's avonds op de deur kloppen, zonder dat er iemand is. De gast die de volgende dag op de boerderij verschijnt, had de avond tevoren al willen komen, maar was door een of andere oorzaak opgehouden en had sterk gedacht aan deze boerderij. Vrouwe Guðný hoort 's middags als zij in de voorraadskamer bezig is, gestamp van schoenen en een mannenstem. Als ze in de *baðstofa* gaat kijken, vindt zij allen slapend en geen gast. 's Avonds

<sup>1)</sup> J. A. I, 405: „zij alleen zijn *skygnir*, die bij het dopen geen water in de ogen gekregen hebben”. <sup>2)</sup> Vatnsd. 29; Korm. 9. <sup>3)</sup> Sig. II, 187. <sup>4)</sup> Bj. 59.

komt echter Kort van Möðruvellir met een brief voor haar man, waar haast bij is. Hij had dus zeer sterk gewenst tijdig daar te zijn, maar had zich verlaat, omdat de Laxá die dag niet doorwaadbaar was <sup>1)</sup>.

Una ziet, hoe doden haar man tegemoet rijden <sup>2)</sup>. Gísli Sigurðsson schrikt, als hij in 1914 in Reykjavík komt wonen, van de doden die hij door de straten ziet lopen. In 1918, tijdens een hevige Spaanse griep-epidemie, is dit nog veel erger. Hij kan direct, al weet hij niet waaraan, de doden van de levenden onderscheiden <sup>3)</sup>. Dezelfde Gísli ziet bij de gesloten staldeur van een boerderij vijf schapen staan. Als hij binnen is gekomen, vertelt hij dit, waarop de *húsfreyja*, die weet dat 't onmogelijk waar kan zijn, hem vraagt hoe de dieren er uit zagen. Hij beschrijft dan precies hun kleur en hun horens en hoort daarop dat deze vijf schapen diezelfde dag geslacht zijn <sup>4)</sup>.

Anderen weer zien in zulke gevallen de *fylgjur* <sup>5)</sup>, die de mensen vergezellen. Geitir ziet hoe zijn kleinzoon Þorsteinn Ossenvoet over zijn eigen *fylgja* struikelt <sup>6)</sup>. Njáll ziet de *fylgjur* van Gunnar's vijanden <sup>7)</sup>.

In later tijd zijn deze *fylgjur* dikwijls tot spoken verworden, die een persoon of geslacht volgen. Als Jóna b.v. het spook Erlendur ziet aankomen, weet zij uit welke richting iemand uit het geslacht dat Erlendur volgt, te verwachten is <sup>8)</sup>. Guðríður Jónasdóttir ziet de beruchte Þorgeirsboli vóór een der Fnjóskdælingar komt <sup>9)</sup>. Hallfríður, in wier geslacht de gave om geesten te zien erfelijk is, zegt dat de *fylgjur* van mensen, die nog maar kort zullen leven, achter hen aanlopen, terwijl zij anders vóór hen uitgaan <sup>10)</sup>. Hólmsfríður Guðmundsdóttir vertelt allerlei bijzonderheden van geesten van bepaalde huizen, die zich vertonen vóórdat iemand uit dat huis zelf verschijnt. Later

<sup>1)</sup> J. A. I, 411. <sup>2)</sup> Glúm. 19. <sup>3)</sup> Grá. II, 30. <sup>4)</sup> Grá. II, 35—6.  
<sup>5)</sup> Zie § 11. <sup>6)</sup> Flat. I, 253. <sup>7)</sup> Nj. 69. <sup>8)</sup> Grá. I, 46. <sup>9)</sup> Grá. II, 85—6. <sup>10)</sup> Sig. II, 204.

blijkt steeds, dat al die bijzonderheden slaan op vroegere gebeurtenissen, waarvan Hólmfríður echter niets kon afweten <sup>1)</sup>. Hinrik Þorsteinsson <sup>2)</sup> en Mekkín Ólafsdóttir <sup>3)</sup> zien spoken en *fylgjur*. De laatste ziet, evenals haar grootmoeder Ingunn, de *fylgjur* als lichten, dieren of mensen <sup>4)</sup>.

De *spámaðr* Þorhallr ziet op een ochtend, kort voor de komst van het Christendom, alle geesten bepakt en bezakt uit de heuvels trekken <sup>5)</sup>.

Hiermee vergelijkte men het geloof, dat de alven omstreeks Kerstmis of Nieuwjaar hun *fardagar* hebben <sup>6)</sup>. Ingunn en Mekkín weten ook uit hun gezichten, dat alven bestaan <sup>7)</sup>. Andere mensen daarentegen kunnen het doen en laten der alven alleen gadeslaan, als dezen het zelf toestaan, of als zij zich de ogen met een bijzondere zalf bestrijken <sup>8)</sup>.

<sup>1)</sup> Sig. II, 212 v.v.    <sup>2)</sup> Sig. II, 192.    <sup>3)</sup> Ook al is zij later blind.

<sup>4)</sup> Sig. II, 183.    <sup>5)</sup> Flat. I, 421.    <sup>6)</sup> J. A. I, 437.    <sup>7)</sup> Sig. II, 164. 177.

<sup>8)</sup> Zie § 13.

## II. DE DROOM

In het leven der Noordelijke volken speelt de droom, in vroeger tijden en nu nog, een zeer belangrijke rol. Vele gewichtige gebeurtenissen — gevechten, huwelijk, dood en natuurrampen — worden in de droom aangekondigd. Verborgene dingen uit heden en verleden worden erin geopenbaard. Aangezien het droomleven eenvoudig als werkelijkheid geldt <sup>1)</sup>, zijn de uitleg en de houding van den dromer <sup>2)</sup>, maar bovenal natuurlijk het gedroomde zelf van het grootste belang. Is de droom verontwaardigend, dan probeert men wel er een andere uitleg aan te geven, maar als het er op aankomt, ziet de sagaheld zijn lot moedig onder ogen en laat hij zich door niets van zijn oorspronkelijk plan afhouden. Hij weet immers: *ekki má sköpum renna*.

Het is wel opvallend, dat alle dromen in de Oudnoorse literatuur precies uitkomen. Nu zal men in de onrustige tijden van bloedwraak en veten dikwijls in afwachting van een overval

---

<sup>1)</sup> In *Gísl*. 14, wil *Gísl* zijn droom eerst niet vertellen, om zodoende de verwerkelijking tegen te houden. Sterker nog in *Ljósv*. 21: *Finni* wil de droom van *Þórhallr* niet horen; daarop begeeft deze zich naar *Guðmundr* op *Möðruvellir*. Als *Þórhallr* hem de droom vertelt, sterft hij onmiddellijk daarna. *Finni* had goed gezien, dat diegene *feigr* was, dien *Þórhallr* zijn droom vertelde. <sup>2)</sup> *Saga V*, 2, 212: *Sneppla-Gunna* noemt in een droom *Einar Torfason* de namen op van mannen, die verdronken zijn. *Tenslotte* zegt hij: „houd op”. Had hij dit eerder gezegd, dan waren er minder slachtoffers geweest.



geleefd hebben en dan is een droom over een op handen zijnde aanval der vijanden psychologisch te verklaren. Zodra echter het aantal der vijanden en hun gedragingen tot in de kleinste kleinigheden overeenkomen met de latere werkelijkheid, hebben wij natuurlijk te maken met literaire opsmuk. De sagaschrijvers en -compilatores hebben de droom n.l. dikwijls gebruikt als hulpmiddel om verschillende delen van een saga met elkaar te verbinden. Het feit alleen echter, dat zovele dromen in de saga's vermeld en als echt beschouwd worden, rechtvaardigt een vergelijking met dromen uit later tijden. Ook dan is de gave om te dromen en dromen uit te leggen op IJsland nog algemeen. Een eerste vereiste voor „ware” dromen is, dat men van nature *berdreyminn* is en liefst in eenzaamheid leeft, verder dat men, door aan zijn dromen aandacht en geloof te schenken, het droomvermogen tracht te bevorderen <sup>1)</sup>, anders gaat het langzamerhand verloren <sup>2)</sup>.

Naar de inhoud van de droom kunnen wij twee grote groepen onderscheiden, n.l. symbolische en rechtstreekse dromen.

§ 6. Als symbool moeten wij opvatten: sommige namen en zegswijzen, enkele voorwerpen en de dierfylgjen, wanneer men die in de droom verneemt of ziet.

Van woordspeling in Oudnoorse namen geeft W. Henzen, Ueber die Träume, 48—9, enkele voorbeelden, n.l. Laxdœlasaga c. 48: Án Rijsmaag; Njála c. 62: Hjörtr en Þorsteins-saga Síðuhallssonar p. 225—6: de 9e en de 12e droom. Ik wil hier nog aan toevoegen de droomman uit Njála c. 157: Herfinnr.

<sup>1)</sup> Aldus Hermann Jónasson, Draumar, 130—1 en G. Friðjónsson, Hitt og þetta um drauma (Skírnir 1909, 168 v.v.). Men kan dan zelfs dromen opwekken. In vroeger tijden gebeurde dit vooral, om de toekomst te leren kennen. Dan was er een rituele handeling aan verbonden. <sup>2)</sup> In de 9e eeuw werd het als een ziekte beschouwd, dat koning Hálfðan de Zwarte nooit droomde. Koning Haraldr Magnússon genas in de 12e eeuw een jongen die „droomloos” was.

Later gelden al die droomnamen als een slecht voorteken, die samengesteld zijn met *-steinn*, *Þór-* of *ill-*, ofwel afgeleid zijn van Walkyren- of trollvrouwennamen <sup>1)</sup>. De naam Sæbjörg duidt op *bjargræði gott af fiskifangi og hvalrekum* <sup>2)</sup>; Ingibjörg legt men als *engin björg* uit <sup>3)</sup>. Bij Sigfússon II, 31, lezen wij hoe een onbekende vrouw, die zich Herdís noemt, aan Ingibjörg Nielsdóttir *harðindi og missir* voorspelt. *Um vorid gerði ótíð og mistu bændur rúninga og lömb allvíða*. Met de uitdrukking uit *Laxdœlasaga* c. 74: *drepa skeggi í vatn niðr* = verdrinken, is te vergelijken die van Sigfússon II, 27. Ólöf droomt namelijk, dat zij een vriendin vraagt haar te helpen een mutsje voor haar dochtertje Margrét te maken. Niet lang daarna krijgt de vriendin een zoon, die later trouwt met deze Margrét. *Var það „kappinn”, því maðurinn er kvinnunnar höfuð*. Hiermee komen wij dan tegelijk tot het volgende punt.

Mogelijk schuilt in het feit, dat sommige voorwerpen in dromen dienst doen als symbool voor personen, een laatste rest van het geloof aan het levende en bezielde van alle dingen. Zoals in het laatstgenoemde voorbeeld de man wordt voorgesteld door het mutsje van de vrouw, worden in de eerste en vierde droom van Guðrún Ósvífrsdóttir haar toekomstige echtgenoten aangeduid door een *krókfaldur* en een *hjálmr af gulli* <sup>4)</sup>. Als symbool van Guðrún's tweede en derde man verklaart Gestr de ringen, die zij in haar dromen ziet; de ene — een zilveren — valt in het water, de andere — een gouden <sup>5)</sup> — vliegt tegen een steen in twee stukken. Glúmr droomt, dat de stenen waarmee Þórarinn en hij elkaar willen treffen met een geweldige knal, die in het hele district gehoord wordt, tegen elkaar vliegen. Dit wijst erop dat

<sup>1)</sup> J. A. I, 415; G. Kelchner, *Dreams*, 51—2, wijst op het verschil met de Landnáms-tijd, toen er één op iedere vijf kolonisten een naam droeg, die met Þór- was samengesteld. <sup>2)</sup> Sig. II, 31. <sup>3)</sup> Grá. I, 15. <sup>4)</sup> Laxd. 33. <sup>5)</sup> Haar derde man was Christen, daarom wordt in de vergelijking een edeler metaal gebruikt.

een gevecht op handen is <sup>1)</sup>. De zeven vuren, die Gísli Súrsson in een hal ziet branden, duidt zijn goede droomvrouw als de zeven jaren, die hij nog te leven heeft <sup>2)</sup>. Þorbjörn Brúnason droomt, voordat hij door zijn vijanden in een gevecht verslagen wordt, dat zijn zwaard doormidden breekt <sup>3)</sup>. Onze uitdrukking „zich de kaas niet van het brood laten eten” vinden wij — echter in bevestigende zin — geïllustreerd in Þorsteinssaga Síðuhalls-sonar p. 228. Þórhaddr en zijn zonen eten tezamen met Þorsteinn. Ieder heeft een half brood, het belegsels moeten zij samen delen. De vader eet met zijn zoons het hun toegedachte brood op, maar Þorsteinn alleen neemt al het belegsels. Þórhaddr legt dit zó uit, alsof hij en zijn zoons nog slechts kort zullen leven: Þorsteinn zal hun het levensvoedsel ontnemen.

Het motief van het nageslacht, voorgesteld door een stamboom, vinden wij in de Harðarsaga tweemaal vermeld <sup>4)</sup>. De eerste keer ziet Signý in haar bed een grote mooie boom, echter zonder bloesems, opschieten; zijn takken strekken zich uit over het hele huis. Signý's *jóstra* Þórdís zegt, dat zij een zoon zal baren, die veel eer en succes zal oogsten maar niet zeer geliefd zal zijn. De tweede maal ziet Signý een boom met brede wortels, veel takken en weelderige bloesems. Dit gezicht slaat op haar toekomstige dochter, die moeder van een groot geslacht zal worden. De vele bloesems wijzen erop, dat haar nakomelingen een ander geloof zullen belijden. Met enige variatie vinden wij hetzelfde in de Bárðarsaga c. 1. Bárðr ziet een grote boom met veel takken opkomen uit de hardstee van zijn pleegvader, den reus Dofri. De boom groeit uit over heel Noorwegen; één van de takken heeft de mooiste bloesems en een goudglans. Bárðr zelf duidt deze droom als volgt: bij Dofri zal een man opgroeien, die alleenheerser over Noorwegen zal worden <sup>5)</sup>; de

---

<sup>1)</sup> Glúm. 21. <sup>2)</sup> Gísl. 21. <sup>3)</sup> Heið. 26. <sup>4)</sup> c. 6 en c. 7. <sup>5)</sup> n.l. Haraldr Hálfðanarson.

mooie tak doelt op een koning die een ander geloof zal verkondigen <sup>1)</sup>. Hiertoe hoort verder nog de droom van Þorgils Örrabeinsstjúpr, die zijn nakomelingen als knoflookstengels ziet, die zich sterk vertakken. Eén van hen heeft weer een goudkleur. Dit slaat op den heiligen bisschop Þorlákr, een afstammeling van Þorgils <sup>2)</sup>.

In de latere literatuur vinden we een opvallende parallel van de derde droom van Guðrún in het volgende verhaal. Ingibjörg droomt, dat zij een kostbare ring aan haar vinger heeft, die in tweeën springt. Zij verliest spoedig daarna twee van haar dochters. Een ander maal droomt zij, dat haar man al zijn tenen op drie na mist. Zeven van hun tien kinderen sterven <sup>3)</sup>. Een zekere Sigurveig droomt, dat zij haar twee handen mist. De vrees dat zij haar twee zoons zal overleven, wordt bewaardheid <sup>4)</sup>. Ook ontastbare dingen als slecht weer of een zeker tijdsbestek worden in symbolen uitgedrukt. Jón Tómasson droomt de nacht vóór hij een tocht over de Heljardalsheiði maakt, dat een vrouw hem een witte gordel om wil doen; het gelukt haar niet helemaal. De volgende dag dwaalt hij lange tijd in donker stormweer over de hei, maar tenslotte komt hij toch weer op de goede weg <sup>5)</sup>. Een aantal kronen voorspelt hoeveel kinderen een man bij een vrouw zal krijgen <sup>6)</sup> of hoeveel weken een ziekte zal duren <sup>7)</sup>. Evenals de *héraðsbrestr* in de Glúms-saga c. 21, een gevecht aankondigt, komt er nadat een meisje driemaal een geweldig gekraak heeft gehoord, een epidemie waaraan vele bewoners van zeker district ten offer vallen <sup>8)</sup>.

Gísli weet zijn levensduur; zo is het jaartal 1902, dat Nikulás Þórðarson op een ster op Steindór Jónasson's muts ziet staan,

<sup>1)</sup> Óláfr Haraldsson. <sup>2)</sup> Flóam. 24. <sup>3)</sup> Sig. II, 31—2. <sup>4)</sup> Bj. 39. <sup>5)</sup> Bj. 44. Vgl. Nj. 134: de moeder van Þorvaldr heeft gedroomd, dat deze in rode mantel en broek is gekleed, die met knellende banden eng om het lijf zijn gesnoerd. Zij voorziet zijn bloedig levenseinde. <sup>6)</sup> Bj. 30. <sup>7)</sup> Bj. 21. <sup>8)</sup> Sig. II, 45.

diens sterfjaar <sup>1)</sup>. Een veeg teken is het, dat plotseling de secondenwijzer op Ólaf's horloge ontbreekt, terwijl een andere die ervoor in de plaats is gekomen, veel vlugger loopt <sup>2)</sup>. Jón Daníelsson ziet aan een zwaard drie bloeddruppels hangen; weldra sterven zijn vader, oom en tante <sup>3)</sup>.

Stambomen vinden wij in latere dromen op IJsland niet vermeld. Zoals G. Kelchner <sup>4)</sup> aantoot, komen zij echter nog wel in Ierse en Schotse folklore voor.

Levende personen verschijnen, op enkele uitzonderingen na, in de Oudnoorse dromen altijd in de gedaante van een dier. Dikwijls is het hun eigen *fylgja*, die dus hun individuele karaktertrekken en lichamelijke eigenschappen vertoont <sup>5)</sup>. Høskuldr, de broer van Hrútr, droomt dat een beer met twee honden op Hrútsstaðir afgaat. Hij zegt, dat dit alleen de *fylgja* van Gunnarr van Hlíðarendi kan zijn en rijdt daarom direct naar zijn broer toe. Gunnarr is dezelfde nacht echter reeds ontsnapt <sup>6)</sup>. In Ljósvetningasaga c. 21, droomt Einarr vóór de komst van zijn broer Guðmundr, dat een os langs alle huizen van de boerderij gaat, tenslotte op de erezetel afstapt en dan dood neervalt. Hetzelfde overkomt Guðmundr, wiens gewoonte het was om, als hij op de boerderij kwam, eerst langs alle huizen te lopen. Niet duidelijk is de voorstelling in Þorsteinssaga Síðuhallssonar p. 227. Een witte beer springt over Þórhadd's hoofd; deze laatste verklaart Þorsteinn dan, nu overtuigd te zijn van diens slechte bedoelingen jegens hem. De droom in Gunnlaugssaga c. 2, waarin in 't kort de levensgeschiedenis van Helga voorspeld wordt, moeten wij als een zuiver dichterlijk motief beschouwen. Þorsteinn ziet op de nok van zijn huis een prachtige zwaan zitten, die zijn eigendom schijnt te zijn. Daarop ziet hij een adelaar naast

<sup>1)</sup> Bj. 34—5. <sup>2)</sup> Sig. II, 34. <sup>3)</sup> Sig. II, 38—9. <sup>4)</sup> Dreams, 59. Zij vermoedt, dat dit motief niet van Noorse maar van Europese oorsprong is. <sup>5)</sup> Zie § 11. <sup>6)</sup> Nj. 23.

de zwaan neerstrijken, even later komt een tweede aanvliegen, waarna de concurrenten hevig beginnen te vechten en tenslotte beide dood van de nok vallen. De zwaan blijft droevig achter. Dan komt echter uit het Westen een valk aan, die samen met de zwaan wegvliegt. Þorsteinn wil het uitleggen, alsof de droom slecht weer voorspelt, maar Þorstein's gast, de Noor Bergfinnr, zegt, dat hij doelt op de toekomstige wervers van zijn dochter, die zelf wordt voorgesteld door de zwaan <sup>1)</sup>. Zo sterk was het geloof, dat de werkelijkheid zich volgens de droomuitleg zou voltrekken, dat Þorsteinn over deze onvriendschappelijke en onheilspellende uitleg zeer ontstemd is. Ook in de Vápnfirðinga-saga c. 13, wordt het verdere verloop van de saga in een droom reeds aangeduid. De strijd tussen de verschillende runderen verbeeldt de strijd tussen Helgi en Geitir.

In de vele gevallen waarin men wolven in de droom op zich af ziet komen, moeten wij deze in tegenstelling tot de vaste persoonlijke dierfylgjen eenvoudig beschouwen als uitdrukkingsvorm van de houding en de gezindheid der vijanden <sup>2)</sup>. Dezelfde nacht dat Hǫrðr met tachtig mannen van Hólm wegtrekt, ziet Þorbjörg tachtig wolven op haar boerderij afrennen; vuur brandt in hun muilen. Hun aanvoerder is een witte beer, die er bedroefd uitziet. Dit is Hǫrðr, haar broer, die zijn mannen met tegenzin bij de brandstichting vergezelt <sup>3)</sup>. Atli, Hávarð's beschermer, ziet een troep van zeventien wolven; vóór hen uit gaat een vos. Het zijn Hávarð's vijanden, die onder leiding van Þorgrímur Dýrason tegen hem optrekken <sup>4)</sup>. In afwijking van de bovengenoemde voorbeelden worden in Ljósvetningasaga c. 26, de *fylgjur* van vijanden gezien als een bruinrode os, een stier en veel vee; in Gíslasaga c. 33, als sneeuwhoenders <sup>5)</sup>.

<sup>1)</sup> Van zijn aanstaande vrouw als een zwaan, die vriendelijker tegen anderen dan tegen hem is, droomt Þorgils: Flóam. 24. <sup>2)</sup> Zo Nj. 62; Heið. 26; Dropl. 10. <sup>3)</sup> Harð. 30. <sup>4)</sup> Háv. 20. <sup>5)</sup> Merkwaardig is het voorbeeld uit Gísl. 14, waar Gísli den moordenaar van Vésteinn

Slechts één plaats, Vatnsdœlasaga c. 42, gewaagt van een paard als *fylgja*. In het begin der 14e eeuw, toen de Vatnsdœlasaga zijn tegenwoordige vorm kreeg, moeten de oude voorstellingen zeer verbleekt zijn geweest; anders was een dergelijk bijna goddelijk dier niet in zo nauw verband met een menselijk wezen gebracht. De hele beschrijving is hier trouwens zeer verward. Porkell Zilver ziet zichzelf op een rood paard, dat nauwelijks de grond raakt, naar de vergadering bij Karnsá rijden. Porkell denkt, dat hij de droom gunstig voor zichzelf kan uitleggen: de lucht zal opklaren en hij zal aanzien verwerven. Maar zijn vrouw Signý deelt zijn optimistische verklaring niet. Zij vermoedt terecht, dat hij op de vergadering gedood zal worden, *ok kvað hest mar heita*, — „en marr er mannsfylgja” — *ok kvað rauða sýnaz, ef blóðug yrði*. Porkell ziet dus zijn eigen *fylgja* en bovendien zichzelf daarop rijden, terwijl toch één van beiden, het zien van zijn bloedende *fylgja* of van zichzelf, reeds onheilspellend genoeg zou zijn geweest<sup>1</sup>).

Ook de inhoud der dromen in Bjarnarsaga c. 25, en Gíslasaga c. 32, is niet heel duidelijk, ofschoon beide saga's tot de klassieke gerekend worden. Als Björn gedroomd heeft dat zes mannen hem aanvallen, legt Þorbjörg dit uit als „*manna fylgjur, er illan hug hafa á þér*”. Wij zouden hier in plaats van mensengedaanten wolven verwacht hebben. Niet uit te maken is, welke van beide gedaanten de aanvallers van Gíslí hebben. Wel staat vermeld, dat de leider van de expeditie een wolfskop heeft; Gíslí herkent evenwel onder de andere aanvallers Eyjólfur Þórðarson. In dit laatste voorbeeld vinden wij nog een laatste rest van de oude opvatting van *fylgja* als levensdier; vandaar n.l. nog *vargs* als een slang én als een wolf ziet. De voorstelling van onverbreekelijke verbondenheid van den mens met één levensdier is hier verdwenen. Men vergelijkt den moordenaar dan met verschillende dieren, die echter beide een valse aard hebben. Voor meer van dergelijke voorbeelden, zie G. Kelchner, t.a.p., 17—8. <sup>1</sup>) Zie Vogt, inl. Vatnsd. p. LXXXVI en noot op p. 110 en 111.

*hofuð*, waar elders alleen *vargahugr* genoemd wordt. In de Bjarnarsaga zien wij reeds de animistische verklaring van de *fylgja* als *manna hugr*, d.w.z. plan, gedachte <sup>1)</sup>.

Toch zijn er in latere verhalen nog wel sporen van het oude diervylgjengeloof aan te wijzen. Sveinn droomt, voordat zijn zoon Bjarni en zijn dochter Salvör er op uit trekken om IJslands mos te zoeken, dat hij twee witte vogels heeft, waarvan hij het wijfje moet missen. Daarom wil hij zijn dochter niet mee laten gaan, maar zij zet haar wil door. Onderweg wordt zij ziek en ofschoon Bjarni haar goed bewaakt, wordt zij geroofd door *útilegumenn* <sup>2)</sup>. In een andere droom ziet iemand dat een eendvogel wordt doodgeschoten en hij hoort een doordringende kreet als van een mens. Later hoort hij die kreet opnieuw. De vrouw die hem slaakt, komt spoedig te sterven <sup>3)</sup>.

Naast de uit de saga's bekende vogels komen in IJslandse folklore ook zeehonden als fylgjen voor. Snæbjörn Kristjánsson droomt, dat hij op een rots bij de zee staat. Zes zeehonden willen aan land komen, maar zij kunnen niet. Zij zien hem met smekende ogen aan. Hij wil hen redden maar zijn hulp is ontoereikend. In een hevige storm verdrinken na enige tijd de zes bootsmakkers van Snæbjörn. In een vroegere droom, die ook op dat ongeluk wees, had hij zes mensenhoofden uit zijn boot zien vallen. Eén daarvan herkende hij een jaar later, toen hij voor de eerste maal Brandur, zijn toekomstige schippersmaat, zag <sup>4)</sup>.

Behoudens deze enkele resten komen in latere droomfolklore geen fylgjen meer voor; zij zijn vervangen door verschijningen der levende personen zelf.

## § 7. Ik ga nu over tot de rechtstreekse droomvoorstellingen.

<sup>1)</sup> De voorstelling is klaarblijkelijk deze, dat de ziel het lichaam in de slaap verlaat (in J. A. I, 356—7 als een damp). <sup>2)</sup> J. A. II, 189 v.v. <sup>3)</sup> Bj. 36. <sup>4)</sup> Grá. I, 5 v.v. De uitdrukking *verða að selum* = verdrinken, zal hier ook van invloed zijn geweest.



Men kan in een droom op de hoogte komen van dingen die zich, zowel in tijd als in ruimte, ver of nabij afspeelen. Ook kan men van levenden, doden en allerlei bovennatuurlijke wezens, waar-schuwingen krijgen of belangrijke aankondigingen vernemen.

Þórdís weet door een soort helderziendheid in de ruimte, dat Þormóðr, de moordenaar van haar zoon, verborgen wordt gehouden bij Gamli en Gríma en dat hij zich later op een eiland in de fjord verschuilt <sup>1)</sup>. Ketill ziet in een droom, dat zich onder een stapel rijshout een aardhuis bevindt met de nodige levens-middelen <sup>2)</sup>.

Een voorgevoel van wat komen gaat, krijgt Hrafn als hij droomt, dat Helga zijn overtalrijke wonden niet meer kan ver-binden; Helga trekt hieruit de conclusie, dat zijn rivaal Gunn-laugr uit Noorwegen moet zijn teruggekomen om zich op hem te wreken. In het tweegevecht op Dinganes wordt Hrafn inderdaad dodelijk door Gunnlaugr verwond <sup>3)</sup>. In Flóamannasaga c. 23, ziet Þórey *fögr heruð ok menn bjarta*. Volgens Þorgils wijst dit op het leven na de dood.

Zoals men vroeger droomde van bloedwraak, strijd en alles wat daarmee samenhang, zijn het later, als in rustiger tijden veeteelt en visserij in het middelpunt der belangstelling staan, b.v. verloren schapen die men, door een droomgezicht ingelicht, terugvindt. Hermann Jónasson vertelt, hoe op zekere keer, toen hij nog een kleine schaapherder was, het mooie schaap Blakkar-dóttir zoek was. Zijn vriend Jón vroeg hem of hij wilde proberen van Blakkardóttir te dromen. Na enkele onduidelijke beelden zag Hermann tegen de morgen heel scherp, dat het schaap zich, ingesneeuwd maar toch nog levend, bevond in een droge aardholte op een grote grasvlakte aan de voet van een zeer hoge helling. De volgende dag vindt hij daar het schaap terug <sup>4)</sup>. Snæbjörn ziet in zijn droom een knoest bij de klamp van zijn

<sup>1)</sup> Fóstbr. 23. 24.    <sup>2)</sup> Flat. III, 453.    <sup>3)</sup> Gunnl. 14. 16.    <sup>4)</sup> Draumar, 5 v.v.

roeibank, die hij de volgende dag inderdaad constateert <sup>1)</sup>.

*Draumsþakir menn* voorspellen verder ziekte of dood <sup>2)</sup>. In de nacht van 28 op 29 Januari 1906 ziet *frú* Jóhanna in Akureyri de hele begrafenisstoet van koning Christiaan IX voorbijtrekken. Haar schoonvader Davíð hoort dezelfde nacht geweldig klokgelui. Pas 22 Februari komt het bericht in Akureyri, dat de koning op 29 Januari is gestorven <sup>3)</sup>. Met de hemelse visioenen uit Flóamannasaga c. 23, vergelijkte men verder die van Sigfússon II, 26—7.

Levende personen verschijnen in de Oudnoorse literatuur, zoals wij zagen, bijna steeds in de gedaante van hun fylgjen-dier; in eigen gedaante daarentegen slechts in een paar gevallen. De jaloerse Þorbjörg dreigt haar vriend Þormóðr met blindheid, als hij niet op het Althingi zegt zijn gedicht voor háár en niet voor Þórdís gemaakt te hebben <sup>4)</sup>. Vóór het gevecht met Svartr IJzerschedel krijgt Þorgils van zijn vriend Auðunn het zwaard Blaðnir; later eist Auðunn het weer op en geeft er een ring voor in de plaats <sup>5)</sup>.

In andere gevallen zijn het steeds doden, heiligen of andere boven-natuurlijke wezens, die ofwel geschenken geven, ofwel het lichaam van den dromer schade toebrengen; beide handelingen moeten dan als bewijs dienen, dat dergelijke droombezoeken werkelijk hebben plaats gehad. Aan droomverschijningen van levenden, die de Noormannen natuurlijk evengoed als wij gekend hebben, schonken zij minder aandacht. In de saga's gaat men er met een korte opmerking overheen <sup>6)</sup>. Dat deze bezoeken in de Flóamanna- en Fóstbrœðrasaga uitvoerig beschreven worden en er zelfs tastbare bewijzen van genoemd worden, wijst m.i. op late datum van de eerste, en late interpolatie in de tweede saga.

<sup>1)</sup> Grá. I, 5.   <sup>2)</sup> Bj. 20.   <sup>3)</sup> Gríma 3, 44—5. Vgl. de droom over de dood van Christiaan VIII: Bj. Bjarn. 154 v.v.   <sup>4)</sup> Fóstbr. 11.  
<sup>5)</sup> Flóam. 15. 16.   <sup>6)</sup> Zie W. Henzen, t.a.p., 53 v.v.

Heiligen is het vergund, tijdens hun leven reeds aan anderen te verschijnen. Óláfr Tryggvason verwijt Hallfreðr, dat hij zijn nieuwe geloof slecht nakomt <sup>1)</sup>. Aan Þorvaldr *tasaldi* geeft hij in de droom een doek, waarin een brief met God's Naam, die hem zal sterken in de strijd tegen Bárðr <sup>2)</sup>.

Wij vinden in de jongere verhalen natuurlijk meer voorbeelden van verschijningen van levenden dan in de saga's, maar toch horen wij ook daar slechts een enkele maal van een fysieke handeling tijdens de droom, die dan een symbolische betekenis heeft.

Þórunn Stefánsdóttir droomt, dat een onbekende jongeman haar over liefde spreekt en haar daarbij even aanraakt; na jaren wordt deze droomman haar echtgenoot <sup>3)</sup>. Van geschenken, die levende personen na hun droombezoek achterlaten, vond ik geen voorbeeld <sup>4)</sup>.

Doden ziet men wel hoofdzakelijk in wakende toestand <sup>5)</sup> maar toch ook in dromen. De verschijning kan tot doel hebben een vriend of bloedverwant te melden, dát en hóé men is gestorven. De dode Gunnlaugr en Hrafn spreken ieder tot hun vader een strofe, waaruit blijkt, dat zij in het tweegevecht gevallen zijn. Beiden zijn *alblóðugir* <sup>6)</sup>. Als Hersteinn overnacht bij zijn *fóstri* Þorbjörn de Stappende, ziet hij in zijn slaap zijn vader Blundketill met brandende kleren binnenkomen. In dezelfde nacht is Blundketill met de zijnen door Kippen-Þórir in zijn huis verbrand <sup>7)</sup>.

De dode moeder van Þorsteinn, Jóreiðr, spoort hem in zijn droom aan tot wraakneming op een vijand; zij geeft hem de raad zijn twee bijlen Jarlsnautr en Þiðrandanautr mee te nemen <sup>8)</sup>.

<sup>1)</sup> Hallfr. 9.   <sup>2)</sup> Flat. I, 380—1.   <sup>3)</sup> Bj. 29—30.   <sup>4)</sup> Daarentegen komt het veel voor, dat alvenvrouwen meisjes die hun bij een bevalling geholpen hebben, iets moois geven. Zie § 13.   <sup>5)</sup> Zie Hfdst. III.   <sup>6)</sup> Gunnl. 17.   <sup>7)</sup> Høns. 9.   <sup>8)</sup> Þorst. p. 229.

Skefill vindt het niet voldoende Þórkell alleen raad te geven; als Þórkell wakker wordt, ligt er een zwaard naast hem <sup>1)</sup>. Agnarr gaat, om Goud-Þórir er vanaf te houden zijn grafheuvel te plunderen, nog verder. Þórir ontvangt van hem een wambuis, helm, zwaard, handschoenen, mes, gordel en bovendien twintig mark goud en twintig mark zilver <sup>2)</sup>. Een geestelijke gave daarentegen verleent Þorleifr *jarlsskáld*. De schaapherder Hallbjörn rust dikwijls uit op Þorleif's grafheuvel en zou graag een loflied op hem dichten. Aangezien hij geen dichter is, lukt dit hem echter niet. Hij komt nooit verder dan „*hér liggv skáld*”. Tot op zekere nacht de *haugbúi* naar buiten treedt en Hallbjörn in de droom voorspelt, dat hij een *þjóðskáld* zal worden, indien hij de *vísa*, die Þorleifr hem voorzegt, kan onthouden <sup>3)</sup>. Evenzo herinnert Sterren-Oddi zich de *visur*, die hijzelf als Dagfinnr in de droom gesproken heeft, ofschoon hij toch geen *skáld né kvæðinn* is <sup>4)</sup>.

Ontevredenheid, b.v. over de behandeling van hun gebeente, is voor de doden een andere reden om terug te keren tot de levenden. Þóra droomt, dat haar man Ásmundr, die samen met een slaaf op zijn schip in een grafheuvel is bijgezet, diens aanwezigheid als hinderlijk voelt. Daarop wordt de slaaf uit het schip genomen <sup>5)</sup>. Uit toorn over de overgang van zijn zoon Gestr tot het Christendom, wreekt Bárðr zich, door in de slaap Gest's ogen aan te raken, waardoor deze blind wordt <sup>6)</sup>.

In tegenstelling met deze helpende of schadende doden, die aan ieder willekeurig persoon tot wien zij in enigerlei betrekking staan, kunnen verschijnen, komen Christelijke koningen of heiligen, als Godsgezanten, alleen tot personen die hiertoe zijn uitverkoren. Óláfr Tryggvason toont zich ook na zijn dood nog aan Hallfreðr en later aan den abt, wiens dienaren Hallfreð's lijk in een moeras hebben geworpen; de abt moet Hallfreðr met volle eer laten begraven en de dienaren straffen <sup>7)</sup>. Met de

<sup>1)</sup> Reykd. 19.   <sup>2)</sup> Gull—þ. 3.   <sup>3)</sup> þorl. p. 129 v.v.   <sup>4)</sup> Stj.-Od. dr. 7. 9.   <sup>5)</sup> Ldn. p. 50 noot.   <sup>6)</sup> Bárð. 21.   <sup>7)</sup> Hallfr. 10. 11.

bedoeling, dat Grímr zijn trouwen skald Þormóðr zal helpen, wijst Óláfr de Heilige Grímr de schuilplaats van Þormóðr aan <sup>1)</sup>. De heilige Magnús *jarl* geeft aan Gunni de wens te kennen, dat zijn lijk vervoerd zal worden naar Kirkjuvág; de mensen die gezondheid zoeken, zullen deze daar door zijn voorspraak van God verkrijgen <sup>2)</sup>.

De latere volksverhalen wemelen van z.g. *draumvitjanir* <sup>3)</sup>, waarbij stervenden of zij, die juist zijn omgekomen, dit feit — veelal in strofen — aan hun vrienden en verwanten meedelen. Men ziet de doden in de toestand, waarin zij in het stervensuur verkeerden en herinnert zich na de droom de gesproken strofen <sup>4)</sup>. Zo droomt iemand, dat zijn vriend, die als vrijwilliger in de oorlog was gegaan, plotseling in huis staat, bleek en met een rode bouffante om de hals. Hij was, zoals later bleek, door een granaat gedood <sup>5)</sup>.

Met raad en daad staat in een sprookje een gestorven moeder haar dochter Geirþrúður bij. Zij wijst haar in de droom namelijk een liefdekruid (*hjósnagrasid*), dat zij, om de liefde van Gunnarr te verkrijgen, onder diens hoofdkussen moet leggen. Het werkt verrassend snel, want de volgende morgen komt Gunnarr al met zijn aanzoek bij Geirþrúður <sup>6)</sup>. Kristrún Erlendsdóttir, die haar man en jongste dochtertje verloren heeft, droomt, dat haar reeds lang gestorven *fóstri* Bjarni haar troost door de volgende strofe te spreken:

„Hún er nú sæl, því frelsi' er fengið  
fyrir Guðs háum tignarstól,  
helstrið við dauðann gegnum gengið,  
gleðinnar heldur eilíf jól,  
útvöldum með í englakrans,  
umvafin höndum lausnarans”.

<sup>1)</sup> Fóstbr. 24. <sup>2)</sup> Orkn. 57. <sup>3)</sup> Sig. II, 9. v.v.; J. A. I, 228 v.v.; Bj. Bjarn. 152 v.v. (hier vormen de dichtregels uit de droom van den één een aanvulling op de regels uit de droom van een ander). <sup>4)</sup> Zie § 8.

<sup>5)</sup> Saga V, 2, 214—5. <sup>6)</sup> Gríma 1, 36 v.v.

Ofschoon Krístrún niet *hagmælt* is, herinnert zij zich de strofe toch nog, als zij wakker wordt <sup>1)</sup>. Met Hallbjörn uit *Porleifs-pátttr* p. 129 v.v., is een meisje te vergelijken, dat van kwade dromen verlost zal worden, als het zich na de droom de strofen nog herinnert, die een engel tot haar spreekt <sup>2)</sup>.

Op doden, die zich beklagen over iets dat hen hindert, of die herinneren aan een nog niet nagekomen belofte, kom ik in een volgend hoofdstuk nader terug. Evenals Bárðr veroorzaken zij lichamelijk letsel <sup>3)</sup> of gedragen zij zich als echte spoken. Een van de hoofdoorzaken van hun verschijnen is wel, dat zij een Christelijke begrafenis wensen. Daarom wijzen zij de plaats aan, waar hun lijk gevonden kan worden <sup>4)</sup>. Soms ook lichten zij voor hun verwanten de sluier van het leven hiernamaals op <sup>5)</sup>, of roepen zij levenden tot zich <sup>6)</sup>.

Wat tenslotte de heiligen-visioenen betreft, deze zullen uit den aard der zaak tot de zeldzaamheden behoren. In latere dromen zijn het naast doden, meestal engelen, die waarschuwingen geven en opwekken tot een beter leven <sup>7)</sup>.

Ook *dísir*, *hamingja* en *spámaðr* komen in de Oudnoorse saga's als droomvrouwen en -mannen voor. Dikwijls echter hebben deze verschijningen tegelijk een symbolische betekenis. Björn Hítðœlakappi krijgt, vóór hij door Þórðr Kolbeinsson gedood wordt, een teken van zijn vooruitziende *dísir*; „een gehelmde vrouw van den koning des hemels noodt in iedere droom den skald" <sup>8)</sup>. De beschermgeesten dragen hier duidelijk een Walkyrenkarakter. Þorsteinn Síðuhallsson droomt drie nachten achter elkaar, dat drie vrouwen, steeds in andere volgorde, hem waarschuwen voor zijn Ierse slaaf Gilli, die een aanslag op zijn leven beraamt. Telkens spreekt de vrouw die vóóraan staat, een strofe. Maar

<sup>1)</sup> V. S. 72—3. <sup>2)</sup> Sig. II, 15—6. <sup>3)</sup> J. A. I, 234—5. <sup>4)</sup> Sig. II, 49. <sup>5)</sup> Sig. II, 56—7. <sup>6)</sup> Grá. III, 85. <sup>7)</sup> Sig. I, 59—60; Sig. II, 16 v.v. <sup>8)</sup> Bjarn. 32.

zelfs zij kunnen de gang van het lot niet tegenhouden: Þorsteinn wordt door Gilli vermoord <sup>1)</sup>. Gíslí heeft twee droomvrouwen, een goede en een slechte. De goede zegt hem, dat de zeven vuren, die hij in een zaal ziet branden, de zeven jaren voorstellen, die hij nog te leven heeft. Zij raadt hem aan tijdens zijn leven het oude geloof te verzuken, zich niet meer in te laten met tovenarij en goed te zijn voor armen en ongelukkigen <sup>2)</sup>. Zuiver Christelijke moraal! Later neemt zij hem op haar grauwe paard mee naar haar huis, spreekt de hoop uit dat hij er zich gelukkig zal voelen en zegt: „*skaltu hingat fara, þá er þú andaz, ok njóta hér fjár ok farsælu*” <sup>3)</sup>. Zijn slechte droomvrouw voorspelt hem nooit iets goeds, wil hem wassen in bloed <sup>4)</sup>, probeert hem een bloedige muts op te zetten en alle goede beloften van de andere droomvrouw te niet te doen <sup>5)</sup>. De anders zeer abstracte *hamingja* uit de *Vatnsdœlasaga* verschijnt Þorsteinn drie nachten achter elkaar in de gedaante van een vrouw, om hem te waarschuwen niet uit te rijden naar Gróa's feest. Door naar haar raad te luisteren, wordt hij geen slachtoffer van de toverkunsten, waarmee Gróa over haar gasten een lawine doet neerkomen <sup>6)</sup>.

Een *spámaðr* geeft Hallfreðr de raad te verhuizen en voorkomt daardoor, dat hij met have en goed onder een aardverschuiving bedolven wordt <sup>7)</sup>. De droomman Herfinnr vertelt den jarl van de Hebriden alles omtrent de Brjánsslag: wie er sneuvelde zijn, enz. <sup>8)</sup>.

Meerdere droomvrouwen tegelijk komen in moderne verhalen niet meer voor. Wel fungeren nog steeds onbekenden als droomvrouw of droomman <sup>9)</sup>, al neemt een Engel — een goede — of de Dood zelf — een boze geest — dikwijls hun rol over.

<sup>1)</sup> Dr. Þorst. p. 233 v.v.    <sup>2)</sup> Gísl. 21.    <sup>3)</sup> Gísl. 29.    <sup>4)</sup> Gísl. 23.  
<sup>5)</sup> Gísl. 32.    <sup>6)</sup> Vatnsd. 36.    <sup>7)</sup> Hrafnk. 1. Vgl. Ldn. p. 133—4, waar de raad echter aan Hallfreð's zoon Hrafnkell gegeven wordt.    <sup>8)</sup> Nj. 157.    <sup>9)</sup> In de schedel van een gestorven droomman blijven de ogen steeds levend: J. p. 153.

Een *draumkona* en een *draummaður* heeft Jón Daniélsson van Vogar. De eerste doet denken aan Gíslí's goede droomvrouw. Zij zegt Jón, hoe hij het een of ander moet aanpakken, waar verloren zaken terug te vinden zijn, enz. Eens is Jón een zilveren lepel kwijt. Als hij de vrouw vraagt waar deze is, zegt zij, dat hij zijn kleren moet nazoeken. Jón laat dit doen, maar er wordt niets gevonden. De eerstvolgende keer dat Jón haar weer ziet, verwijt hij haar dit, maar zij beweert, dat men niet goed genoeg gezocht heeft. Daarop zoekt Jón zelf mee, maar de lepel komt niet terecht. In de derde droom zegt hij de vrouw, dat zij gelogen heeft en niet meer onder zijn ogen hoeft te komen. Maar de volgende winter vindt men de lepel in Jón's vissersbroek <sup>1)</sup>. Stefán Gunnlaugsson ziet, steeds als slecht weer in aantocht is, dezelfde droomvrouw <sup>2)</sup>.

Van zijn droomman krijgt bovengenoemde Jón de raad niet langer dan twintig jaar op Vogar te blijven wonen, anders zal zijn gelukster dalen. Hij moet na dit tijdsbestek een boerderij bouwen in de Hvalfjord. Jón wil echter niet van Vogar weg en de sombere voorspelling van den droomman komt uit. De houding van Jón tegenover zijn droomvrouw en droomman bewijst duidelijk, hoe de eerbied en gehoorzaamheid, die men in de saga-tijd aan dergelijke personen bewees, in later tijd dikwijls ontbreken.

Een andere keer doet de, in de Deense tijd zo gevreesde, politie dienst als onheilsbode <sup>3)</sup>. Of de vorst zelf wordt geper-sonifiërd tot een lange berijpte man met witte baard, die 's nachts met beide handen Þorstein's voeten vastgrijpt. Als Þorsteinn kort daarna een tocht over de Hörgárdalsheiði maakt, bevrozen zijn voeten <sup>4)</sup>. Een sjaal fungeert als inductor in Gráskinna III, 4 v.v.

Zeer interessant zijn verschillende dromen van Hermann

---

<sup>1)</sup> J. A. I, 426—7. <sup>2)</sup> Grá. III, 20—1. <sup>3)</sup> Sig. II, 36—7. <sup>4)</sup> Bj. 34.



Jónasson, destijds directeur van de landbouwschool op Hólar in het Hjaltadal. Wij zagen reeds, dat hij in de droom kon zien waar een zoekgeraakt schaap terug te vinden was. De meeste van zijn dromen nu ontving hij door toedoen van . . . . Ketill úr Mörk, de bekende figuur uit de Njála. Reeds verscheidene malen had deze hem, zonder dat Hermann wist wie hij was, in dromen raad gegeven, die dan later goed te pas kwam. Dit geschiedde echter alleen, opdat Hermann daardoor ook geloof zou hechten aan de belangrijke droom uit de winter 1892/3 <sup>1)</sup>. In zekere nacht verscheen toen namelijk aan Hermann een flinke, goedgebouwde man van middelmatige lengte, met zwart haar en volle baard; hij leek ongeveer zestig jaar te zijn. Deze vertelde Hermann, dat hij verschillende dingen uit de Njála ten onrechte als niet juist beschouwde; dat de Njála eigenlijk uit drie *sögur* bestond: Gunnarssaga Hámundarsonar, Höskuldssaga Hvítanessgoða en Brennu-Njálssaga, maar dat van de tweede saga het laatste deel verloren was gegaan. Toen drie eeuwen na de dood van Höskuldur de eerste en derde saga werden samengevoegd, werden de brokstukken van de tweede ingeschoven. Voor de samenhang moesten nu verschillende delen veranderd of erbijgemaakt worden. Zo drongen onwaarheden binnen. Daarbij kwam, dat men door de overheersende positie van het Christendom geen goed begrip meer had van de heidense zeden, wiking-natuur en bloedwraak.

Ketill verhaalde daarna aan Hermann de ontbrekende delen van de Höskuldssaga, met de opdracht, deze droom aan anderen bekend te maken. In de voorafgegane eeuwen had Ketill reeds twee keer geprobeerd dit alles aan een mens te openbaren; beide malen was de persoon ongeschikt gebleken. Als Hermann de droom niet opschreef en aan anderen meedeelde, zou het den dode niet vergund zijn, nog eens in contact met de levenden te

---

<sup>1)</sup> Draumar, 40 v.v.

komen. Dank zij de vele duidelijke droomgezichten, was het Hermann mogelijk, jaren daarna<sup>1)</sup> de hoofdzaken van de droom nog bekend te maken en een schildering te geven van Skarpheðin's uiterlijk en diens strijd met Höskuldur.

De toestand waarin hij steeds, als Ketill hem verscheen, verkeerde, vergelijkt Hermann met een soort schijndood of hypnose. Hij noemt dergelijke dromen *leiðsludraumar* (hypnotische dromen), omdat hij helemaal onder invloed en afhankelijk van den droomman is. Hij hoort alles wat rondom hem gebeurt en heeft een onverzwakt gezichts- en verstandelijk vermogen, maar de geestelijke en lichamelijke gevoelens zijn vager, doffer, dan wanneer hij „gezond” is. Hij kan geen levensteken geven en is absoluut machteloos. De droomman leest echter gedachten en beantwoordt die.

Behalve de *leiðsludraumar* onderscheidt Hermann verder nog *vökudraumar*<sup>2)</sup> — een soort waarschuwing, die in een toestand van vermoeidheid en tussen slaap en waken in door de gedachte flitst —, *daglátadraumar* — dromen over de gebeurtenissen van de volgende dag —, en *líkingadraumar*<sup>3)</sup> — symbolische dromen, die uitgelegd moeten worden —. Zo sterk is zijn geloof aan de waarheid van zijn dromen, dat hij in een zware mist in de bergen zich meer naar hén richt, dan naar de raadgevingen van een gids<sup>4)</sup>. Meerdere malen is daardoor dan ook zijn leven gered.

Getuigenverklaringen en een nawoord bij deze *Draumar* van den bekenden psycholoog Prof. Guðmundur Finnbogason bewijzen, met welke serieuze wetenschappelijke geest men op IJsland de dromen tegenwoordig bestudeert<sup>5)</sup>.

---

<sup>1)</sup> Op een lezing, gehouden in Reykjavík in Febr. 1912. <sup>2)</sup> *Draumar*, 36 v.v. <sup>3)</sup> *ib.* 4. <sup>4)</sup> *ib.* 22 v.v. <sup>5)</sup> Al komen ook bij H. Jónasson nog „dogma's” van droomuitleg voor; zo ziet hij vóór een lawine neerstort altijd veel hooi en veel schapen; vóór stormweer hoort hij muziek en lawaai.

Bovennatuurlijke wezens als alven en trollen treden in moderne volksverhalen ook in dromen op. Alven wijzen b.v. geneesmiddelen aan, zeggen waar een verloren kind of schapen zijn terug te vinden, of beklagen zich, als kinderen stenen naar hun woning hebben gegooid <sup>1)</sup>.

In saga-dromen missen wij de alven echter en ook van trollen zijn slechts een paar voorbeelden aan te wijzen. De reuzin Menglōð beschrijft Ormr Stórólfsson de laatste ogenblikken van zijn voedsterbroeder Ásbjörn en geeft hem toverhandschoenen, die hem zullen sterken in de strijd tegen haar halfbroeder Brúsi <sup>2)</sup>. Troll-achtig doet ook Brynjarr aan, die Þorsteinn een wondering geeft, waardoor zijn moeder van haar stomheid genezen wordt <sup>3)</sup>. In de *Kumblbúapáttir* p. 129—130, eist de hoofdpersoon van Þorsteinn het zwaard terug, dat deze heeft weggenomen. Vanwege haar attributen — zwaard en trog — mogen wij de vrouw, die Án's ingewanden vóór het gevecht uit zijn lichaam neemt en er rijshout voor in de plaats stopt, veilig onder de trollen rangschikken <sup>4)</sup>. Na de strijd, waarin Án een tijdlang vecht *svá at úti lágu iðrin*, droomt hij, dat dezelfde vrouw het rijshout weer vervangt door zijn ingewanden <sup>5)</sup>. Een hevige strijd symboliseert de handeling van twee vrouwen, die in Glúm's droom bloed uit een trog over het hele district sprenkelen <sup>6)</sup>. Als Flosi een man in geitenvelmantel, met een ijzeren staf in de hand, een berg ziet uitkomen en hoort, hoe hij de namen van vele mannen afroept, is dit een teken, dat al deze lieden *feigir* zijn. Ten overvloedige geeft de man, Járngrímur genaamd, nog een geweldige slag met het ijzer <sup>7)</sup>.

In het latere volksverhaal geeft een trollenvrouw een herdersjongen, dien zij om zijn moed belonen wil, een doek, gordel en ring, waarmee hij de liefde van Margrét, de beste partij op

<sup>1)</sup> Zie § 13.    <sup>2)</sup> Flat. I, 529.    <sup>3)</sup> Flat. I, 253 v.v. Brynjarr is een Hadesvorst: Sveinsson, Verzeichnis, XXXIX.    <sup>4)</sup> Laxd. 48.    <sup>5)</sup> Laxd. 49.    <sup>6)</sup> Glúm. 21.    <sup>7)</sup> Nj. 133.

IJsland, zal winnen. Na haar dood zal de vrouw hem in de droom verschijnen en dan moet hij haar komen begraven en de schatten uit haar grot halen <sup>1)</sup>. Met Njála c. 133, is te vergelijken de droomman van Pétur Steinsson. Pétur ziet in de herfst een man, *mikill sem tröll*, van Noord naar West door de lucht vliegen. Met een ijzeren staf slaat hij in de grond, zodat deze scheurt. Hij roept tot Pétur: „*Eg heiti Hreggviður og fer hart yfir*”. In de volgende winter komt er een geweldige sneeuwstorm. Een ander maal ziet Pétur, hoe deze man — die zegt dat hij een dode is — op een boer toegaat en hem een zwart kaartje uit een zilveren doos geeft. De boer sterft kort daarop. Als Pétur zelf door dezen droomman achtervolgd wordt, sterft hij binnen de maand <sup>2)</sup>.

Zodra de goden door de komst van het Christendom tot duivels zijn geworden, zijn zij ook niet meer te verheven om in dromen te verschijnen, iets wat bij een levend geloof in hen onmogelijk zou zijn geweest. Daar Þórr als boerengod en Freyr als vruchtbaarheidsgod hecht met het dagelijks leven op IJsland verbonden zijn, verschijnen juist deze twee in Oud-Noorse dromen.

Glúmr droomt, dat al zijn dode bloedverwanten bij Freyr voor hem pleiten, opdat hij toch niet hoeft weg te trekken van Þverárland. Maar Freyr wil, misschien denkend aan den os, dien Þorkell de Lange hem beloofd heeft indien Glúmr verbannen wordt, niet toegeven <sup>3)</sup>. Þórr toont zich in verschillende dromen van Þorgils Ørrabeinsstjúpr hevig vertoornd over Þorgils' bekering tot het Christendom. Als wraak doodt Þórr eerst een wild zwijn, later een os van Þorgils en als deze daarop zelf een nacht bij het vee blijft waken, is hij de volgende morgen over zijn hele lichaam blauw geslagen. Vóór de tocht naar Groenland

<sup>1)</sup> J. A. I, 200 v.v.    <sup>2)</sup> Grá. II, 63 v.v.    <sup>3)</sup> Glúm. 26.

dreigt een grote man met rode baard Þorgils met schipbreuk, als hij niet terugkeert tot het oude geloof. De man toont hem een woelige zee, maar Þorgils zegt: „*far á brott, enn leidi fjándi, sá mun mér hjálpa, sem alla leysti með sínum dreyra*”. Tegen de herfst verbiedt Þorgils zijn mannen, aan Þórr te offeren; deze verschijnt daarop weer in de droom en eist tenminste zijn eigendom op. Na lang nadenken herinnert Þorgils zich, dat dit een os moet zijn, dien hij als kalf aan Þórr gewijd had. De os wordt over boord gegooid en zodoende komen de mannen er levend af <sup>1)</sup>.

Waar in Oudnoorse literatuur Þórr reeds „duivel” genoemd wordt, is het te begrijpen dat de goden, áls zij in latere dromen voorkomen, als kwade geesten fungeren. Zij herinneren dan alleen in hun uiterlijk of in enkele trekken nog aan Þórr of Óðinn.

Wij zagen reeds, dat de naam van Þórr als „hard” gold in dromen. In Sigfússon I, 38 v.v., verschijnt de duivel als een man met rode baard. Deze voorstelling sloeg, zoals de passage der Flóamannasaga bewijst, oorspronkelijk op Þórr. Kölski, een éénogig man, gekleed in lange mantel, en met een staf in de hand, komt op het kritieke moment op een volksvergadering om den geboeiden Gizur te bevrijden <sup>2)</sup>. Wie herkent in deze figuur niet direct god Óðinn?

---

<sup>1)</sup> Flóam. 20—1.   <sup>2)</sup> Sig. I, 46—7. Variant: J. þ. 105—6. Zie A. G. van Hamel, Gambanteinn (Neoph. 17, 136 v.v.).

### III. GEESTVERSCHIJNINGEN EN SPOKEN

Uitgaande van de verschijningen zelf, kunnen wij een onderscheid maken tussen *svipir*, *afturgöngur* en *fylgjur*.

Onder *svipir* moeten wij in later tijd in de meeste gevallen verstaan verschijningen van niet-aanwezige personen die in levensgevaar verkeren of reeds gestorven zijn. Het zijn in ieder geval absoluut onschadelijke geesten <sup>1)</sup>.

Daarnaast staat het „gevaarlijke lijk”, het dode lichaam zelf, dat zijn daemonische macht reeds toont terwijl het nog boven de aarde staat, én het eigenlijke „spook”, dat terugkeert naar de wereld der levenden om mensen en dieren te kwellen.

Van geheel andere aard is de *fylgja*. Oorspronkelijk verstond men hieronder het dier dat het levensbeginsel van een persoon bevatte of althans met die persoon in levensgemeenschap stond. In de sagatijd vinden wij nog enkele resten van dit geloof, ofschoon de *fylgjur* zich toen al ontwikkeld hadden tot vrouwelijke beschermgeesten. Na de val van het heidendom worden zij daemonisch en beschouwt men hen als kwade volggeesten van een bepaald persoon, huis of geslacht.

---

<sup>1)</sup> Ook uit de saga's kennen wij dit soort verschijningen, ofschoon men daar onder *svipir* nog meer in 't algemeen verstaat: een gezicht dat snel voorbijaat, een glimp van iemand (Fritzner haalt Gr. 45 aan: *Þorbjörn hafði svip af konunni*).

§ 8. *Svipir*.

Reden van hun verschijnen.

Personen die door een ongeval zijn omgekomen, verschijnen dikwijls aan hun nabestaanden om dezen te doen weten dat en hoe zij om het leven zijn gekomen.

Porkell Eyjólfsson van Helgafell is al kort na Kerstmis naar het Noorden getrokken, om het hout dat hij een paar maanden tevoren uit Noorwegen had meegebracht, naar huis te vervoeren. Dit vervoer heeft hem nog al lang opgehouden en het is Witte Donderdag vóór hij van zijn laatste pleisterplaats, Ljárskógar, van wal steekt. In de avond van dezelfde dag gaat zijn vrouw Guðrún op Helgafell naar de kerk. Bij de kerkhofpoort gekomen, ziet zij plotseling een spook voor zich staan, dat tot haar spreekt: „groot nieuws, Guðrún”. Guðrún antwoordt slechts: „zwijg, ongelukkige”, en gaat verder. Maar dan ziet zij bij de kerk Porkell en zijn mannen; zij zijn blijkbaar zojuist thuisgekomen, het zeewater druipt nog uit hun kleren (*hon sá, at sjár rann ór klæðum þeira*). Zij zegt niets tegen hen en gaat de kerk binnen. Na haar kerkbezoek keert zij terug naar huis en denkt haar man in de huiskamer te vinden; daar is echter niemand. En op Paas-Zaterdag verneemt zij de tijding, dat Porkell en de zijnen op Witte Donderdag verdronken zijn <sup>1)</sup>).

Een parallel uit de tweede helft der 19e eeuw geeft het volgende verhaal over Sölvi Sæmundsson. Deze man bezat de gave van voorspelling en helderziendheid en had o.a. voorspeld, dat zijn zoon Sæmundur vóór hem zou sterven. Eens op een herfstavond ging de oude Sölvi, die toen op Sandhóll woonde, naar buiten, kwam echter spoorslags weer binnen, haalde moeilijk adem en zei: „nu is het dus gebeurd”. Hij vertelde daarop aan zijn huishoudster, dat hij buiten Sæmundur — op dat moment in Ólafsfjord — gezien had; het water droop uit zijn kleren (*hefði*

<sup>1)</sup> Laxd. 76.

*runnið af honum sjórinna*): hij zal dus verdronken zijn. Inderdaad kwam drie dagen later een bode uit Ólafsfjord met het bericht, dat Sæmundur op dezelfde avond, dat zijn vader hem gezien had, verdronken was <sup>1)</sup>.

Ziet men, hetzij in wakende toestand, hetzij in de droom <sup>2)</sup>, afwezige personen zo plotseling voor zich, dan kan men er zeker van zijn, dat zij in levensgevaar verkeren of reeds gestorven zijn.

Soms wijst de geest zelf de plek aan waar hij is omgekomen. Zo vertelt men over een paar personen uit de 18e eeuw het volgende. Twee bureu: de boeren van Fremri- en van Neðri-Uppsaliur, hebben samen een tocht gemaakt. Op de terugrit scheiden zich echter hun wegen en als de boer van Fremri-Uppsaliur na een omweg weer langs zijn buurman rijdt, is deze nog niet thuis. Hij stapt nu de boerderij binnen, gaat op de hooizolder zitten, laat zijn benen uit het trapgat bengelen en wacht zo de terugkomst van zijn vriend af. Plotseling voelt hij dat er aan zijn voeten wordt getrokken. Hij gaat naar beneden en als hij daar niemand kan ontdekken, naar buiten. Dan schijnt het hem, alsof hij zijn vriend langs het *tún* ziet lopen en ziet stilstaan bij een riviértje, dat uitloopt in een moeras. Opeens is het hele gezicht weer verdwenen. De boer gaat nu zelf ook naar het riviértje toe en vindt daar het lijk van den ander, die waarschijnlijk door een kuil in de beek van zijn paard gevallen en verdronken was <sup>3)</sup>.

Volgens andere voorstellingen wordt de dode gezien bij het binnentreden in zijn graf. Zo hoort een schaapherder hoe Þorsteinn Kabeljauweter met zijn gezellen in de grafheuvel Helgafell verwelkomd wordt. Þorsteinn moet plaatsnemen op de erzetel tegenover zijn vader. Kort daarop blijkt, dat Þorsteinn bij de visvangst verdronken is <sup>4)</sup>.

<sup>1)</sup> Gríma 8, 54—5.    <sup>2)</sup> Zie § 7.    <sup>3)</sup> V. S. 27—8.    <sup>4)</sup> Eb. 11. Vgl. Svanr: Nj. 14.



Een modern equivalent is, dat omgekomenen verschijnen op de plek waar zij begraven zullen worden <sup>1)</sup>).

In alle bovengenoemde gevallen waren de levenden nog onkundig van het verscheiden hunner familieleden of kennissen. Ook als de dood reeds bekend is, ziet men de doden echter nog dikwijls rondwaren in hun oude omgeving.

Aldus in de bekende episode uit de Eyrbyggjasaga c. 54, waar de verdrongen Þóroddr *skattkaupandi* en zijn vijf vissers iedere avond tijdens Þórodd's begrafenismaal druipnat de zaal op Fróðá binnenkomen en in de keuken bij het vuur gaan zitten. Ook na afloop van het begrafenismaal zoeken zij nog geregeld de etensvuren op en dan verschijnen daar tevens, de uit hun graf opgestane, Þórir „met het houten been" en zijn zes makkers, die achtereenvolgens door een spook — een epidemie — gedood zijn. Deze laatsten zijn helemaal beslijkt, zij schudden hun kleren uit, zodat de aardkluiten op Þóroddr en de zijnen vallen <sup>2)</sup>).

In het begin van de 20ste eeuw was eens tijdens de visvangst een boot vergaan in het Ísafjarðardistrict. Als twee maanden later de reder Kristinn Gunnarsson op een Zondagavond zijn pakhuis binnenkomt, ziet hij de hele bemanning, bestaande uit vijf of zes vissers, in oliejasen bij de tafel staan. Hun stuurman had namelijk tijdens zijn leven in genoemd pakhuis gewoond en de vissers hadden zijn tafel gebruikt, om er het aas op gereed te maken <sup>3)</sup>).

Heel gewoon is het, dat mensen díe personen of voorwerpen waaraan zij vroeger zeer gehecht waren of waaraan zij in het stervensuur sterk gedacht hebben, ook na hun dood willen beschermen of komen zoeken. Het zal alleen aan toeval te wijten zijn, dat in de oude literatuur van deze voorstelling geen voor-

<sup>1)</sup> Sig. III, 34—5; Saga VI, 2, 239—40. <sup>2)</sup> Dit hele begrafenismaal valt in de Kersttijd; vgl. de alven, die ook in de Kerstnacht, als de mensen naar de kerk zijn, op de boerderijen komen. <sup>3)</sup> Grá. I, 67—8.

beelden zijn aan te wijzen. Ik moet dus volstaan met het geven van enkele uit de latere bronnen.

Daar lezen wij b.v., hoe een stervende moeder aan haar vriendin verschijnt om deze de zorg voor haar kind op te dragen<sup>1)</sup>. Of hoe een gestorven meisje in de nacht vóórdat haar kleine bezittingen publiek verkocht zullen worden, stil de kamer insluipt en de haar dierbare voorwerpen: naaigerei, kleren, brieven en een portret, uit haar kist tevoorschijn haalt, aandachtig bekijkt en behoedzaam weer opbergt<sup>2)</sup>.

Er zijn enkele gevallen, waarin het zien van *svipir* beschouwd moet worden als voorteken voor naderend onheil. In de *Fóstbrœðrasaga* c. 19, zien Kálfr en Steinólfr van Garpsdalr eens in de verte gewapende mannen rijden. Zij herkennen Þorgeirr Hávarsson en de acht mannen die met hem in Raunhöfn gevallen waren. Allen zijn geheel bebloed. Als zij bij de rivier komen, die dicht langs Garpsdalr stroomt, verdwijnen zij plotseling. Even later wordt Eyjólfur bij dezelfde rivier door zijn voederbroeder Þorgeirr *hófleysa* gedood.

Als Una afscheid heeft genomen van haar man Bárðr, die er op uit trekt om zijn hout naar huis te vervoeren, kijkt zij nog eens om en valt op hetzelfde ogenblik in zwijm. Weer bijgekomen, vertelt zij aan haar zuster dat zij dode mannen op Bárðr zag afgaan; zij gelooft nu dat hij *feigr* is<sup>3)</sup>.

Sigfússon III, 32 v.v., geeft een moderne parallel. Rond Kerstmis 1835 ziet Einar Torfason, op weg naar de handelsfactorij, aan de Noordzijde van de kerk veel mannen, die allen den stuurman Jónas Björnsson te lijf gaan. Hij denkt, dat dit verdronken vissers zijn en loopt hen daarom vlug voorbij. De eerste man dien Einar dan in de winkel tegenkomt, is juist Jónas Björnsson. Einar gelooft nu stellig, dat Jónas *feigur* is. Daarom wil hij zijn vriend Lárus ervan afhouden met Jónas mee uit te varen.

<sup>1)</sup> Sig. III, 18.    <sup>2)</sup> Sig. III, 23 v.v.    <sup>3)</sup> Glúm. 19.

Lárus lacht om deze bezorgdheid en stoort zich niet aan Einar's waarschuwendende woorden. In Februari vergaat Jónas' boot echter, en de hele bemanning — dus ook Lárus — komt om.

Het gezicht neemt de *svipir* waar.

In de saga's vertonen de onschadelijke — evenals trouwens de schadelijke — geesten zich meestal in hun vroegere menselijke gedaante. In de latere volksverhalen vinden wij daarnaast de *svipir* echter ook beschreven als een soort waarneembare zielen, grijsgrauw van kleur, dikwijls heel lang gerekt en in de vorm van een rookzuil <sup>1)</sup>, of als lichtende vlekken en sterren <sup>2)</sup>. Daar dergelijke beschrijvingen in de Oudheid helemaal niet voorkomen, is deze voorstelling van de ziel als een soort nevel waarschijnlijk ontstaan onder invloed van Christelijke begrippen of van vreemde sprookjes e.d.

In het geval dat de doden hun menselijke gedaante hebben, ziet men hen in die toestand, waarop zij in het ogenblik van sterven verkeerden. Daaruit blijkt dan hoe zij zijn gestorven.

Wij zagen boven, hoe in de saga's de verdronkenen zich vertonen in kletsnatte kleren; die in 't gevecht zijn gesneuveld, verschijnen later geheel bebloed; de onthoofde, spokende Klaufi slaat in een gevecht zijn vijanden met zijn bloederige hoofd om de oren <sup>3)</sup>. Ditzelfde motief vinden wij ook in de Nieuw-IJslandse literatuur. De *svipur* van een vrouw, die bij een brand is omgekomen, wordt geregeld met geschroeid haar en een verbrande wang gezien <sup>4)</sup>. Die door een sneeuwstorm zijn overvallen, keren ook besneeuwd terug bij de levenden <sup>5)</sup>, enz.

Men hoort de *svipir*.

Dat de doden bij hun verschijnen tot de levenden spreken, is iets bijzonders. Meestal geschiedt dit dan ook in verheven

<sup>1)</sup> J. A. I, 358.    <sup>2)</sup> Sig. III, 12, 14 v.v.    <sup>3)</sup> Svarfd. 23.    <sup>4)</sup> Gríma 9, 29.    <sup>5)</sup> Bj. 152—3.

allitererende vorm, bij voorkeur met herhaling van een versregel of woord.

Klaufi spreekt vanaf het dak van het huis van zijn oom Karl de volgende strofe:

„*Sit 'k á húsi  
sé 'k til þess  
héðan munu vér  
oss hefnda vænta*”.

Waaruit Karl terecht concludeert, dat Klaufi zijn hulp nodig heeft <sup>1)</sup>. Skarpheðinn en Hogni kunnen van verre de strofe verstaan, die Gunnarr in zijn grafheuvel dicht <sup>2)</sup>. Later hoort men Skarpheðinn zelf — dood of levend, dat weet men niet — van onder de brandende puinhopen van Bergþórshváll een *vísa* spreken <sup>3)</sup>. Klaufi spreekt zelfs met zijn afgehouden hoofd <sup>4)</sup> in de handen een strofe, waardoor hij Karl de richting aangeeft waarin hij zijn vijand moet zoeken:

„*Suðr es ok suðr es  
ok svá skulum stefna*”.

Talloos zijn ook in later tijd de motieven, waarom de IJslanders tot de geliefde en machtige dichtkunst grepen; en één van deze motieven is het bekend maken van de dood en het aangeven van de plaats, waar zich het ongeval afspeelde. Bjarga Halldórsdóttir verneemt in een droom de dood van haar broers, de bekende Reynistaðabræður. Zij hoort één van hen, Bjarni, de volgende strofe spreken:

„*Enginn finna okkur má  
undir fannahjarni;  
dægur þrjú yfir dauðum ná  
dapur sat hann Bjarni*”.

Als de lijken van de broers ondanks vele pogingen niet gevonden worden, droomt Bjarga weer dat Bjarni tot haar komt en zegt:

<sup>1)</sup> Svarfd. 23. <sup>2)</sup> Nj. 78. <sup>3)</sup> Nj. 130. <sup>4)</sup> Vgl. de strofe van het hoofd uit Eb. 43.

„Í klettaskoru Kreptir liggjum bræður;  
en í tjaldi áður þar  
allir hvíldum félagar”<sup>1)</sup>.

Gríma 3, 11—2, verhaalt hoe de bekende psalmdichter Hallgrímur Pétursson vanuit zijn graf de volgende strofe sprak, toen twee mannen hem als *draugur* wilden opwekken:

„Hrærið ekki hót við því, sem hérna liggur;  
það er þjónninn Drottins dyggur,  
dávinn, væra hvíld sem þiggur”.

De mannen maakten dat zij wegwamen! — Soms ook wordt er alleen op deuren en ramen geklopt en hoort men zeggen: „*ljúkið upp*”. Het blijkt dan, dat iemand in een sneeuwstorm is omgekomen<sup>2)</sup>.

Een ander maal wordt plotseling aan het raam van een boerderij gezegd: „*hér sé Guð*”, zonder dat een gast opdaagt. Op dat ogenblik is dan echter iemand gestorven, die in enigerlei betrekking stond tot die boerderij<sup>3)</sup>. Is een man in een sneeuwstorm verongelukt, dan hoort zijn vrouw thuis een geluid alsof hij met sneeuwbekloste schoenen de trap opstommelt, terwijl zijn stijfbevoren kleren langs de muur schuren<sup>4)</sup>.

Soms blaffen plotseling honden, zonder dat er enig onraad is; dit is een teken dat spoedig een sterfgeval op de boerderij zal worden bekend gemaakt. Het lijkt alsof dieren de *svipir* nog eerder waarnemen, dan mensen<sup>5)</sup>.

En tenslotte wordt ook in IJslandse verhalen, evengoed als in onze moderne spookgeschiedenissen, soms melding gemaakt van luide knallen, van borden, glazen en kannen die door de lucht vliegen<sup>6)</sup>, enz. enz.

### Invloed op andere zintuigen.

Niet altijd demonstrenen de geesten zich zo duidelijk hoor-

<sup>1)</sup> J. A. I, 228 v.v. <sup>2)</sup> Grá. III, 6 v.v. = Sig. III, 51 v.v. <sup>3)</sup> Sig. III, 50.  
<sup>4)</sup> Sig. II, 121 v.v. <sup>5)</sup> Sig. III, 27—8. <sup>6)</sup> Sig. III, 55; Grá. III, 30 v.v.

of zichtbaar. Dikwijls bemerkt men hun aanwezigheid slechts door een vaag, droef gevoel. Voorbeelden levert alleen de latere literatuur; de sagatijd zal deze opvatting echter ook wel gekend hebben.

Vóór de komst van de *svipir* wordt men overvallen door machteloosheid en slaperigheid. Men bezigt hiervoor dezelfde uitdrukking: *sækja at*<sup>1)</sup>, die in de saga's gebruikt wordt, wanneer *fylgjur* iemand bezoeken.

Ook op smaak- en reukorganen hebben de *svipir* invloed. Vanuit de stal, waarin de volgende dag het lijk van Pétur Þorgrímsson zal worden binnengedragen, komt de *húsfreyja* een echte lijkucht tegemoet; ook ruikt zij haaienlucht (Pétur had namelijk een haai bij zich)<sup>2)</sup>.

De *svipir* kunnen dus weliswaar met alle zintuigen worden waargenomen, maar zij grijpen niet schadend in het leven der mensen in. Een enkel woord is al voldoende om hen te verjagen<sup>3)</sup>. Meestal is zelfs dat niet nodig en verdwijnen zij, zoals zij komen, in een *svip*<sup>4)</sup>. Probeert men hen te grijpen, dan gaan zij in nevel op<sup>5)</sup>.

Is de reden om te verschijnen weggenomen, m.a.w. heeft men het lijk van den verongelukte gevonden en begraven en den dode alles meegegeven wat hem toebehoorde, dan houden de verschijningen op.

De jongere verhalen vermelden ook wel *svipir* van beesten<sup>6)</sup> en zelfs van dingen<sup>7)</sup>. Dit is echter een latere uitbreiding; in de saga's vinden we daarvoor geen parallellen.

### § 9. Het „gevaarlijke lijk”<sup>8)</sup>.

In de vorige § zagen wij, dat de geesten der afgestorvenen in menselijke gedaante verschijnen en menselijke liefde en ver-

<sup>1)</sup> Sig. III, 18. <sup>2)</sup> Grá. III, 9—10. <sup>3)</sup> Sig. III, 36. <sup>4)</sup> Voorwoord Sig. III. Vandaar hun naam. <sup>5)</sup> Grá. I, 64. <sup>6)</sup> Grá. II, 35—6.

<sup>7)</sup> Sig. II, 80—1. <sup>8)</sup> H. Dehmer, Prim. Erzähl. 26 v.v.

langens koesteren. Toch hebben zulke *svipir* weinig stoffelijks; zij doen niet veel meer dan zich vertonen en zijn volstrekt ongevaarlijk. Terwijl wij nu zullen zien, hoe het dode lichaam zelf de levenden vele parten kan spelen en zelfs schade kan toebrengen.

Het woord „praeanimisme“, door Hans Naumann in Hoofdstuk II van zijn *Primitive Gemeinschaftskultur*, voor het eerst ook op het dodengeloof toegepast, houdt in het geloof in een lichamelijk, materialistisch voortbestaan van den mens, ook na de dood. Velen na Naumann hebben duidelijk aangetoond hoe de IJslandse saga's dikwijls nog helemaal op dit praeanimistisch standpunt staan. De dood brengt slechts een verandering teweeg; de mens wordt daardoor een daemonisch wezen <sup>1)</sup>, het lijk geldt als gevaarlijk en het dode lichaam kan gaan spoken.

Wel neemt men allerlei voorzorgsmaatregelen: men sluit de mond en de neusgaten van het lijk <sup>2)</sup> en hoedt zich voor de boze blik uit de starre ogen door den gestorvene van achteren te naderen en zijn ogen zo snel mogelijk toe te drukken <sup>3)</sup>. Maar desondanks toont deze reeds op zijn doodsbed een gevaarlijke macht. Zo blijft Grímhildr pas rustig op de baar liggen als haar man eraan te pas komt <sup>4)</sup>. En als het boerendochtertje van Hrossholt haar nieuwsgierigheid niet langer kan bedwingen en 's nachts met haar zusje naar het lijk van den beroemden Styrr, den Vechtersbaas, gaat kijken, richt de dode zich van zijn baar op, spreekt een strofe en slaat het meisje door zijn blik met waanzin <sup>5)</sup>.

Bij de begrafenis van Skallagrím <sup>6)</sup> en Þórólfr Hinkepoot <sup>7)</sup> breekt men zelfs een gat in de muur en draagt daardoor het lijk naar buiten. De bedoeling van deze maatregel is, dat de dode bij

<sup>1)</sup> Prim. Gem. 51. <sup>2)</sup> Aan welk gebruik waarschijnlijk echter animistische opvattingen ten grondslag moeten liggen. <sup>3)</sup> Eb. 33; Eg. 58; Nj. 98. <sup>4)</sup> Flat. I, 543. <sup>5)</sup> Heið. 7. <sup>6)</sup> Eg. 58. <sup>7)</sup> Eb. 33.

zijn terugkeer als spook, de toegang tot het huis niet meer zal kunnen vinden.

Maar ook dan resten nog vele moeilijkheden vóór men het lijk van bovengenoemden booswicht Þórólfr onder de aarde heeft. Hij toont zich namelijk zo abnormaal zwaar, dat het een paar sterke ossen hevige inspanning kost de slede waarop hij ligt, op de plaats van bestemming te brengen. Later gaat hij nog spoken ook, zodat zijn zoon het lijk laat opgraven en naar een afgelegen plek laat brengen, maar bij dit vervoer is het eerste span ossen al spoedig uitgeput en het tweede span wordt dol en slaat op hol. De tweede keer dat men het lijk wil opgraven, moet er zelfs een hefboom aan te pas komen, om het van zijn plaats te krijgen. Þórólfr blijkt nog onverteerd en ziet er uit als een troll; *hann var blár sem Hel ok digr sem naut*<sup>1)</sup>.

In later tijd keren dezelfde opvattingen onveranderd terug. Ook als het lijk van Snorri, een tovenaar die niet in gewijde aarde begraven wenste te worden, door de dragers desondanks in de richting van het kerkhof wordt vervoerd, is de kist plots zó zwaar dat de mannen hem eenvoudig niet tegen een heuveltje opkrijgen en hem even neerzetten om uit te rusten. Maar als zij de kist weer opnemen, is hij zo licht als een veertje! De goddeloze Snorri was door den duivel uit zijn kist gehaald<sup>2)</sup>.

Grote schrik veroorzaakt de lijkkist van den bozen Ólafur, die bij de begrafenis tweemaal opspringt. Bij de derde keer gaat séra Þorleifur er bovenop staan en drukt hem neer, tot hij helemaal met aarde is bedekt<sup>3)</sup>.

Dan toonde de beruchte Þorgunna uit de Eyrbyggjasaga c. 51, zich hulpvaardiger tegenover degenen, die haar de laatste dienst bewezen. Want toen haar begrafenisstoet op Neðranes aankwam en de eigenaar van de boerderij zich weinig gastvrij

---

<sup>1)</sup> Eb. 63. Dezelfde uitdrukking: Gr. 32.    <sup>2)</sup> Grá. II, 68—9.    <sup>3)</sup> Grá. II, 96.



gedroeg, stond zij uit haar kist op en bracht zelf een maal voor haar dragers op tafel.

De jongere volkssage knoopt hier nog een ander motief aan vast. Men vertelt namelijk dat deze Þorgunna, toen men haar op Skálholt in een graf boven op een andere kist wou bijzetten, de volgende strofe sprak:

„*kalt á fótum*  
*Ána ljótum*”,

waarop vanuit de onderste kist werd geantwoord:

„*af því fáir unna*  
*Þórgunna*”<sup>1)</sup>.

Een dergelijke roep van iemand die begraven wordt, tegen zijn vijand op het kerkhof, noemt men wel *náhljóð*<sup>2)</sup>.

Dit alles wijst erop, dat men zich de doden absoluut menselijk denkt voort te leven. Dat zij de levenden hun menselijke liefde-, haat- en wraakgevoelens duidelijk laten blijken, zullen wij zien bij de behandeling van de „spoken”.

#### § 10. *Afturgöngur*.

Volksverhalen-verzamelaars als Jón Árnason en Sigfús Sigfússon delen de spoken in verschillende categorieën in. Ik houd mij in het volgende, ook voor de sagatijd, aan hun indeling.

Wij kunnen dan onder de spoken in de eerste plaats diegenen onderscheiden, die tijdens hun leven al een boosaardige natuur hadden (de z.g. *illhryssingar*), dan de te vondeling gelegden (*útburðir*), de gierigaards (*féþúkar*) en tenslotte de *heimsel-skendur* en de *hefnivargar*, die om de een of andere reden steeds op één bepaalde plaats verschijnen of zich willen wreken op de levenden.

De welbekende *illhryssingar* uit de sagatijd zijn: Klaufi<sup>3)</sup>,

<sup>1)</sup> J. A. I, 227.    <sup>2)</sup> J. A. I, 226.    <sup>3)</sup> Svarfd. 14 v.v.

Hrappr <sup>1)</sup>, Þórólfr Hinkepoot <sup>2)</sup>, Glámr <sup>3)</sup>, de tovenaar Hallbjörn Slijpsteenoo<sup>4)</sup> en de tovenaressen Gróa <sup>5)</sup>, Þorgríma en Þorbjörg Katla <sup>6)</sup>. Al dadelijk na hun dood blijkt dat zij *liggja eigi kyr* of *ganga aptr*.

Van Glámr vertelt men, dat hij tijdens zijn leven geen kerkdiensten wilde volgen. Zo moet Gleðra, een spook uit de 19e eeuw, aan een meisje wier droomvrouw zij is geworden, bekennen, dat zij geen rust kan vinden in het graf, omdat zij vroeger nooit het Onze Vader had gebeden, altijd slechts voor de vorm naar de kerk was gegaan en onder de preek geslapen had <sup>7)</sup>.

#### *Útburðir.*

Het te vondeling leggen van kinderen (vooral meisjes) in heidense tijden, moet waarschijnlijk beschouwd worden als een offer om vruchtbaarheid te verkrijgen. In de sagatijd stond de wet in sommige gevallen toe *at bera barn út* <sup>8)</sup>. Maar zelfs vooraanstaande lieden lieten, ofschoon er geen economische reden voor was, hun kind soms te vondeling leggen <sup>9)</sup>. Meestal werd dit dan echter door een schaapherder, die door de moeder in vertrouwen was genomen, bij verwanten gebracht en daar opgevoed. De vraag, in hoeverre hier romantische motieven ingevoerd zijn, moet ik buiten beschouwing laten.

In later tijden waren het ongedoopte, buitenechtelijke kinderen en kinderen der armen die, dood of levend, vlak na de geboorte te vondeling werden gelegd. En deze *útburðir* gaan dikwijls spoken, hetgeen dan natuurlijk niet te wijten is aan eigen slechtheid. Veeleer lijkt het alsof de kinderen de ouders aan hun misdaad komen herinneren, of men moet aannemen dat boze

---

<sup>1)</sup> Laxd. 10 v.v. <sup>2)</sup> Eb. 8 v.v. <sup>3)</sup> Gr. 32 v.v. <sup>4)</sup> Laxd. 35 v.v.  
<sup>5)</sup> Vatnsd. 36. <sup>6)</sup> Harð. 3.27. <sup>7)</sup> J. A. I, 262 v.v. <sup>8)</sup> Zie Árne Pálsson, *Um lok þrældóms á Íslandi* (Skírnir 1932, 191 v.v.). <sup>9)</sup> Ik denk b.v. aan Helga (Gunnl. 3), Þorsteinn Ossenvoet (Flat. I, 252), Finnbo<sup>g</sup>i de Sterke (Finnb. 2), e.a.

geesten zich van de ongedoopte lichaampjes hebben meester gemaakt. De saga's kennen deze voorstellingen nog niet; wij staan hier kennelijk voor een jongere ontwikkeling.

De *útburðir* worden beschreven als donkerbruine, ronde ballen, die zich op elleboog en knie heel vlug voortbewegen, daarbij de handen en voeten gekruist houdend. Zij proberen tussen iemands voeten te schieten en als dit hun lukt, is het leven van den mens ermee gemoeid. 's Nachts of bij mist brengen zij mensen op een dwaalspoor; door namelijk driemaal om hen heen te draaien, beroven zij de mensen van het verstand. Dicht men een strofe of geeft men hun een naam, — zowel het rhythmisch gebonden woord als de naam bezitten een sterke magische potentie — dan worden zij machteloos. Het is echter verkeerd om op hun gehuil, dat rampen en bijzondere gebeurtenissen aankondigt, zomaar in 't wilde weg iets te antwoorden. Soms geven zij zelf te kennen wie hun vader of moeder is. Brengt men het lijkje bij de moeder, dan wordt deze plotseling ziek <sup>1)</sup>.

#### *Féþúkar.*

Geldduivels noemt het volk degenen, die bij hun dood zelfs niet van het goud kunnen scheiden en het daarom op een bepaalde plaats verbergen — waar zij het dan geregeld komen opzoeken — of het met zich meenemen in het graf.

Dit laatste is natuurlijk niet te vergelijken met de Vikingen die, levend of dood, met gevolg en bezit in de grafheuvel trokken of bijgezet werden <sup>2)</sup>. Maar toch lezen wij in een van de latere saga's al, hoe een man zijn goud in een hol onder een waterval verbergt en zich als draak daar bovenop legt <sup>3)</sup>. Overigens wekten ook de gaven en offers: wapens, schilden, goud, enz., die men iederen dode in het graf meegaf, de begeerte van latere Vikingen

<sup>1)</sup> Sig. III, 65 v.v.    <sup>2)</sup> Eg. 3; Ldn. p. 50.    <sup>3)</sup> Gull—þ. 3. 20.

op; in hevige gevechten met de grafbewoners trachtten zij zich daarvan meester te maken.

De Nieuw-IJslandse volksverhalen vertellen hoe de *fépúkar* iedere nacht hun geld komen tellen en het spelenderwijs over hun hoofd gooien. Daarbij willen zij echter evenmin als alven en nachttrollen door het daglicht verrast worden; liever laten zij dan hun geld in de steek en verzinken zij in de grond <sup>1)</sup>.

Op de plek waar zij hun schatten verborgen hebben, ziet men soms een *vafurlogi* <sup>2)</sup> of *málmlogi* branden <sup>3)</sup>.

In de saga's kent men dit onder de naam *haugaeldr* <sup>4)</sup>. Dit licht bracht Grettir ertoe, af te dalen in de donkere grafheuvel van Kárr en op zoek te gaan naar diens schatten. Maar Kárr — weer een voorbeeld van het „levende lijk” — verdedigt zijn bezit goed en pas na een hevige worsteling valt hij op zijn rug, waarop Grettir hem het hoofd afslaat, dit aan zijn zitvlak zet en met de geroofde schatten naar boven klimt <sup>5)</sup>.

Nog romantischer is het motief in de Gull-Póris saga c. 4, waar Pórir op Agnar's raad met zijn vrienden naar de waterval trekt, waaronder zich indertijd Valr en zijn twee zonen als vliegende draken op hun goud hebben gelegd. Ook hier volgt een gevecht; de draken worden gewond en vluchten weg onder het uitspuwen van vuur en gif <sup>6)</sup>.

Eeuwen later nog probeert men helden uit de sagatijd schatten te ontroven, die hen in 't graf waren meegegeven. Zo trachtte in de 16e eeuw een Engelsman, Jón genaamd, de gletscher-spelonk te vinden, waar Bárðr Snæfellsáss met al zijn goud was binnengetrokken. De eerste keer wordt Jón genoodzaakt terug

<sup>1)</sup> J. A. I, 270 v.v. <sup>2)</sup> Niet te verwarren met de *vafvlogi* in Fqr Skírnis 8 en Fjölsvinnsmál 31, waar de laaiende vlammenmuur bedoeld wordt, die het sprookjesverblijf van vrouwen en godinnen omgeeft. <sup>3)</sup> J. A. I, 276; Bj. 254. <sup>4)</sup> Eg. 85; Gull—p. 3. <sup>5)</sup> Gr. 18. Grafroof ook in Harð. 15; Flóam. 12; Reykd. 19; Bárð. 20; Ldn. p. 94—5. <sup>6)</sup> Vgl. Fáfñir en de vuurspuwende en schatbewarende draken uit de sprookjes.

te keren, omdat Bárðr een toverstorm tegen hem verwekt. De tweede keer neemt hij een gedrochtelijk Egyptisch tovenaartje mee, maar deze vriest onderweg aan de gletscher vast. Tenslotte vindt Jón de spelonk, afgaande op de aanwijzingen van een IJslands tovenaar. Binnen in de lichte gletscherholte ziet hij op een platte steen den nog geheel onverteerden Bárðr liggen; in een hoek ziet hij een grote ijzeren kist staan. Met behulp van Bárð's stenen knots gelukt het hem het deksel zover op te lichten, dat hij een handjevol goud kan pakken. Maar op hetzelfde ogenblik hoort hij achter zich geritsel. Hij kijkt om en ziet, dat Bárðr zich toornig opheft en aanstalten maakt van zijn steen op te staan. Met het goud en de knots in zijn armen vliegt Jón de spelonk uit en de gletscher af. Sindsdien is het nooit meer gelukt Bárð's graf te ontdekken. De knots wordt, naar men zegt, nog steeds in een Engels museum als grote bezienswaardigheid getoond <sup>1)</sup>.

Skeggi van Hvammur probeert de schatten van Goud-Brá die, als pendant van Goud-Pórir, onder de waterval in de nabijheid van zijn boerderij huist, te veroveren. De eerste keer roept hij de hulp van Pórr in, maar dan mislukt de poging; meer succes heeft hij, als hij belooft van het goud een kerk op Hvammur te laten bouwen <sup>2)</sup>.

In andere jongere verhalen maken de grafschenders meer gebruik van list dan van geweld. Dikwijls wordt b.v. de list uit het volgende verhaal aangewend.

Op een grote boerderij is de boer gestorven en zijn tegelijkertijd alle geld en waardevolle voorwerpen verdwenen. Ieder die in het bed van den boer slaapt, wordt 's ochtends dood gevonden. Op zekere dag komt nu een man, die om nachtverblijf vraagt. De boerin zegt hem dat zij slechts één bed over heeft en hoe het met dit bed gesteld is. De gast is echter niet bang

<sup>1)</sup> Gríma 4, 52 v.v.    <sup>2)</sup> J. A. I, 149—50.

en krijgt dan verlof om erin te slapen. 's Avonds gaat deze man naar 't kerkhof, graaft een gat in de grond, wentelt zich erin, zodat hij vol aarde zit, en gaat dan naar huis en in bed. Midden in de nacht gaat de deur open en hoort hij zeggen: „hier is het rein en goed”. Het spook (de gestorven boer) komt de kamer binnen, breekt twee planken uit de vloer en haalt daar geldstukken onderuit, die hij achter over zijn hoofd gooit. Zo gaat 't de hele nacht. Als het dag begint te worden, kruipt de gast uit bed, gaat naar het kerkhof en stapt daar in een open graf. Even daarna komt het spook en vraagt den ander uit zijn graf te gaan. Maar deze wil dat niet doen vóór de boer hem zegt, waar de voorwerpen verstopt zijn, die bij zijn dood zo plotseling verdwenen waren. Het spook toont den man dan een aardhol in het *tún* en wil daarna in zijn graf. Maar eerst moet hij nog beloven nooit meer terug te komen! De gast gaat daarna rustig in het bed slapen en krijgt de volgende morgen de helft van het gevonden geld <sup>1)</sup>).

In andere verhalen komt hier nog het motief bij, dat het spook zich op zijn nachtelijke tocht wreekt op een meisje dat hem vroeger had afgewezen, door haar te doden en het leven te verstoppen in haar pink of kleine teen. Hij mag dan echter niet in zijn graf terug vóórdat hij gezegd heeft, hoe het meisje genezen kan worden <sup>2)</sup>).

Maar ook de dode wendt listen aan om de mensen van graf-roof af te houden. Als mannen, gelokt door een *vafurlogi*, gaan graven naar verborgen schatten, doet zich, juist als hun poging bijna gelukt, gezichtsbedrog voor. Zij zien b.v. het land door een vloedgolf bedreigd, een kerk of boerderij in lichter laaie of andere angstige visioenen, waardoor zij genoodzaakt worden hun pogingen te staken <sup>3)</sup>. Ofwel de heuvelbewoners zorgen

<sup>1)</sup> J. A. I, 264—5.    <sup>2)</sup> J. A. I, 265—6; J. p. 271 v.v. = Sig. III, 76 v.v.    <sup>3)</sup> J. A. I, 278. Hetzelfde is Ingólfur *Bjarmalandsfari* overkomen, over wien een geschreven saga bestaan moet hebben (Gríma 3, 52 v.v.).

ervoor dat het overdag gegraven gat 's nachts weer dichtvalt <sup>1)</sup>.

Björn, Arnljót's veehoeder, ziet eens een grafvlam en merkt de plaats goed. Als Arnljótur zelf later gaat graven, vindt hij er niets dan een paar kolen <sup>2)</sup>. Omgekeerd denkt een boer een paar schelpen op te rapen, maar als hij thuiskomt, blijken het twee oude munten te zijn. Misschien was een dode daarmee aan het spelen geweest <sup>3)</sup>. Het schijnt alsof in de dodenwereld alles precies andersom is, als in de gewone wereld.

### *Heimselskendur.*

Sigfús Sigfússon vat onder deze naam samen de doden, die bij hun vroegere geliefden komen spoken, en de verongelukten, die dikwijls jarenlang blijven rondwaren op de plaats des onheils. Ook in de saga's kunnen wij deze twee categorieën onderscheiden.

Þórólfr Hinkepoot kwelt zijn vrouw net zo lang tot zij haar verstand verliest en sterft <sup>4)</sup>. Þorgerðr roept Hávarð's hulp in tegen haar gestorven man Þormóðr, die iedere nacht nog naar zijn eigen bed terugkeert <sup>5)</sup>. De broers van Yngvildr slaan Klaufi het hoofd af, als deze haar komt lastig vallen <sup>6)</sup>. Daarentegen waarschuwt de dode Þorsteinn zijn vrouw, opdat de mensen, ook op Groenland, een Christelijke begrafenis zullen krijgen <sup>7)</sup>.

Björn's vader verschijnt na zijn dood geregeld in zijn eigen huis <sup>8)</sup>; Jósteinn en de zijnen, die plotseling zijn gestorven, spoken bij voorkeur in dat deel van de tent van Þorgils, dat zij bewoond hebben <sup>9)</sup>.

In later eeuwen wordt van Rúm-Jón verteld, hoe hij drie dagen na zijn begrafenis weer thuiskomt en overdag precies hetzelfde werk verricht als vroeger, tijdens zijn leven. Maar 's nachts

---

<sup>1)</sup> Vgl. Harð. 15. <sup>2)</sup> J. A. I, 277. <sup>3)</sup> Gríma 4, 59—60. <sup>4)</sup> Eb. 34. <sup>5)</sup> Háv. 2. <sup>6)</sup> Svarfd. 22. <sup>7)</sup> Eir. 6. <sup>8)</sup> Flóam. 13. <sup>9)</sup> Flóam. 22.

*riður hann hússum ófríðlega, svo brakar í viðum*<sup>1)</sup>). Daarbij wil hij bij zijn vrouw in bed. Deze zoekt nu haar toevlucht bij een *prest*, die haar een stevigen boerenzoon, Guðmundur, als hulp stuurt. Maar wat Guðmundur overdag tot stand brengt, doet Jón 's nachts te niet. Zo gaat dat, met uitzondering van de lichte zomernachten, drie jaar door. Eens in een Kerstnacht, als Guðmundur in de Nachtmis is, probeert Jón zelfs zijn vrouw mee te sleuren. Maar Guðmundur wordt van dit dreigend gevaar in een droom op de hoogte gebracht, gaat direct naar huis en kan in een hevige worstelstrijd Jón overwinnen<sup>2)</sup>).

Een andere Jón, die van het melkmeisje hield dat op zijn boerderij werkte, komt om op zoek naar schapen en spookt nu bij dit meisje en haar vriend, den herder. Men moet Jón iedere avond eten geven en hij kaapt zelfs al de vis weg uit de voorraadkamer, zodat alleen de huiden nog overblijven<sup>3)</sup>).

Twee smeden uit de 19e eeuw keren na hun dood geregeld naar hun werkplaats terug, echter zonder iemand kwaad te doen<sup>4)</sup>. Een eenzame zonderling, die de laatste jaren van zijn leven altijd in een hutje had gesleten, ziet men na zijn begrafenis weer op zijn eigen bed liggen<sup>5)</sup>).

Mensen die in de buurt van een bepaalde boerderij zijn verongelukt, worden de *fylgjur* van zo'n plaats, men ziet hen vóórdat personen van de betreffende boerderij ergens verschijnen<sup>6)</sup>).

Heel algemeen in modern volksgeloof zijn verder de verhalen over geraamten die niet kunnen verteren, omdat hun door een inmiddels ook gestorven vijand iets niet is vergeven. Een levend mens moet dan als tussenpersoon fungeren en bij het graf van den één vergiffenis voor den ander vragen. Dan pas

<sup>1)</sup> Cf. Flóam. 13: *tekr at braka mjök í kistunni* en Gr. 32: *því næst tók Glámr at riða hússum*. <sup>2)</sup> Sig. III, 95—6. <sup>3)</sup> J. A. I, 260 v.v. Cf. de uitdrukking *fiskur var ráfinn úr roðinu*, met Eb. 54: *var hverr fiskr ór roði rifinn*. <sup>4)</sup> J. þ. 8—9. <sup>5)</sup> Gríma 8, 57—8. <sup>6)</sup> Sig. III, 85 v.v.



verteert het geraamte <sup>1)</sup>. Hier zijn blijkbaar Christelijke invloeden in 't spel; de saga's spreken hiervan niet.

Zijn deze *heimselskendar* wel eens lastig, over het algemeen echter vrij onschuldig, heel wat kwader spoken zijn de *hefnivargar* of wraakwolven.

*Hefnivargar* spoken uit wraakgevoelens <sup>2)</sup> of wegens het niet opvolgen van gegeven voorschriften e.d.

Het klassieke voorbeeld uit de saga's levert Eyrbyggjasaga c. 51 v.v. Þorgunna, die van de Hebriden naar IJsland is gekomen en op Fróðá bij Þóroddr en Þuríðr onderdak heeft gevonden, wordt daar na het wonderlijk verschijnsel der bloedregen ziek. Daar zij herstel uitgesloten acht, maakt zij Þóroddr haar laatste wensen kenbaar en waarschuwt hem dat het zeer gevaarlijke gevolgen kan hebben, indien hij daaraan geen gehoor geeft. Hij moet haar namelijk op Skálholt laten begraven en haar gouden ring in het graf meegeven, maar haar bed en kostbaar beddegoed verbranden. Daar zal toch niemand nut van hebben, integendeel!

Het duurt niet lang of Þorgunna sterft; de boer wil inderdaad haar laatste wens eerbiedigen en laat een brandstapel oprichten. Maar zijn prachtlievende vrouw kan het niet aanzien, dat dergelijke kostbaarheden worden verbrand en zij bidt en smeekt net zolang tot Þóroddr haar de spreij, dekens en bedgordijnen afstaat.

Maar vreselijk is nu Þorgunna's wraak. Op de avond dat de mannen van haar begrafenis terugkomen, ziet men op Fróðá tegen de wand van het huis een halve maan, die in een richting, tegengesteld aan de zonneloop, rond het huis gaat. Þórir „met het houten been” legt dit uit als een *urðarmáni* (noodlotsmaan). „Hier zal een sterfte op volgen”, zegt hij. En dit wordt be-

<sup>1)</sup> Sig. III, 100 v.v. <sup>2)</sup> b.v. Klaufi: Svarfd. 23.

waarheid. Het eerste slachtoffer is de schaapherder, die plotseling helemaal uit zijn gewone doen is, in zichzelf praat en mishandeld schijnt te zijn. Op zekere morgen vindt men hem dood op zijn bed. Dan volgt Þórir, die eens op een nacht door den spokenden herder achtervolgd en tegen de deur wordt gesmeten. Þórir voelt zich direct niet goed, komt met veel moeite in bed en is over zijn gehele lichaam *kolblár*. Hij wordt ziek en sterft. Nu spookt hij met den herder mee en samen doden zij nog vier anderen.

Een ander maal hoort men dat de vis in de voorraadkast kapot gescheurd wordt; als men gaat kijken, is er echter niets te zien. Als, kort voor Kerstmis, Þóroddr en vijf anderen erop uit zijn gevaren om van Nes vis te halen, ziet men op Fróðá een zeehondenkop uit de keukenvloer opsteken, die naar het beddegoed van Þorgunna kijkt. Het dienstpersoneel probeert de kop naar beneden te slaan, maar telkens rukt hij hogerop. Alleen Kjartan, de zoon van den boer, krijgt hem met geweldig slaan onder de grond. Dit is weer een voorteken voor het verdrinken van Þóroddr en de zijnen, die na hun dood, evenals de schare van Þórir, gedurende de gehele Kersttijd 's avonds bij de etensvuren komen zitten.

Ook het scheuren van de vis duurt voort en eens ziet men een zeehondenstaart uit de kast opsteken. Men trekt met man en macht, zó zelfs dat de huid van de handen wordt afgerukt, maar de staart schiet los en in de kast is geen stukje vis meer te bekennen. Alleen de droge huiden zijn over. Op dit teken breekt de sterfte opnieuw uit; nu sterven achtereenvolgens zes vrouwen.

Tot tenslotte een priester de raad geeft het beddegoed te verbranden, en pas als dit gebeurd is en een deurgericht en zegening met wijwater is gevolgd, houdt het spoken op. Maar intussen had dat beddegoed van Þorgunna heel wat slachtoffers gemaakt.

In de tijd van het Deense handelsmonopolie was eens een

arme drommel, Þórólfur genaamd, gedwongen, herendiensten te verrichten voor den boer van Stafnes. Toen hij weigerde om bovendien nog geregeld een hoeveelheid zeewier te leveren, liet de boer dit eenvoudig uit zijn schuur weghalen. Na de dood van Þórólfur had de boer echter zoveel van diens aanvallen te verduren, dat hij zich tenslotte wel gedwongen zag het wier aan de weduwe van Þórólfur terug te geven <sup>1)</sup>.

Daarnaast lezen wij verhalen over doden, die ontevreden zijn over de behandeling van hun gebeente. Bij het graven van een nieuw graf stoot men namelijk dikwijls op beenderen, die dan wel weer in de aarde worden gelegd, maar waarvan er soms wel eens een vergeten wordt <sup>2)</sup>. In de droom of ook op klaarlichte dag komen de doden dan dit ontbrekende bot terugvragen <sup>3)</sup>.

De smid die de grafsteen van Kjartan Ólafsson op Borg voor de haard van zijn nieuw te bouwen smidse wil gebruiken en hem daartoe in tweeën slaat, wordt door Kjartan zelf in een droom daarvoor gestraft. Hij is zijn hele verdere leven mank <sup>4)</sup>.

Verder kunnen hevige ruzie <sup>5)</sup>, ongeluk in de liefde <sup>6)</sup> e.d., aanleiding worden om na de dood te spoken; dikwijls uit men reeds vóór het sterven de bedreiging zich te zullen wreken. Soms pleegt men zelfs zelfmoord om de wraakneming te kunnen bespoedigen. De dode beschikt immers over bovenmenselijke krachten!

Natuurlijk vinden ook zij, die omgekomen <sup>7)</sup> of vermoord <sup>8)</sup> zijn, geen rust na hun dood. Zij gaan spoken en volgen hele geslachten. Eveneens doden, die men van goud, kleren of iets dergelijks heeft beroofd <sup>9)</sup>.

Een religieus sprookjesmotief, dat in de volksoverlevering is

<sup>1)</sup> Grá. III, 30 v.v. <sup>2)</sup> Vgl. de bokkenmythe: Gylfag. 43. <sup>3)</sup> J. A. I, 237 v.v.; V. S. 90—1. <sup>4)</sup> J. A. I, 234—5. <sup>5)</sup> Sig. III, 121 v.v. <sup>6)</sup> J. A. I, 290—1; Sig. III, 139 v.v. Vgl. Sveinsson no. 365. <sup>7)</sup> Sig. III, 124 v.v. <sup>8)</sup> Sig. III, 104 v.v. <sup>9)</sup> Sig. III, 113 v.v.; Gríma 4, 9 v.v.; Stormen, 66 v.v.

opgenomen, rest hier nog ter bespreking: de tranen van de levenden kunnen tot wonden voor de doden worden.

Een gestorven tovenares, die begraven is op die plek in de kerk, waar Guðrún na de dood van haar man dikwijls hete tranen stort, deelt in een droom aan Guðrún's kleinkind mee, dat dit haar hindert <sup>1)</sup>.

Ook in het latere IJslandse volksgeloof is dit een welbekende trek. Zo droomt een vrouw, wier man op zee is omgekomen, dat hij bedroefd tot haar komt en de volgende strofe spreekt:

„*Undir þvöllum unnarstein*  
*ill er dvöl um nætur,*  
*og stjfeld kvölin söm og ein,*  
*að sjá þitt böf, þú grætur''* <sup>2)</sup>).

Gedaanteverwisseling. Waar sommige mensen reeds tijdens hun leven van gedaante kunnen verwisselen (b.v. *berserkir*?), is het logisch, dat ook doden, die immers sterker magisch potent geacht worden, hiertoe in staat zijn. Bij deze verandering in dieren speelde de doelmatigheid een grote rol. In de Eyrbyggja-saga c. 43, rooft Þórólfr Hinkepoot als adelaar de hond van den slaaf Egill; in c. 53 en 54, vertoont Þorgunna zich in de gedaante van een zeehond; een ander maal (c. 63) maakt Þórólfr als appelgrauwe stier een koe van Þóroddr drachtig. De boze Hrappr zwemt als zeehond rond het schip van Þorsteinn *surtr* en laat hem verdrinken <sup>3)</sup>. Hallbjörn Slijpsteenooft houdt iemand die een koe zoekt, voor de gek door zichzelf in een koe te veranderen <sup>4)</sup>.

In later tijd nemen de spoken alle mogelijke gedaanten aan: van een vlinder <sup>5)</sup>, hond <sup>6)</sup>, kat <sup>7)</sup>, enz. Hier is invloed denkbaar

<sup>1)</sup> Laxd. 76. Het motief is niet meer zuiver; eigenlijk had Guðrún's man de tranen als een last moeten ondervinden. Vgl. Helgakviða Hundingsbana II, 46, evenals Grimm no. 109 en Bolte-Polívka, Anmerkungen II, 485 v.v. <sup>2)</sup> Th. Thoroddsen, Draumljóð (Skírnir 1916, 60). <sup>3)</sup> Laxd. 18. <sup>4)</sup> Laxd. 38. <sup>5)</sup> Sig. III, 117—8. <sup>6)</sup> Grá. III, 40 v.v. <sup>7)</sup> Sig. III, 134—5.

van duivelslegenden. Ook in dat geval kunnen de veranderingen wel degelijk doelmatig zijn. Wanneer een paar zeelieden om zich tegen de aanvallen van den beruchten Valskoti te beschermen de psalmen van Hallgrímur willen gaan lezen, loopt het spook als een vlieg over de regels, zodat het onmogelijk is iets te lezen<sup>1)</sup>. Dit voorbeeld roept ons onmiddellijk Loki voor de geest, die immers ook als vlieg de dwergen stoort in hun smeedarbeid<sup>2)</sup>.

§ 11. *Fylgjur*. Wat ook de oorsprong van het geloof in *fylgjur* zij, in de saga's moeten wij hen in de eerste plaats beschouwen als wezens in diergedaante, waarin het levensbeginsel van een persoon is vervat. Zij begeleiden dezen mens dan steeds en worden door helderzienden vóór zijn komst waargenomen. Soms volgen zij hele geslachten; dan raakt de oorspronkelijke betekenis der *fylgjur* op de achtergrond. Het karakter der *fylgjur* is dan ook lang niet in ieder geval nauwkeurig te bepalen.

Natuurlijk kunnen de voorstellingen van spoken (schadelijke doden) en *fylgjur* (volggeesten) door elkaar raken. Met name Klaufi, het familie-spook uit de Svarfðelasaga, is te beschouwen als overgang van *draugr* tot *fylgja*. Onmiddellijk nadat hij door de broers van Yngvildr vermoord is, verschijnt hij bij Yngvildr in bed. Haar broers slaan hem nu het hoofd af, om verder spoken tegen te gaan. Maar deze maatregel blijkt niet afdoende, want nadat Klaufi in een strofe zijn oom Karl op de hoogte heeft gebracht van zijn dood en hem tot wraak heeft aangespoord, slaat hij in het nu volgende gevecht met zijn afgeslagen hoofd wild in het rond en belet zijn vijanden te vluchten. Hierbij krijgt hij spoedig hulp van een everzwijn en een beer. Dit zijn twee andere leden van Klaufi's geslacht, die de gedaante van hun *fylgja* hebben aangenomen, terwijl bij Klaufi de eigen persoon de plaats van deze *fylgja* inneemt. Ook later grijpt

<sup>1)</sup> Sig. III, 145 v.v.    <sup>2)</sup> Skáldsk. 33.

Klaufi steeds bij alle belangrijke familiegebeurtenissen daadwerkelijk in.

In de saga's komen allerlei dieren als fylgjen voor. Naarmate de plaats, die men in het sociale leven inneemt, hoger is, is het fylgjendier van een fijner soort; ook met het karakter van den mens stemt het overeen. De edele Gunnarr van Hlíðarendi heeft een beer als *fylgja*, Þorsteinn Ossenvoet<sup>1)</sup> eveneens; andere *fylgjur* zijn runderen, adelaars, zwanen, enz.<sup>2)</sup>

Langzamerhand moeten deze volgeesten zich tot vrouwelijke beschermgeesten ontwikkeld hebben; als zodanig zijn ook de *hamingja* en *ðisir* te beschouwen. Van de oorspronkelijke betekenis der *ðisir* als vrouwelijke geleigeesten van een god, is in de saga's geen spoor meer over<sup>3)</sup>. De *fylgja* van Þórðr Hølluson waarschuwt hem voor Snorri<sup>4)</sup>; de *hamingja* van Þorstein's geslacht wil hem door ziekte ervan af zien te houden, naar het feest van de tovenares Gróa te rijden<sup>5)</sup>.

De *ðisir* zijn tot een hele rij van *fylgjur* geworden, die een enkeling of een geheel geslacht in wereldlijke en geestelijke zaken bijstand verlenen. Bij de *ðisir* vertonen zich reeds vroeg de sporen van aanpassing aan een Christelijke gedachtengang. Þiðrandi b.v., die zich tot het Christendom wil bekeren, wordt door donkergeklede *ðisir*, die over dit feit zeer ontstemd zijn, mishandeld; de lichtgeklede vrouwen, die voortaan zijn familie zullen volgen, drijven de zwarte echter op de vlucht<sup>6)</sup>.

Vaak wordt slechts gesproken van „de” *fylgjur*, zonder nadere omschrijving: in een gevecht zijn de *fylgjur* van de ene partij niet opgewassen tegen die van de andere<sup>7)</sup>.

Ook de landgeesten kunnen de rol van *fylgjur* overnemen. Ófreskir menn zien, dat zij Bokken-Bjørn naar het thing, en Þorsteinn en Þórðr bij de visvangst volgen. Om hen ook durft

<sup>1)</sup> Flat. I, 253. <sup>2)</sup> Zie § 6. <sup>3)</sup> Zie o.a. F. R. Schröder, Germanentum u. Alteuropa (Germ.—Rom. Mon. 22, 197 v.v.). <sup>4)</sup> Laxd. 67. <sup>5)</sup> Vatnsd. 36. <sup>6)</sup> Flat. I, 420. <sup>7)</sup> Gull—þ. 6; Ljósv. 30.

niemand na de moord op Hjørleifr meer beoosten de Grímsá te gaan wonen; pas Olvir Eysteinnsson neemt daar weer land in bezit <sup>1)</sup>).

Al kan de volggeest apart, afgescheiden van de eigenlijke persoon, worden waargenomen, hij is aan de andere kant als levensbeginsel ook weer zo één met die persoon, dat het een veeg teken is als men zijn eigen *fylgja* (of zichzelf) ziet. Toen Þórðr eens aan zijn pleegvader Njáll vertelde, dat hij een bloedende bok voor het huis had zien liggen, — ofschoon er helemaal geen bok was —, vatte Njáll dit direct op als een voorteken van Þórð's dood. Hij waarschuwde hem: „þú munt vera maðr feigr ok munt þú sét hafa fylgju þína, ok ver þú varr um þik” <sup>2)</sup>. Ziet men iemands *fylgja*-dier dood neervallen, dan sterft de persoon zelf ook binnenkort <sup>3)</sup>. Gunnarr en Karl weten dat zij *feigir* zijn, als zij zichzelf op een slee zien liggen die, achter het spook Klaufi op zijn grauwe paard, door de lucht vliegt <sup>4)</sup>. In de Eiríks-saga c. 6, ziet Sigríðr zichzelf onder een schare doden voor haar huisdeur staan; vóór de volgende morgen aanbreekt, is zij dood.

Soms kan, indien iemand sterft, zijn *fylgja* overgaan op een van zijn naaste verwanten <sup>5)</sup>. Zijn *hamingja*, zeer onpersoonlijk als „geluk” in 't algemeen gedacht, kan men ook tijdens zijn leven reeds overdragen op een ander <sup>6)</sup>.

Wat omvat het begrip *fylgjur* nu in de latere volksverhalen? Van de beschermende geesten uit de saga's zijn het boze, schadelijke volgers geworden, die men op alle mogelijke manieren probeert kwijt te raken. Deze ontwikkeling moet hieruit verklaard worden, dat in de Christelijke tijd alle met het oude volksgeloof in verband staande voorstellingen kans lopen als daemonisch (of duivels) te worden beschouwd. Wij zullen slechts een enkele

---

<sup>1)</sup> Ldn. p. 146.   <sup>2)</sup> Nj. 41.   <sup>3)</sup> Ljósv. 21.   <sup>4)</sup> Svarfd. 26.   <sup>5)</sup> Glúm. 9; Hallfr. 11.   <sup>6)</sup> Laxd. 21.

uitzondering aantreffen, b.v. de beer onder de dieren. Boven- dien horen de *fylgjur* niet meer alleen bij mensen, maar ook bij bepaalde plaatsen, huizen, schepen, enz. Ja zelfs *líd, loft, logi* og *lögur* hebben hun eigen *fylgja*.

Tot deze geesten horen in de eerste plaats *afturgöngur* en doden die door tovenarij weer tot leven zijn gebracht (*uppvakningar*), om dan op vijanden te worden afgezonden (*sendingar*). Maar daarnaast ook iets, dat niet van draugengeslacht is, namelijk de nageboorte. Deze werd als een deel van de ziel, dus als iets heiligs beschouwd en als verband houdend met iemands levenslot. Men ging er dan ook zeer zorgvuldig mee om. Begroef men de nageboorte ergens buiten de boerderij, dan kon de *fylgja* wel eens kwaadaardig worden, want in d a t wezen, dat het eerst vloog of stapte over de plek waar de nageboorte begraven was, had de mens zijn *fylgja*. Om deze reden begroeven bezorgde ouders de nageboorte dan ook dikwijls onder de drempel of op die plaats, waar de moeder het eerst overheen stapte. Wierp men de nageboorte zo maar in het wilde weg, dan verscheurde haar het een of ander dier en werd dit dier tot *fylgja*. Daar begraven echter ook niet altijd afdoende bleek, verbrandde men later de nageboorte ook wel. En dan volgden de mensen voortaan lichten en vlammen, sterren en manen <sup>1)</sup>.

In de latere verhalen kunnen wij onder de naam *fylgjur* dus aantreffen: 1. *afturgöngur*, *uppvakningar* en *sendingar*, 2. allerlei dieren, 3. lichtverschijnselen.

Voordat op een boerderij een gast komt die voorafgegaan wordt door zo'n *fylgja*, voelen de mensen zich slaperig, dikwijls ook juist onrustig worden, paarden worden schichtig, honden gaan blaffen, soms zelfs sterft het vee *með illum aðsóknnum á undan einhverjum*. Ofwel men hoort allerlei spookgeluiden en ruikt een *fylgjulykt* <sup>2)</sup>.

<sup>1)</sup> J. A. I, 354 v.v.; Sig. III, 235—6.    <sup>2)</sup> J. A. I, 322. 358.



Van een dergelijke slaperigheid, veroorzaakt door de *fylgja* van een naderenden vijand, vinden wij ook in de saga's al voorbeelden. Svanr, medeplichtig aan de moord op Ósvífr's zoon, begint erg te geeuwen als de vertoornde vader op weg is om hem te wreken en zegt: „*nú sækja at fylgjur Ósvífrs*” <sup>1)</sup>. Omgekeerd kan Njáll juist niet slapen, als hij in een soort visioen de volgeesten van Gunnar's vijanden ziet <sup>2)</sup>.

Later worden allerlei spookverschijnselen vóór er een gast komt, ook wel eenvoudig verklaard doordat deze persoon zeer sterk denkt aan de boerderij waarheen hij op weg is <sup>3)</sup>.

In elk geval zijn er middelen *að sækja eigi illa að*. Volgens den smid Halldór Jónsson moet men, als men van huis vertrekt, eerst een eind in de voorgenomen richting lopen en gebeden prevelen, dan plotseling omkeren en later weer vooruitgaan. Dan raakt zelfs de beruchte Sandvíkur-Glæsir de kluts kwijt <sup>4)</sup>.

1. De bovengenoemde kwade fylgjen in mensengedaante kunnen wij onderscheiden in mannelijke en vrouwelijke, die naar hun uiterlijk Skottur en Mórar genoemd worden. De Skotta heeft een donkerbruine muts op het hoofd, die lijkt op de ouderwetse hoofddracht van de IJslandse vrouwen. Alleen buigt de punt van de muts niet naar voren, maar hangt als een staart over de schouders naar achteren. Zij dragen rode kousen en zui-gen op hun vingers. De Mórar hebben een donkerbruine trui aan, een breedgerande ondiepe hoed op; soms hebben zij een herdersstaf bij zich <sup>5)</sup>.

Bijna ieder dal of boerderij heeft een dergelijke Skotta of Móri. Het Geitdal is zeer rijk gezegend; daar spoken — sinds den vader van Hrafnkell Freysgoði — het Geitdalsspook, Bjarna-Dísa, Skála-Brandur — een berucht spook uit een Hollander gemaakt —, en Hvítkollur <sup>6)</sup>.

<sup>1)</sup> Nj. 12.    <sup>2)</sup> Nj. 69.    <sup>3)</sup> Sig. III, 134 v.v.    <sup>4)</sup> Sig. III, 237.  
<sup>5)</sup> J. A. I, 359.    <sup>6)</sup> Sig. III, 265 v.v.

Een enkel voorbeeld, tevens een van de gevallen waarin Hollandse vissers betrokken zijn in IJslandse spookverhalen, ter illustratie. Eens zetten Hollanders voet aan wal in Vöðluping (in het Eyjafjorddistrict) en gedroegen zich daar vrijpostig tegenover de vrouwen. Maar deze lieten zich ook niet onbetuigd; één plaagde de Hollanders met gezichtsbedrog en daar werden zij zo boos over dat zij, zodra zij thuis waren, een tovenaars omkochten om een vrouwelijk spook naar IJsland te sturen, dat alle vrouwen in de Eyjafjord moest kwellen en doden. Men zegt, dat het spook het eerst aan land kwam in Sauðanes. Daar woonde toen de dichter Þorvaldur Rögnvaldsson, een toverkrachtig man. Þorvaldur was op het strand toen hij het spook bemerkte; de Hollanders kruisten voor de kust. Het was een vrouw in buitenlandse klederdracht met een rode puntmuts op; haar armen waren tot aan de ellebogen bloot. Þorvaldur sprak haar aan en vroeg, wie zij was en wat zij kwam doen. Zij zei, dat ze een Vlaamse (volgens anderen een Finse) was en dat zij alle vrouwen in de Eyjafjord moest kwellen en doden. Zo krachtig was zij door de betovering geworden, dat Þorvaldur haar niet helemaal aan kon; hij moest toelaten, dat zij zijn beste koeien doodde en vervolgens de koeien van iedere derde boerderij in het district, maar met dat al kon hij verhinderen, dat zij vrouwen aanviel. Dit spook werd Eyjafjarðarskotta genoemd<sup>1)</sup>.

Wij zien dat de kracht van zo'n spook van zijn eigenlijk doel op iets anders kan worden afgewend, ook kan men hem verzwakken, door hem b.v. eerst een omweg te laten maken<sup>2)</sup>.

Er waren zoveel verhalen over alle mogelijke spoken in omloop dat zij tenslotte, van mond tot mond gaande, zelfs gecombineerd werden. Húsavíkur-Lalli en Mývatns-Skotta zijn getrouwd en de beruchte Þorgeirsboli, die altijd gezien wordt vóór iemand uit Þorgeir's geslacht arriveert, trekt zijn huid achter

<sup>1)</sup> J. A. I, 375—6.    <sup>2)</sup> J. A. I, 362—3.

zich aan, waarop juistgenoemd echtpaar zit met nog twee andere spoken, terwijl op de stier zelf Viðvíkur-Lalli (uit de tijd van de Vopnfirðingar) rijdt. Een waarlijk illuster gezelschap!

En het erge is, dat zij zo lange tijd onheil kunnen stichten. De normale leeftijd van een spook is namelijk 120 jaar. De eerste veertig jaar nemen zij toe in kracht, o.a. door het doden van vele mensen; van veertig tot tachtig valt hun bloeitijd en dan volgt het verval. Zij worden oud, hun voeten zijn afgesleten en men ziet hen *ganga að knjám*, waardoor zij natuurlijk gemakkelijker te overwinnen zijn <sup>1)</sup>.

Het volksgeloof rangschikt ook de maren (nachtmerries) onder de fylgjen; dikwijls is namelijk een mare te beschouwen als de *fylgja* van een komenden gast.

Men stelt de mare wel voor als een meisje, dat bovenop de slapende komt liggen (alpdruk) en probeert zijn tanden te tellen. Men wordt dan machteloos en kan zich niet bewegen; is men echter in staat een schreeuw te geven, dan verdwijnt zij <sup>2)</sup>.

2. Dierfylgjen zijn eveneens gevaarlijk, behalve de beren<sup>3)</sup>. Daar het levensdier uit de saga's geworden is tot zieldier en het van toevallige omstandigheden <sup>4)</sup> afhangt, welk dier men tot *fylgja* heeft, komen alle mogelijke dieren <sup>5)</sup> hiervoor in aanmerking en is het geen symbolische afspiegeling meer van iemands karakter. Zij behoren altijd bij een bepaald persoon. Daarom zijn hiermee niet te verwarren de onder 1<sup>o</sup> genoemde geslachts- of huisfylgjen, die ook wel diergedaante aannemen.

3. Van de lichtgevende fylgjen wordt alleen de maan als slechte *fylgja* beschouwd <sup>6)</sup>. Deze heeft immers van ouds een

---

<sup>1)</sup> J. A. I, 370. <sup>2)</sup> Sig. III, 236. <sup>3)</sup> Vgl. de goede positie van den beer in het vroegere fylgjengeloof. <sup>4)</sup> Namelijk welk dier de nageboorte verslindt of er het eerst overheen stapt of vliegt. <sup>5)</sup> B.v. ook een muis of een ram, Sig. III, 241. <sup>6)</sup> Sig. III, 242.

slechte naam (b.v. de *urðarmáni* van Fróðá). De hoeve Unaós heeft een ronde vuurbal, zo groot als een vuist, tot *fylgja*; als die in de stal is, wil zelfs bij slecht weer het vee niet naar binnen <sup>1)</sup>).

*Mýraljós* (dwaallichten) ontstaan, denkt men, als de nageboorte in het moeras wordt gegoid.

Zelfs schepen hebben geleigeesten in de vorm van goedgezinde dwergen (*nissir*), die de plaatsen waar vis zit, aangeven en het schip voor gevaren beschermen. Bij storm zijn zij vrolijk, maar vóór een sterfgeval bedroefd; zij verlaten het schip als dit zal vergaan (zoals de ratten!) <sup>2)</sup>.

Tenslotte kondigen allerlei dieren, gloeiende ballen, lichtverschijnselen en geluiden dikwijls ook slecht weer aan. Dit zijn de z.g. weerfylgjen <sup>3)</sup>.

Wij zagen reeds dat in de saga's iemand *feigur* bleek, als hij zijn *fylgja* of zichzelf zag. Ook deze trek vinden wij terug in de latere volksverhalen.

Gríma 3, 45—6, beschrijft hoe de helderziende Jón iedere Oudejaarsavond naar het kerkhof gaat; hij ziet daar dan degenen, die in het komende jaar zullen sterven en kent ook de plaats waar zij begraven zullen worden. Toen hij op een Oudejaarsavond weer eens van het kerkhof kwam, zei hij dat hij drie mannen in hun graf had zien gaan. Twee ervan kende hij en hij noemde hen ook bij name, den derde echter niet. Het volgend jaar sterven de beide mannen die Jón genoemd had, en bovendien hijzelf <sup>4)</sup>.

Een jongere ontwikkeling is het geloof dat iemand „veeg” is, als zijn *fylgja* niet vóór hem uit gaat, maar hem volgt <sup>5)</sup>. Daarvan vinden wij in de saga's nog geen voorbeeld.

<sup>1)</sup> Sig. III, 278—9. <sup>2)</sup> Sig. III, 294 v.v. <sup>3)</sup> Sig. III, 301 v.v.  
<sup>4)</sup> Typisch is hier het niet herkennen van zichzelf (Eveneens bij J. þ. 281—2). <sup>5)</sup> Sig. II, 204.

## § 12. Strijd met de spoken.

Na al deze spookgeschiedenissen nog enkele opmerkingen speciaal over de strijd met en de middelen ter verdrijving van de spoken.

Daar de gestorvenen in de volksverbeelding op absoluut menselijke wijze voortleven, maar natuurlijk niet beschikken over wapens, misschien ook onkwetsbaar <sup>1)</sup> zijn, is het te begrijpen dat zij hun krachten in een worstelstrijd met de levenden meten.

H. Dehmer zette in zijn *Primitives Erzählungsgut* p. 39 v.v., reeds uiteen hoe de strijd, eerst binnenshuis later daarbuiten gevoerd, tot een vast *Erzählungsgut* van de saga's is geworden. Stevig in een dierenhuid gewikkeld, legt de levende zich op bed en wacht de komst van het spook af. Dit nadert onder een geweldig lawaai, klimt op het dak, „rijdt” op het huis en slaat met zijn hielen, zodat alles kraakt in zijn voegen. Dan komt het, enorm groot, de kamer binnen en probeert de dierenhuid weg te trekken. De ander zet zich schrap, maar tenslotte vliegt de huid toch aan flarden en nu begint een hevige worstelstrijd. Het spook wil zijn slachtoffer naar buiten slepen, dit verzet zich zoveel mogelijk; alles wat hun in de weg komt, breekt. Al worstelend komen zij toch buitenshuis en hier valt het spook tenslotte achterover, zodat zijn tegenstander erin slaagt het onschadelijk te maken.

Zo is het schema van de strijd in de *Grettissaga* c. 35 (en voorzover de strijd binnenshuis betreft ook in c. 65), en in *Hávarðarsaga* c. 2 en c. 3.

Als Þórir „met het houten been” 's nachts de boerderij op Fróðá binnen wil gaan, probeert de spokende schaapherder hem dit te beletten. Þórir tracht het spook te ontwijken, maar dit krijgt hem toch te pakken en smijt hem tegen de deur aan.

---

<sup>1)</sup> Zoals H. Dehmer, *Prim. Erzähl.* 41, veronderstelt.

Þórir komt met moeite in zijn bed; hij is over zijn hele lichaam blauw en het duurt ook niet lang of hij sterft. Nu spoken de twee samen, tot er tenslotte zes knechten op Fróðá gestorven zijn <sup>1)</sup>. Alleen buitenshuis wordt de worstelstrijd gevoerd in Laxdœlasaga c. 24 en c. 38, en in Flóamannasaga c. 13.

Ook in de latere volksverhalen vindt een worstelstrijd plaats tussen mens en spook (dikwijls in de droom); na afloop vindt men de mensen blauw en bebloed <sup>2)</sup>.

Hele boerderijen worden om de spoken verlaten, het vee wordt dol en sterft <sup>3)</sup>, mensen vallen flauw <sup>4)</sup> of worden zelfs gek <sup>5)</sup>.

En door de gemaakte slachtoffers neemt hun kracht nog steeds toe, de pas gestorvenen verschijnen in hun gezelschap en spoken mee <sup>6)</sup>.

In de sagatijd al werden hele epidemieën op deze wijze verklaard en als in de Eirikssaga c. 6, Garði het eerste slachtoffer van een besmettelijke ziekte wordt, stelt men het voor, alsof hij na zijn dood de anderen komt halen.

Blijkt het in de sagatijd dat iemand *liggr eigi kyrr*, dan graaft men zijn lijk, dat nog onverteerd is, op en begraaft het op een eenzame plek, waar geen vee weidt en waar geen wegen langs lopen. Zo geschiedt met Þórólfr Hinkepoot <sup>7)</sup>, Hrappr en de tovenaars uit de Laxdœlasaga (c. 17 en c. 76).

Een radicaler middel is het hoofd afslaan (een tweede dood van het spook!) en dit aan de voetzolen of aan het zitvlak leggen, zodat het onmogelijk kan aangroeien. Dit doet Grettir bij Kárr en bij Glámr <sup>8)</sup>.

Þorgils moet daarenboven nog een vloek uitspreken; anders helpt ook dit middel niet <sup>9)</sup>. Evenmin helpt het bij Klaufi, die

<sup>1)</sup> Eb. 53. <sup>2)</sup> Sig. III, 107—8. 121—2. <sup>3)</sup> Grá. I, 43 v.v.; J. A. I, 339: *eingin kvik skefna og ekki fuglinn fljúgandi mátti koma nærri þessari þúfu, því jafnskjótt hné hún niður dauð*. Cf. Eb. 34: *En ef fuglar settuz á dys Þórólfs, tellu þeir niðr dauðir*. <sup>4)</sup> Gr. 32. — J. A. I, 289—90. <sup>5)</sup> Flóam. 22. — J. A. I, 378 v.v. <sup>6)</sup> Eb. 34. — J. p. 38—9. <sup>7)</sup> Eb. 34. <sup>8)</sup> Gr. 18. 35. <sup>9)</sup> Flóam. 13.

als een echte geest der duisternis alleen voor licht wijkt <sup>1)</sup>).

Een ander middel weer is de ruggegraat van het spook te breken <sup>2)</sup>). Het begraven op een stille plek bleek bij schurken als Þórólfr Hinkepoot en Hrappr niet afdoende; deze worden later weer opgegraven en verbrand; de as wordt in zee gegooid of op een eenzame plek onder de grond gestopt <sup>3)</sup>).

Dus: de magische krachten van vuur en ijzer, evenals van het woord vooral zijn het, waarmee men de spoken op de vlucht drijft. Daarnaast staan rechtshandelingen als het merkwaardige deurgericht in de Eyrbyggjasaga c. 55, waarbij men tegenover de doden optreedt met getuigenverhoor en vonnis, als waren het levenden, en met misbruikte Christelijke ceremoniën als besproeien met wijwater, het dragen van reliquieën rond het huis en het opdragen van een plechtige H. Mis.

In later tijd treden de Christelijke gebruiken meer op de voorgrond, maar daarnaast heeft men nog steeds vertrouwen in de magische krachten, die men sommige voorwerpen sinds menscheugenis toekent. Groot is b.v. de macht van het rhythmisch gebonden woord; men moet het spook direct antwoorden of zijn strofen verbeteren <sup>4)</sup>). Soms is alleen het woord „duivel” al voldoende.

Runentekens en ook speeksel hebben een goede uitwerking: om spoken te verdrijven, spuwt men naar alle kanten <sup>5)</sup>).

Van Christelijke vorm, maar met bijgelovige inslag, zijn sommige bezweringen, het geselen van een vertrek of de zegening met wijwater. Een oude vrouw leest het Onze Vader 't achterste voren <sup>6)</sup>), een ander legt men een bijbel op de borst of wel men luidt de klok, leest psalmen, enz. enz.

---

<sup>1)</sup> Svarfd. 22 v.v.    <sup>2)</sup> Háv. 3.    <sup>3)</sup> Eb. 63; Laxd. 24.    <sup>4)</sup> Zie § 21.  
<sup>5)</sup> J. A. I, 352; Stormen, 73.    <sup>6)</sup> Stormen, 81.

#### IV. GEESTEN IN DE NATUUR

Nadat in het vorige hoofdstuk verschillende verschijningsvormen van individuele geesten besproken zijn, volgen nu de groepsgeesten, waarmee men zich de hele natuur bevolkt denkt. In de eerste plaats zijn dit de landgeesten, voor wie de eerste kolonisten de drakenkop van hun schip moesten nemen, zodra er land in zicht kwam. Men mocht namelijk niet aan land zeilen *með gapandi höfðum eða ginandi trjónum svá at landvættir fæliz við*<sup>1)</sup>. Men bande daarop deze geesten uit het stuk grond dat men in bezit wilde nemen, door er een dag lang met vuur omheen te trekken of op de grenzen cultuurvoorwerpen, als muntstukken of een kam, in de aarde te verbergen. Wij zagen reeds dat de *landvættir* zich ook wel als *fylgjur* van een bepaald persoon opwierpen. Daarnaast is bekend, hoe zij in de gedaante van draken, ossen, vogels en reuzen het hele eiland verdedigden tegen de walvis, door den Deensen koning Haraldr Gormsson uitgezonden<sup>2)</sup>. In de voorstelling van latere geslachten namen ook belangrijke figuren als Bárðr Snæfellsáss een plaats onder de *landvættir* in. Voor de vergelijking met nieuwere literatuur zijn echter de alven, trollen, *útilegumenn* en berserken van meer belang dan deze landgeesten.

---

<sup>1)</sup> Wet van Úlfjótr, Ldn. p. 139 noot.    <sup>2)</sup> Ól. Tryggv. 33.



§ 13. Alven. Deze geesten hebben in de oude bronnen duidelijk tweërlei karakter: het zijn natuur- of dodengeesten. In de Edda staan de alven als hogere wezens tussen goden en mensen in. Snorri maakt onderscheid tussen *ljós-* en *dökk-* of *svartálfar* <sup>1)</sup>. De lichtalven wonen in Álfheimr, de zwarte alven diep in de aarde, in heuvels en holen. Men noemt deze laatsten ook wel dwergen <sup>2)</sup>. In de Íslendingasögur komen geen dwergen voor; éénmaal slechts vinden wij er een beschreven in de Sneglu-hallapáttir <sup>3)</sup>. Wel nemen de dwergen volgens O. Jiriczek <sup>4)</sup> een belangrijke plaats in de romantische *sögur* in, maar in het latere volksgeloof zijn zij met de alven samen gevallen.

Trouwens ook alven worden in de saga's slechts heel zelden genoemd. In de Kormakssaga c. 22, geeft de *spákona* Þórdís aan den gewonden Þorvarðr de volgende raad om genezing te verkrijgen: „*hóll einn er heðan skamt í brott er álfar búa í; graðung þann er Kormakr drap, skaltu fá ok rjóða blóð graðungsins á hólunn utan, en gera álfum veizlu af slátrinu ok mun þér batna*”. M.i. zijn de alven hier te beschouwen als machtige berggeesten, aan wie men — evenals aan goden — offert om genezing af te smeken <sup>5)</sup>.

Als Þórólfr Mostrarskegg op de landtong in de Hofsvágr een thingplaats aanwijst en het verbod van *álfrek ganga* voor die vlakke uitvaardigt <sup>6)</sup>, is het de vraag of hij zich het dichtbij-

<sup>1)</sup> Gylfag. 16. 33; Skáldsk. 37. H. Naumann, Prim. Gem. 49, ziet zowel in de lichte als in de donkere alven lijkendaemonen. <sup>2)</sup> Dwergnamen als Gandálfr, Vindálfr (Völuspá 12) wijzen er ook op, dat de dwergen als een onderafdeling van de alven te beschouwen zijn. <sup>3)</sup> Flat. III, 418. Een enkele maal — b.v. Bárð. 4 — wordt het woord *dvergmáli* = echo genoemd. <sup>4)</sup> Zur mittelländischen Volkskunde (Z. f. d. Ph. 26, 10). Zie verder over de dwergen: Gould, Scand. Stud. 9, 167 v.v. <sup>5)</sup> Over het *álfablót* vgl. H. Falk, A. f. n. Fil. 43, 34; J. de Vries, Acta Phil. Scand. 7, 169 v.v. en 8, 292 v.v.; H. Ellekilde, Acta Phil. Scand. 8, 182 v.v. <sup>6)</sup> Eb. 4.

gelegen Helgafell als door alven bewoond denkt. Een woonplaats van doden kan het in elk geval nog niet zijn en de versteende uitdrukking *álfrök ganga* bewijst ook niets. Direct bij zijn aankomst al beschouwt hij de berg als heilig; niemand mag ongewassen in die richting kijken en geen vee of mens mag erop gedood worden. Waaróm wordt ons niet duidelijk; heeft Þórólfr de berg aan god Þórr gewijd? Woont er een geest in? Aangezien onmiddellijk hierna wordt toegevoegd, dat Þórólfr gelooft dat hij en zijn verwanten na de dood deze berg zullen ingaan <sup>1)</sup>, is het waarschijnlijk, dat hij het verontreinigen der vlakte ook verbiedt uit piëteit ten opzichte van de toekomstige bewoners van de berg <sup>2)</sup>, die dan dus alven zullen zijn. De bijnaam van den doden Óláfr Guðrøðarson: *Geirstaðálfr* <sup>3)</sup>, wijst er immers ook op, dat men in Noorwegen machtige voorvaderen tot de alven rekende en Þórólfr wil hier met bovengenoemd verbod misschien een Noorse traditie op IJsland voortzetten.

Al moeten wij het, wat de oudere proza-literatuur betreft, met deze paar plaatsen stellen, wij mogen — gezien de talrijke verhalen uit later tijd — veilig aannemen, dat ook vroeger het geloof aan alven of *huldufólk* op IJsland zeer levend was.

Het *huldufólk* nu wordt ons in talloze nieuwere sagen en zegswijzen duidelijk voor ogen gesteld. Hun gedaante en leefwijze lijkt zozeer op de onze, dat het is alsof onze voorouders in hen op aarde zijn teruggekeerd, natuurlijk in volmaakter staat dan tijdens hun leven <sup>4)</sup>. Ook beschouwt men de alven wel als de eerstgeschapenen of als kinderen van Eva. Het verhaal gaat namelijk,

---

<sup>1)</sup> Wel wordt Þórólfr begraven in Haugsnes, maar in c. 11 wordt zijn zoon Þorsteinn na zijn dood in Helgafell verwelkomd en wordt hem een plaats tegenover zijn vader aangewezen. <sup>2)</sup> De heiligheid van het graf heiligt tegelijk de thingplaats, die dikwijls — zoals ook hier — in de nabijheid van de dodenberg was gelegen: K. Lehmann, Grabhügel u. Königshügel (Z. f. d. Ph. 42, 1 v.v.). <sup>3)</sup> Flat. II, 7. <sup>4)</sup> Sig. IV, 9.

hoe Eva eens, toen zij haar kinderen in een beek aan het wassen was, door God geroepen werd. Verschrikt ging zij heen, nam de gewassen kinderen mee, maar liet de ongewassen achter. God vroeg haar, of zij niet meer kinderen had. Zij zei uit angst: „neen”. Toen sprak God: „wat verborgen gehouden wordt voor God, moet ook voor de mensen verborgen blijven”<sup>1)</sup>. Zo zijn de alven dan ook alleen zichtbaar voor *skygnir menn* of voor degenen, aan wie zij zich willens en wetens tonen. Blijkbaar zijn het dus geesten, die echter precies dezelfde leefwijze hebben als de mensen. Als dezen, werken zij bij hooioogst of visvangst, houden zij vee, spinnen en weven, zingen en dansen zij. Hun gemeenschap met een koning, presten en *sýslumenn* heeft daardoor veel aanrakingspunten met de menselijke gemeenschap.

Op deze wijze zijn de alven echter wel gedaald van het hoge voetstuk, waarop de Edda en de saga's hen zetten. Het offer (cf. Kormakssaga c. 22) is later vervangen door een bordje met etensresten of een kan melk, die men iedere avond voor een alvenvrouw klaarzet als zij, door honger of dorst geplaagd, om hulp vraagt bij de mensen<sup>2)</sup>. Soms ook wijzen alven zieken geneeskrachtige kruiden aan of genezen zij hen op een andere manier<sup>3)</sup>.

Men is verplicht op alle mogelijke manieren rekening te houden met de alven. Evenmin namelijk als zij in Eyrbyggjasaga c. 4, het verontreinigen van hun woonplaats dulden, verdragen zij het, dat kinderen met stenen naar hun heuvel gooien<sup>4)</sup> of dat volwassenen hun rotswooning met de grond gelijk maken, hun grasland maaien of hun vee slaan<sup>5)</sup>.

Toch hebben zij van de andere kant dikwijls menselijke hulp nodig. Met name schiet hun eigen geneeskracht te kort als hun vrouwen in barensnood verkeren. De stereotiepe vorm van een dergelijke *naudleit* (*hólgöngur*) is als volgt. Op een boerderij

<sup>1)</sup> J. A. I, 99. <sup>2)</sup> J. A. I, 7; Gríma 7, 53 v.v. <sup>3)</sup> Sig. IV, 17—8; J. A. I, 26—7. <sup>4)</sup> J. p. 28—9. <sup>5)</sup> Bj. 130 v.v.; J. A. I, 36—7; Sig. IV, 103.

slaapt een vrouw langer dan gewoonlijk. Men wekt haar echter niet om haar droom niet te verstoren. Als zij wakker wordt, vertelt zij: „In de slaap kwam een alf tot mij en vroeg mij met hem mee te gaan. Ik deed dit. Toen wij bij een grote steen kwamen, ging de alf daar driemaal *réttisælis* omheen, waarop de steen tot een klein maar keurig huisje werd. Binnen lag een vrouw in barensnood. Als zij niet door mensen geholpen werd, moest zij sterven. Ik hielp haar nu en zij bracht een gezond kindje ter wereld. Bij het wassen van het kind streek ik ongemerkt een beetje zalf, waarmee ik de pasegeborene moest insmeren, op mijn oog in de mening dat het geneeskrachtige zalf zou zijn. Bij het afscheid kreeg ik als beloning een sjaal. Daarna bracht de alf mij weer naar buiten, ging driemaal *rangsælis* rond het huis, dat nu weer tot een steen werd”. De vrouw toont dan aan de huisgenoten het geschenk, dat dus getuigen moet van de waarheid van haar verhaal <sup>1)</sup>. Met het gezalfde oog ziet zij voortaan het hele leven en werken der alven in de nabijgelegen heuvels. En daar deze beter met de weersgesteldheid op de hoogte zijn, richt zij zich met het drogen en inhalen van het hooi naar hen <sup>2)</sup>; tot zij op een goede dag in een winkel den alf tegenkomt en met het bewuste oog ziet, hoe deze stilletjes wat uit de zak van den winkelier haalt. Als de vrouw dan groet of een vraag stelt, wordt de alf woedend, spuwt haar in het oog en voortaan is het doen en laten der alven weer voor haar verborgen <sup>3)</sup>.

Bij de behandeling van Eyrbyggjasaga c. 4, bleek reeds de mogelijkheid dat Þórólfr de alven gelijkstelde met geesten uit het dodenrijk. Zeker mogen wij dit doen in de vele latere verhalen, waarin verteld wordt hoe de alven in de Kerstnacht, als alle mensen naar de Nachtmis zijn, op de boerderijen komen, daar

---

<sup>1)</sup> K. Maurer, Bekehrung II, 55, noot 35, geeft een parallel uit de Gøngu-Hrólfssaga 15. <sup>2)</sup> Bij de visvangst regelt men zich naar trollen: J. þ. 21 v.v. <sup>3)</sup> J. A. I, 13 v.v.; Sig. IV, 65 v.v. Omgekeerd helpt een *álfkona* een boerin: J. A. I, 26.

feest vieren en dengene, die alleen moest thuisblijven om de boerderij te bewaken, met zich mee trekken of van het verstand beroven. Dit gaat zo een paar jaar achter elkaar, tot eens een jongen of meisje zich verstoppt en tijdens het alvenfeest aldoor zingt, vooral niets antwoordt op de vragen der alven, maar zodra het dag wordt „*dagur, dagur*” roept, waarop de alven haastig wegvluchten met achterlating van alle feest-utensiliën <sup>1)</sup>. Zij storten zich dan in een vijver of moeras om naar hun onderwereld terug te keren <sup>2)</sup>. Samen met het stiefmoedermotief — in dit geval een schoonmoeder — geeft dit het volgende sprookje. Een door haar schoonmoeder vervloekte alvenkoningin is dienstmaagd bij mensen, mag echter elke Kerstnacht even terugkeren naar de alven. Iedere boerenknecht die de volgende dag niet kan zeggen waar zij in die tijd geweest is, verdwijnt op onverklaarbare manier. Eens heeft een knecht echter de moed haar achterna te gaan; door middel van haar toverdoek, toverhandschoenen of *gandreid* komt hij tezamen met haar door het moeras in de onderwereld. Daar verneemt hij de waarheid, grijpt een ring — in een variant een grote schapenrib — en toont deze, als hij teruggekeerd is. Nu is echter tegelijk de ongelukkige koningin van haar vloek verlost. Zij mag naar de alvenwereld terugkeren <sup>3)</sup>.

Elders gaan alven met mensen een liefdesverhouding aan <sup>4)</sup>. De mensen gaan dan wonen in alvenholen, onderhouden soms briefwisseling met hun verwanten en komen ook in de kerk. Zij moeten echter vóór de zegening weggaan. Als dit hun wordt belet, vervloeien zij tot schuim <sup>5)</sup>. Kinderen uit dergelijke huwelijken geboren, vindt men in een wieg voor de kerk staan om

<sup>1)</sup> Vgl. dwergen en trollen, die bij daglicht tot steen worden. <sup>2)</sup> J. A. I, 118 v.v.; Sig. IV, 140 v.v. <sup>3)</sup> Sveinsson no. 306, III. <sup>4)</sup> J. A. I, 59 v.v. (o.a. *Kötludraumur, Álfakóngurinn í Seley, sagan af Ljúflinga-Árna*); Sig. IV, 38 v.v. <sup>5)</sup> J. A. I, 104—5. Hetzelfde van den duivel: J. A. II, 5—6.

gedoopt te worden <sup>1)</sup>). Zo vragen doden om begrafenis: hun lijk-kist staat naast de kerkdeur.

Verbieden ouders een meisje het huwelijk met een alf en moet zij met een ander trouwen, dan geeft zij slechts toe, als haar toekomstige man haar belooft, nooit zonder haar toestemming een wintergast op te nemen. Als hij dit toch doet en hij zijn vrouw bij het naar de Nachtmis gaan verzoekt, van dezen gast afscheid te nemen, sterft de wintergast — de vroegere alvengeliefde — en de vrouw met hem, van smart <sup>2)</sup>). Als de mensen hun liefde echter niet beantwoorden, wreken de alven zich <sup>3)</sup>.

Een ander gevaar is, dat alven zich als een familielid voordoen om zoo kinderen en zelfs volwassenen mee te lokken. Als men de kinderen roept of als zij vallen, komen zij tot bezinning, maar in andere gevallen vindt men hen, na dagen zoeken, op plaatsen waar zij onmogelijk door eigen toedoen kunnen zijn gekomen: op een hoge berg of aan de overzijde van een diepe rivier <sup>4)</sup>). Soms moet een tovenaer er aan te pas komen om hen te bevrijden of de alven te noodzaken hen terug te brengen.

Grappig zijn de verhalen over de z.g. *umskiftingar* <sup>5)</sup>); alven stelen namelijk ook baby's en leggen er hun tandeloze oude mannetjes, die zij door schudden en stevig inpakken doen krimpen, voor in de plaats. Als 't kindje echter al tanden heeft of door de moeder bekruid is, is dit onmogelijk. Lukt de verwisseling wel, dan blijkt de *umskiftingur* vreselijk lastig te zijn, men vermoedt de oorzaak hiervan en dwingt het alvenmannetje tot bekentenis door hem de wonderlijkste zaken te vertonen, b.v. een enorm lange stok in een heel klein potje. Dan kan 't mannetje niet nalaten te zeggen dat hij, al is hij vader van zo en zoveel kinderen, toch zóiets nog nooit gezien heeft.

<sup>1)</sup> J. A. I, 54—5. <sup>2)</sup> J. A. I, 64 v.v. = Ritt. 308 v.v. <sup>3)</sup> J. A. I, 83 v.v. = Ritt. 310 v.v.; Sig. IV, 73 v.v. <sup>4)</sup> J. A. I, 45 v.v.; Sig. IV, 106 v.v. <sup>5)</sup> J. A. I, 40 v.v.; Sig. IV, 120 v.v.; Grimm no. 39, 1

Om zich echter voor al dergelijke zaken te vrijwaren, ontsteekt men op Nieuwjaarsdag, als de alven verhuizen, licht in alle hoeken van de boerderij. Alles is schoongeboend en de deuren staan open. De huisvrouw gaat daarop driemaal rond de boerderij en zegt daarbij:

„*komi þeir, sem koma vilja,  
veri þeir, sem vera vilja,  
fari þeir, sem fara vilja,  
en mér og mínum að meinalausa*”<sup>1)</sup>.

Omgekeerd kunnen alven soms zo welwillend worden, dat zij waarschuwen voor lawines, stormen e.d.<sup>2)</sup> of dat zij in een droom zeggen, waar zoekgeraakte schapen te vinden zijn<sup>3)</sup>.

§ 14. Watergeesten. Het dichtst bij de alven staan de meermin en de meerman<sup>4)</sup>. De meermin heeft goudblond haar en tot haar middel een menselijke gedaante, verder is zij een vis. Van den meerman, den z.g. *marmennill* geeft Landnámabók p. 48, een voorbeeld. Grímr Ingjaldsson, die nog geen vaste woonplaats op IJsland heeft uitgezocht, vangt er in de herfst een bij de visvangst en vraagt hem: „wat voorspelt gij ons over ons leven en waar zullen wij wonen op IJsland?” De meerman antwoordt: „jullie hoef ik dat niet te voorspellen, maar den knaap die in 't zeehondenvel ligt — dit is Þórir, Grím's zoontje — hij zal daar wonen en land nemen, waar Skálm, uw merrie, zich neerlegt onder zijn vracht”. Grímr verdrinkt in de daaropvolgende winter; Þórir wordt door Skálm naar de Borgarfjord geleid. Evenals doden<sup>5)</sup> hebben dus ook meermannen de voorspellingsgave. Soms worden zij levend uit zee opgevist. Zij willen dan op dezelfde manier vrijgelaten worden, als zij gevangen zijn.

<sup>1)</sup> J. A. I, 105.    <sup>2)</sup> Sig. IV, 12. 19—20.    <sup>3)</sup> Gríma 6, 23—4.  
<sup>4)</sup> J. A. I, 131 v.v.; Gríma 2, 28 v.v. De meermansage (Sveinsson no. 803 \*) komt ook reeds in de Hálfs saga 7 voor.    <sup>5)</sup> Men wekt doden op om van hen de toekomst te vernemen.

Mooie zeegroene koeien hebben zij, met een blaar tussen de neusgaten, die men moet stukslaan, wil men hen bemachtigen<sup>1)</sup>. Tot het vee van de *sævar*- of *vatna-búar* behoort verder de *nykur* of *nennir*<sup>2)</sup>, een grauw paard met naar buiten gekeerde hoeven. Het leeft in snelstromende rivieren en kan allerlei gedaanten aannemen. Het biedt de mensen bij woeste bergstromen aan, hen over te dragen. Gaat men echter op zijn rug zitten, dan springt het in het water en trekt zijn berijder mee naar beneden.

Het Landnámabók kent reeds twee gevallen van wonderlijke paarden; op p. 57, veroorzaakt een appelgrauw paard, dat een merrie van Auðunn Válasón een veulen werpt. Auðunn spant het paard voor een grote slee en zo vervoert het al het hooi. Tot de middag is het paard handelbaar, na zonsondergang rukt het echter zijn tuig kapot en springt het water in. Vergelijk hiermee Jón Árnason I, 136—7, waar een grauw onbekend paard bij het bouwen van een kerkhofmuur voor een knecht net zoveel lasten draagt als alle andere paarden samen. Na afloop slaat de knecht het paard met de toom, waarop het wegrent, een grote bres in de pasgebouwde muur slaat en zich in Holtsvatn stort. Het geslagen gat kan nooit meer gestopt worden<sup>3)</sup>. Op p. 107 van Landnámabók wordt verteld, hoe Þórir bij zijn merrie Fluga een paard vindt, dat grauw van kleur en *foxóttir* is. Het veulen Eiðfaxi (of Eldfari) doodt later bij Mjors vier mannen op één dag. Fluga komt om in het moeras Flugamýrr. Hierbij hoort ook nog Eyrbyggjasaga c. 63, waar de koe van Þóroddr kalft door toedoen van den appelgrauwen stier<sup>4)</sup>, waarin de boze geest van Þórólfr Hinkepoot huist. Door het reuzengrote kalf Glæsir wordt Þóroddr later zelf gedood; het dier stort zich daarna in een moeras.

<sup>1)</sup> Vgl. J. A. I, 37: alvenkoeien worden iemands eigendom als men hen tot bloedens toe in het oor bijt. <sup>2)</sup> Bj. 203 v.v.; J. p. 44—5. 364—5. <sup>3)</sup> Bij J. p. 356, wordt ditzelfde verhaal van den duivel verteld. <sup>4)</sup> Vgl. J. A. I, 39, voor de wonderlijke wijze waarop kalveren geboren worden.



Als bijzonderheid van het waterpaard wordt nog vermeld dat het zijn naam, of iets wat erop lijkt, niet kan horen <sup>1)</sup>; dan springt het direct in het water en als kinderen op zijn rug zitten, sleurt het die mee.

In latere literatuur lezen wij ook van watermonsters van onbestemder vorm (*skrímsl*), die op allerlei wijzen mensen in het verderf trachten te storten. Zij slepen mannen in zee en laten meisjes in hun kloven of watervallen verdwijnen. Koeien en schapen maken zij dol. Zelf vluchten zij in het water, wanneer de dag aanbreekt <sup>2)</sup>.

§ 15. Trollen. De godenliederen uit de Edda zijn vol van de oerstrijd tussen de goden, als ordenende en behoudende wereldkrachten, en reuzen, die de wilde materie en schadelijke machten vertegenwoordigen. Þórr is de heftigste tegenstander der reuzen, die hier steeds persoonlijk gedacht zijn: Hymir, Surtr, Þrymr, Hrungnir e.a. In de prozaliteratuur zijn de reuzen — *jötvar* — bepaaldelijk berggeesten; voor andere geesten van de wilde natuur gebruikt men het woord *troll*. Jón Árnason bezigt dit woord — dat in het Nieuw-IJslands *tröll* luidt — voor alle wezens die in enig opzicht machtiger dan mensen en meer of minder kwaadaardig zijn, dus ook voor spoken en tovenaars. Maar vooral slaat het op reuzen, ofschoon voor dezen ook de namen *bergbjávar*, *jötvar*, *risar*, *gýgjur* e.a. voorkomen.

Waar de mensen in deze wezens de verwekkers van alle natuurrampen: lawines, vulkaanuitbarstingen en sneeuwstormen zien, moeten vooral de IJslanders zich hun land wel vol reuzen en trollen denken <sup>3)</sup>. Men stelt zich de trollen voor als ontzaglijk

<sup>1)</sup> Zie § 23. <sup>2)</sup> J. A. I, 138 v.v.; Bj. 209 v.v.; J. p. 89—90. Voor het sprookje van de *hafgýgur* zie Sveinsson no. 400, Vgl. III.

<sup>3)</sup> Ritt. XVII: die IJsl. sprookjes, waarvoor in internationale verzamelingen geen parallellen te vinden zijn, behandelen voor het grootste deel conflicten tussen reuzen en mensen of zijn alven- of *útilegumannasögur*. Ook in de Fas. en *Lygisögur* behoren reuzen en reuzinnen tot de meest geliefde figuren.

grote, wanstaltige Uebermensen, dom, onbeheerst en bloed-dorstig. Zij huizen in uitgestrekte holen <sup>1)</sup>, onder watervallen of in bossen en komen in de latere bronnen vooral in de Kerstnacht naar de woningen der mensen, om dezen te roven en te verslinden <sup>2)</sup>. Dit optreden speciaal op het vroegere midwinterfeest wijst erop, dat men de trollen later wel beschouwt als zielen der afgestorvenen die geen rust kunnen vinden. De vereniging van de opvatting van trollen als natuurgeesten en als doden is reeds oud. Midwinter viert men immers het feest van de weer ontwakende natuur en uit talrijke voorbeelden blijkt, dat dit niet wordt gescheiden van de dodencultus <sup>3)</sup>. Natuurlijk zoeken in volksverhalen helden de trollen in hun verblijfplaats op, om hen na een verwoed gevecht door list of geluk te overwinnen.

Toch treden de reuzen tot de mensen ook in vriendschappelijker verhouding en dan tonen zij zich zeer trouw en hulpvaardig. Zelfs komen huwelijken tussen reuzen en mensen voor; hun afstammelingen bezitten bovennatuurlijke karaktertrekken. Laten wij eerst de gevallen beschouwen, waarin trollen zich tegenover de mensen kwaad-, daarna die, waarin zij zich goedgezind tonen.

Op twee plaatsen in Landnámabók veroorzaken de reuzen natuurrampen; p. 49, vermeldt hoe de blinde Þórir op een avond in een visioen ziet, dat een afzichtelijk grote man in een ijzeren boot de mond van de Kaldá oproeit, naar de boerderij Hrip gaat en daar bij de wal rond de melkplaats graaft; 's nachts komt er een vulkaanuitbarsting en Borgarhraun brandt. Een ander, Einarr Sigmundarson, ziet dat een *trollkarl* boven op de

---

<sup>1)</sup> b.v. Surtr.: Ldn. p. 109. <sup>2)</sup> De naam *jetunn* betekent volgens een door velen aangenomen etymologie „de verslinder, vraatzuchtige”.

<sup>3)</sup> Bovendien is de reuzin Hel godin van de onderwereld. H. Naumann, Prim. Gem. 45, beschouwt de reuzen speciaal als lijkdaemonen. Zij vertonen alle trekken van het „gevaarlijke lijk”, door de fantazie nog sterk overdreven.

Drangar zit en zijn benen in de branding laat bengelen; als hij ze tegen elkaar slaat, ontstaat een zeestorm <sup>1)</sup>. Latere aetiologische verhalen melden, hoe een *karl og kerling* het Lammereneiland (Lambey) verslepen en hoe de Vestmannaeyjar door trollen in zee zijn gesmeten <sup>2)</sup>.

In vele andere verhalen ziet men in trollen boze rovers en tovenaars. In Vatnsdœlasaga c. 3, zoekt Þorsteinn den jarlenzoon Jökull op, die als struikrover met andere booswichten het bos, waardoor de heerweg naar Jämtland loopt, onveilig maakt <sup>3)</sup>. Hij komt bij het boshuis; de bewoner is afwezig. Þorsteinn ziet er veel schatten en een groot bed. Hij besluit zich te verstoppen. 's Avonds hoort hij buiten een geweldig lawaai; dan komt een grote man binnen, die aan het opgepookte vuur bemerkt, dat er een vreemdeling in huis is. Driemaal <sup>4)</sup> doorzoekt hij het hele huis zonder iemand te vinden. Dan gespt hij zijn zwaard af en legt zich te slapen. Þorsteinn probeert nu driemaal, door lawaai te maken, of de man vast slaapt. De derde keer wordt de slaper niet meer wakker. Þorsteinn grijpt diens zwaard en steekt het hem in de borst. Nu pakt Jökull Þorsteinn echter beet en zij zeggen elkaar, wie zij zijn <sup>5)</sup>. Als Jökull ziet dat Þorsteinn niet bang is om te sterven, laat hij hem los. Met hem zelf is het spoedig gedaan. Vóór zijn sterven raadt hij Þorsteinn nog aan, zijn zuster, de jarlendochter Þórdís, ten huwelijk te vragen. — Allerlei trollenmotieven: het grote bed, het bemerken dat iemand binnen is gekomen, het doden van den man met zijn eigen zwaard <sup>6)</sup>,

---

<sup>1)</sup> p. 52 noot. <sup>2)</sup> J. A. I, 209—10. <sup>3)</sup> Voor tochten van helden uit de Fas. naar trollenwoningen in het hoge Noorden, zie H. Reuschel: Untersuchungen über Stoff u. Stil der Fas., 110 v.v. <sup>4)</sup> Voor het driemaal herhalen van een handeling, zie A. Olrik, Epische Gesetze der Volksdichtung (Z. f. d. Alt. 51, 1 v.v.). <sup>5)</sup> Dit is vreemd; in andere gevallen verzwijgt men angstvallig zijn naam. <sup>6)</sup> Dit laatste motief ook Flóam. 15; Nj. 30; Flat. I, 258 (Gr. 66 wijkt af; hier grijpt de reus zelf naar zijn zwaard). In de *Lygisögur* en bij Ritt. 176. 195, komt het eveneens voor.

vinden wij in deze episode over een adellijken rover terug.

In veel verhalen over trollen, alven en *útilegumenn* trouwt de held — zoals bovengenoemde Þorsteinn — met de dochter of de zuster van het vijandige wezen <sup>1)</sup>. Zo b.v. Ásmundur *flagðagæfi* met de dochter van Þorgerður *höldatröll* (sic!) <sup>2)</sup>.

Uitvoerige trollensprookjes vinden wij al in de grotendeels verdichte þættir en in de *Bárðarsaga Snæfellsáss*. Ik herinner er slechts aan, hoe in deze laatste saga Helga, zelf een trollendochter, op Groenland *Miðfjarðar-Skeggi* tegen de reuzen helpt (c. 5), hoe Hít een groot Kerstmaal voor de reuzen aanricht (c. 13) en hoe Þórðr tijdens het feest van den reus Kolbjörn door de hulp van Gestr Bárðsson gelegenheid krijgt *Sólrun*, de dochter van Þórðr, te bevrijden (c. 15). Hij had, toen hij op zoek naar schapen door mist was overvallen <sup>3)</sup>, *Sólrun* gebonden in het hol van Kolbjörn aangetroffen (c. 14).

De oude *flagðkona* Skjaldvǫr, die Þorsteinn Ossenvoet in *Heiðarskógr* aantreft, is zwart en blauw, als gewassen in mensenvloed. Zij is helemaal behaard, behalve één plekje onder haar linkerhand. Daar treft Þorsteinn haar met haar eigen zwaard, dat boven haar bed hangt. Als hij haar man en dochter ook heeft gedood, trekt Skjaldvǫr, die gaat spoken <sup>4)</sup>, Þorsteinn plotseling op de grond en wil zijn keel doorbijten. Þorsteinn wordt gered, doordat hij den God van Óláfr Tryggvason <sup>5)</sup> aanroept. Een straal licht valt dan in de ogen van Skjaldvǫr; zij moet braken en zinkt machteloos ineen. Þorsteinn breekt haar later de nek en verbrandt haar met de andere trollen tot as <sup>6)</sup>.

In de *Jökuls þáttur Búasonar* p. 75, helpt de reuzin *Gnípa* *Jökull* in zijn strijd tegen haar eigen verwanten. Dit motief komt ook voor in de *þáttur Orms Stórolfssonar* <sup>7)</sup>. Als Ormr op

<sup>1)</sup> Zie b.v. *Finnb.* 21. In de *Flóam.* 16, is het motief niet uitgewerkt.

<sup>2)</sup> *J. A.* I, 171 v.v. = *Ritt.* 287 v.v. <sup>3)</sup> Vgl. de *útilegumannasögur*.

<sup>4)</sup> Gedode reus, als spook weer overwonnen en verbrand: *J. A.* I, 167 v.v.

<sup>5)</sup> Over Ólaf's strijd tegen reuzen, zie *Flat.* I, 398—9. <sup>6)</sup> *Flat.* I, 257

v.v. <sup>7)</sup> *Flat.* I, 528 v.v.

Sauðey vecht tegen den reus Brúsi — een echten menseneter en troll — en diens moeder — een koolzwarte kat <sup>1)</sup> — krijgt hij van Menglǫð <sup>2)</sup>, de halfzuster van Brúsi, toverhandschoenen, die hem de overwinning brengen. Ormr breekt de trollenmoeder de nek, kraakt Brúsi's ribben, snijdt hem een bloedarend op de rug en haalt zijn longen eruit.

Al de bovengenoemde verhalen spelen buiten IJsland en weerspiegelen dus niet direct IJslands volksgeloof. Slechts in de Grettissaga c. 64 v.v., vinden wij een trollenstrijd op IJsland zelf beschreven <sup>3)</sup>. Op Sandhaugar verdwijnt twee jaar achter elkaar, als de boerin Steinvǫr naar de Nachtmis is, een man: eerst de echtgenoot van Steinvǫr, later een knecht. Zodra Grettir dit hoort, trekt hij als Gestr vermomd, naar Bárðardal. Hij is, ondanks de waarschuwing van de boerin, bereid te vechten met de *óvættir*. Nadat hij haar en haar kind in de Kerstnacht op zijn arm over de rivier naar de kerk heeft gedragen, legt hij zich gekleed te bed. Het licht laat hij branden. Tegen middernacht hoort hij een geweldig lawaai; daarop komt een reuzin binnen met ketel en mes in de hand <sup>4)</sup>. Nu volgt een worstelstrijd, te vergelijken met die, welke Grettir tevoren tegen Glámr gevoerd had. De reuzin sleept Grettir naar een kloof en wil hem daar in het water gooien. Maar Grettir kan zijn rechterhand uit haar greep losmaken; met zijn zwaard slaat hij nu een arm van de troll af, waarna zij in de waterval verdwijnt <sup>5)</sup>. In c. 66, zoekt Grettir samen met prest Steinn de troll onder de waterval op <sup>6)</sup>. Hij vermoedt namelijk, dat de twee in de Kerstnacht verdwenen

<sup>1)</sup> H. Dehmer, Prim. Erzähl. 68, ziet hier Ierse invloed: ook Cuchulainn strijdt tegen een toverkat. <sup>2)</sup> Zie Sig. IV, 214. <sup>3)</sup> H. Dehmer, t.a.p., 51 v.v., bewijst dat de Bárðardal-episode op een Beowulf-versie teruggaat. Die punten namelijk, waarin het tweede deel van Grettir's strijd afwijkt van het gewone IJslandse „Wasserfallstyp” komen juist overeen met de Grendel-Beowulf-strijd. <sup>4)</sup> Dus klaar om hem voor een Kerstmaal te bereiden. Voor ketel en mes vgl. Laxd. 48; Ritt. 3. <sup>5)</sup> Zie echter onder „nachtrollen”. <sup>6)</sup> Vgl. Gull-p. 4.

mannen daarheen gesleept zijn. Een touw, met een steen bezwaard, wordt neergelaten. Grettir daalt echter niet — zoals logisch zou zijn geweest — hierlangs af, maar springt naar beneden en klimt in de holte achter de waterval. Binnen brandt licht en Grettir ziet een afzichtelijken reus. Deze stoot met zijn *heptisax* naar Grettir, die het vreemde wapen echter met zijn bijl onbruikbaar maakt. Daarop grijpt de reus naar het zwaard, dat in de rots hangt. Maar op hetzelfde ogenblik brengt Grettir hem zo'n geweldige slag toe, dat de ingewanden van den reus uit zijn lichaam vallen en de rivier rood kleuren. De prest denkt nu, dat Grettir verslagen is en vlucht weg. Grettir onderzoekt echter het hol en vindt er inderdaad het gebeente van twee mensen. Daarna klimt hij naar boven en legt de beenderen in een zak voor de kerkdeur.

Uit later eeuwen, *seint á páfatríar tímum*, is het volgende verhaal opgetekend, waarin aardig is beschreven, hoe de alven als goede geesten de mensen helpen tegen de trollen. Op Hvoll verdwijnt in een Kerstnacht de echtgenoot, het volgend jaar de knecht. In een droom hoort de *húsfreyja* van een alvenvrouw, dat de reuzin Gellivör daar schuld aan is. Als zij, ter beloning, wat melk van de boerin krijgt, wil de alvenvrouw haar helpen. Zij geeft deze raad: in de eerstvolgende Kerstnacht zal de boerin meegesleept worden door de reuzin; onderweg moet zij zeggen, dat zij „*Gellivör mamma*” hoort roepen. Gellivör zal denken dat ze door haar kind geroepen wordt — niemand anders kent immers haar naam — en zal naar huis terugkeren. Onder-tussen moet de boerin zo hard zij kan in de richting van de kerk lopen. Dit zal tot driemaal toe gebeuren. De derde keer zal de boerin de kerkdeur bereikt hebben, vóórdat de troll haar te pakken kan krijgen. Als dan alle klokken geluid worden, zal de reuzin op de vlucht slaan <sup>1)</sup>.

1) J. A. I, 154 v.v. = Sig. IV, 251 v.v.

Geheel en al met ons Repelsteeltje te vergelijken is de reuzin Gilitrutt, die als dank voor een aalmoes een hele zak wol voor een luie boerin moet weven. Als Gilitrutt op de eerste zomerdag het weefsel klaar heeft, moet de boerin echter haar naam kunnen zeggen. Eens, juist voor de tijd verstreken is, ziet de man van de boerin in een rotsheuvel een reuzin aan een weefgetouw zitten. Hij hoort haar zeggen: „*hæ, hæ, og hó, hó. Húsfreyja veit ei, hvað eg heiti; hæ, hæ, og hó, hó. Gilitrutt heiti eg, hó, hó. Gilitrutt heiti eg, hæ, hæ, og hó, hó*”. Als op de bepaalde dag de boerenvrouw de reuzin haar naam kan noemen, trekt deze af. Maar de boerin weefde sindsdien zelf haar wol<sup>1)</sup>.

Trollen betoveren mensen, door zonderlinge gebaren te maken of door hen met vet in te smeren en boven een vuur te houden<sup>2)</sup>.

Er zijn er ook die uit eigen beweging, in hevige emotie, tot trollen zijn geworden. Zij liepen de wildernis in en gingen in holen wonen<sup>3)</sup>.

Trollen schaden ook dieren. Rijden zij b.v. op een paard, dan verbrijzelen zij het de lendenen<sup>4)</sup>. Maar voor klokgelui en ook als men direct in dichtvorm op hun strofen antwoordt<sup>5)</sup>, slaan zij op de vlucht.

Soms tonen trollen een minder kwade zijde. Bárðr Snæfellsáss — zijn naam wijst er reeds op — werd, ofschoon hij van reuzen afstamde, voor een machtige beschermgeest gehouden; men riep hem zelfs aan als *heitguð*<sup>6)</sup>.

Huwelijken tussen reuzen en mensen komen veelvuldig voor.

<sup>1)</sup> Sveinsson no. 500. <sup>2)</sup> J. A. I, 193 noot. <sup>3)</sup> J. A. I, 182 v.v. Dit z.g. *tryllast* is te vergelijken met het *snúa í jötunnmóði* uit *Völuspá* 50, en met de *berserksgangr*. <sup>4)</sup> De ossen die het lijk van Þórólfr Hínkepoot naar de begraafplaats moeten voeren *urðu trollríða*: Eb. 34. Wil men zo iets voorkomen, dan vraagt men: *slígaðu ekki hestinn*: J. þ. 58. <sup>5)</sup> b.v. J. A. I, 164. <sup>6)</sup> Bárð. 6. Omgekeerd is Þorgerðr Hólgaþrúðr — in Flat. I, 407, nog een godin — tot troll geworden (J. A. I, 174). Sn. Edda p. 197, noemt haar naam als *trollkuenna-heiti*.

Zie b.v. *Bárðarsaga* c. 11, voor de verhouding tussen *Bárðr* en *Pórdís*, de dochter van *Miðfjarðar-Skeggi*, en de *Jökuls þáttur*, waar *Jökull* genoemd wordt als de zoon van *Búi* en *Fríðr*, de dochter van *Dofri*. Voor de afstammelingen gebruikt men de uitdrukking *blendingr*, *hálftroll* of *hálfbegrísi* <sup>1)</sup>.

In nieuwere verhalen nemen reuzinnen dikwijls veehoeders tot zich om hun geslacht in stand te houden. Zij verzorgen zo'n jongen heel goed, zodat ook hij trollachtig groot wordt. Na een bepaalde tijd wendt hij echter voor ziek te zijn en alleen te kunnen genezen door een onbereikbaar voedsel, b.v. een twaalf jaar oude haai. Als de reuzinnen, wanhopig, op zoek gaan, ontvlucht de jongen. Dikwijls ondervindt hij toch de schadelijke gevolgen van zijn verblijf bij de trollen en sterft hij na een paar dagen of wordt hij zwakzinnig <sup>2)</sup>. Mannelijke reuzen roven soms meisjes. Als mensen in een grot een schuilplaats tegen de storm zoeken en tot tijdverdrijf *Hallgrím's* psalmen gaan zingen, horen zij plotseling een stem zeggen: „*nú er konu minni skemt, en ekki mér*”. De troll hoort liever dan psalmen de *Andrarímur*, gemaakt op den halfreus *Andri*. Wanneer ook deze gezongen zijn en dus ook de reus zelf tevreden is gesteld, wordt door de menselijke vrouw van den troll een groot bord met grutten, het dichtloon, naar voren geschoven <sup>3)</sup>.

Ook in deze jongere verhalen gebruikt men de naam *blendingar* voor afstammelingen van mensen en alven of trollen <sup>4)</sup>. Sommige waarschuwen voor overstromingen, storm e.d. <sup>5)</sup>. Andere schaden de mensen <sup>6)</sup>. Zonen van den alf *Leppalúði* en de *tröllkona* *Gryla* zijn de dertien *jólasveinar*. Dit zijn echte duiveltjes, die leven van de vloeken der mensen. Dertien dagen vóór Kerstmis komen

<sup>1)</sup> Gr. 61; *Gísl.* 4; *Eg.* 7. <sup>2)</sup> *J. A. I.*, 186 v.v.; *Sig.* IV, 249 v.v.  
<sup>3)</sup> *Sig.* IV, 241 v.v. Vgl. *Bj. Bjarn.* 112 v.v. en *J. A. I.*, 196—7. Is de vrouw gestorven, dan staat de lijkst — als bij de alven — voor de kerkdeur. <sup>4)</sup> *Sig.* IV, 197 v.v. <sup>5)</sup> *Sig.* IV, 200—1. <sup>6)</sup> *Sig.* IV, 212 v.v.



zij, iedere dag één, in hun boten van zehonden­huid van Groenland of van Finland, en nemen hun intrek op de boerderijen. Na Kerstmis verdwijnen zij weer om de beurt, dik of mager naar gelang er veel of weinig gevloekt is op de boerderij! In oorsprong moeten wij deze geesten misschien als huisgeesten of kabouters beschouwen; nu worden zij alleen nog maar gebruikt om er kinderen mee bang te maken. Grýla is een reuzin met vijftien staarten en ontelbare koppen, die ondeugende kinderen steelt. Haar man, Leppa-Lúði, steekt hen in een grote zak, tot zij de één na de ander worden opgegeten <sup>1)</sup>.

In de bovengenoemde episode uit de Grettissaga c.65, was de trollvrouw waarmee Grettir streed, bij het aanbreken van de dag — volgens zeggen der Bárðardalsmenn — in steen veranderd. Dit soort trollen, die dus evenmin als dwergen en alven tegen daglicht kunnen, noemt men *nátt-tröll* <sup>2)</sup>. Zij zijn nog groter, sterker en boosaardiger dan dagtrollen; zij lijken minder op mensen en meer op monsters, zwemmen over oceanen en stappen over bergen heen als waren het molshoopjes. 's Nachts gaan zij op buit uit; men ziet hun sporen. Verrast door het daglicht, verstenen zij tot rotsen en zo staan zij hier en daar op IJsland de oordeelsdag af te wachten. Dergelijke steenrotsen heten *karl* of *kerling*. Bovendien rangschikt men onder nachttrollen ook vele *landnámsmenn*, die gestorven zijn in de bergen welke naar hen genoemd zijn. Het behoeven geenszins trollen in de slechte zin des woords te zijn geweest, veeleer beschouwt men hen als goede landgeesten. Voorbeelden zijn: Bárðr í Snæfellsjökli, Þuríðr sundafyllir, Ármann í Ármansfelli, Jörundr en Ásmundr, Bergþór í Bláfelli, e.a. <sup>3)</sup>.

§ 16. *Útilegumenn*. Bij dit woord komen ons de tragische figuren uit de sagatijd voor de geest, die, op het thing om een

<sup>1)</sup> J. A. I, 218. <sup>2)</sup> J. A. I, 207 v.v.; Sig. IV, 267 v.v.; Bj. 135 v.v. Vgl. Helgakviða Hjörvarzsonar 30 en Alvissmál 35. <sup>3)</sup> J. A. I, 211 v.v.

of ander misdrijf buiten de wet gesteld, door niemand opgenomen mochten worden maar vogelvrij moesten vluchten, het land uit of de wildernis in. De wildernis van IJsland . . . troosteloos grauwe lavavlakten, barre rotsen, onafzienbare gletschers! En in die omgeving hebben de uitgebannen jaren en jaren geleefd. Als zij, omdat de eenzaamheid te zeer kwelde, enig contact zochten met de bewoonde wereld, werden zij onmiddellijk weer door vijanden achtervolgd en opgejaagd. En dan sleepten zij, huizend in een grot of op een stenige onbegaanbare rotspunt, hun leven weer voort, levend van vogels, visvangst en schapenroof, tot zij uiteindelijk door hun tegenpartij werden overwonnen. In later eeuwen werd de *skóggangur* niet meer toegepast, maar toch vluchtten nog mensen die een erge misdaad hadden bedreven, naar de onbewoonde streken van het eiland om aldus hun straf te ontgaan. En als in de lente de schapen van de boeren de bergen werden ingestuurd, is het te begrijpen dat vele daarvan door de *útilegumenn* werden geroofd, om als voedsel in de komende wintermaanden te dienen. Dat nu nog ieder jaar een dertig- tot veertigduizend<sup>1)</sup> schapen in de herfst vermist worden, zonder dat beenderen of iets dergelijks gevonden worden, heeft dit geloof aan het bestaan van *útilegumenn* levend gehouden. Tot voor een kleine honderd jaar geleden twijfelden weinig IJslanders aan hun bestaan!

In de vorige §§ zagen wij, dat het verdwijnen van mensen en van vee ook werd toegeschreven aan alven en trollen; daaruit te verklaren is het, dat vele der — in oorsprong historische — *útilegumannasögur* steeds romantischer werden, en de hoofdfiguren steeds daemonischer. Zodat, naar A. Rittershaus, *Die neuisländischen Volksmärchen*, p. XLVI, terecht opmerkt, in het huidige IJsland de *útilegumenn* de trekken van

<sup>1)</sup> Ook al houden wij er rekening mee, dat vele schapen door vossen verslonden worden of door het slechte weer in de bergen omkomen, dan nog is dit een abnormaal hoog getal.

reuzen, waaraan het volk in de tijd der Fas. nog voor het grootste deel geloofde, stuk voor stuk hebben overgenomen. Van de tegenwoordige volksverhalen zijn de *útilegumannasögur* misschien het talrijkst, in ieder geval de meest karakteristieke voor het eiland.

Uit de sagatijd zijn de volgende bannelingen bekend. Óspakr is wegens moord op Vali *sekr* geoordeeld. Enige tijd later vindt men hem dood in een grot. Naast hem staat een bekken vol bloed, dat zo zwart is als pek. Waarschijnlijk is hij gestorven aan de wond, die Bjalfi hem toebrecht <sup>1)</sup>. Ook de tovenaars Kotkell en zijn familie <sup>2)</sup> worden evenals Grímr <sup>3)</sup> en Búi <sup>4)</sup> tot *skóggangr* veroordeeld. En in de *Vatnsdœlasaga* c. 41, horen wij van *útilegumenn* uit *Surtshellir*, die roven in de *Borgarfjord* <sup>5)</sup>. Maar de klassieke voorbeelden zijn: Hǫrðr Grímkelsson, Gísli Súrsson, en bovenal Grettir Ásmundarson. Hǫrðr, die eigenlijk noodgedwongen aanvoerder wordt der alom gevreesde *Hólmverjar* en zelfs tegen den man van zijn geliefde zuster moet strijden <sup>6)</sup>; Gísli, die met steun van zijn trouwe, sterke vrouw Auðr veertien jaar lang zijn vijanden ontkomt, tot hij tenslotte tegen de overmacht een roemrijke dood sterft <sup>7)</sup>; en Grettir, die dit vreselijk bestaan vijftien lange jaren moet leiden, voor hem des te erger, daar hij na Glám's vervloeking niet meer tegen eenzaamheid kan <sup>8)</sup>.

In de jongere verhalen <sup>9)</sup> hebben de *útilegumenn* — evenals alven en trollen — hun eigen huishouding en gemeenschap, geheel gescheiden van de burgerlijke maatschappij. Slechts zelden komen zij met mensen in aanraking, alleen roven zij van tijd tot tijd vee, soms zelfs vrouwen en mannen. Aan de andere kant waren er ook personen, die uit eigen beweging de wildernis

<sup>1)</sup> Band. 6. 12.    <sup>2)</sup> Laxd. 35. 38.    <sup>3)</sup> Laxd. 57. 58.    <sup>4)</sup> Kjaln. p. 10.  
<sup>5)</sup> Vgl. Ldn. p. 100 noot. Ook Illugi de Zwarte voert tegen 18 *Hellismenn* strijd: Ldn. p. 40.    <sup>6)</sup> Harð. 30.    <sup>7)</sup> Gísl. 20 v.v.    <sup>8)</sup> Gr. 46 v.v.  
<sup>9)</sup> J. A. II, 160 v.v.; Bj. 279 v.v.

opzochten en uit den aard der zaak zijn de verhalen die over hen in omloop zijn, het meest historisch en het best te vergelijken met de bovengenoemde voorbeelden uit de saga's <sup>1)</sup>). In de Hellismannasaga wordt b.v. verteld, hoe achttien verbannen schooljongens van Hólar in Surtshellir hun intrek nemen. De Hvítisðingar onder aanvoering van den boerenzoon van Kalmannstunga doden hen <sup>2)</sup>).

Verreweg de meeste *útilegumannasögur* verhalen, hoe de *fjallabúar* meisjes roven die op zoek zijn naar kruiden of vee <sup>3)</sup>). In mist of storm — door de *útilegumenn* verwekt — komt jaren later de broer of vroegere verloofde van zo'n meisje in het dal der *útilegumenn*; hij vindt haar getrouwd met den *sýslumaður* of prestzoon, waarop de held zelf trouwt met de dochter van den *fjallabúi*. Een ander maal aarden de meisjes niet en ontsnappen zij naar de bewoonde wereld, waarheen de *útilegumenn* hen dan volgen. Of de eerste ontmoeting is schijnbaar toevallig; op zoek naar vee b.v., raken mannen in een plotselinge mist en komen zodoende terecht bij de *útilegumenn*. In een strijd — waarvoor de dochters der *fjallabúar* waarschuwen — blijken de *bygðarmenn* toch de sterksten te zijn: de *útilegumenn* worden verwond. Schenkt men hun het leven, dan geven zij vee of levensmiddelen in ruil; dikwijls ook keren de mannen met hun dochter naar huis <sup>4)</sup>). Later herkent men de *útilegumenn*, als zij in Reykjavík inkopen komen doen.

Een bewijs, hoezeer de trekken van alven en *útilegumenn* door elkaar lopen, geeft het sprookje van Sigríður, de Zon van de Eyjafjord, dat in sommige streken van IJsland bij de *útilegumenn*, in andere streken bij de alven speelt <sup>5)</sup>).

#### § 17. Berserkeren. Tenslotte horen ook de berserkeren thuis

<sup>1)</sup> J. A. II, 243 v.v.; Grá. I, 82 v.v. <sup>2)</sup> J. A. II, 300 v.v. <sup>3)</sup> J. A. II, 189 v.v.; Gríma 2, 65 v.v. Vgl. ook de *ljúflingar* in de alvenverhalen.  
<sup>4)</sup> Vgl. de trollenverhalen. <sup>5)</sup> J. A. II, 204 v.v. = Ritt. 295 v.v.

onder dit hoofdstuk, in zover zij verschillende eigenschappen met de reeds besproken daemonische wezens gemeen hebben — al zijn zij dan ook, evenals de *útilegumenn*, historische figuren. Aangezien wij in latere literatuur echter geen berserken meer aantreffen, geef ik hier slechts een zeer beknopt overzicht van hun optreden in de *Íslendingasögur* <sup>1)</sup>.

In historische tijd noemt men die mensen berserken, die in het gevecht over magische krachten beschikken <sup>2)</sup>. De vele gevallen waarin helden jonkvrouwen hoeden voor berserken, door een duel met dezen aan te gaan, zijn enigszins te vergelijken met de strijd tegen trollen of *útilegumenn*, die meisjes door roof of door tovenarij tot zich gevoerd hebben. Natuurlijk is het milieu zeer verschillend van dat der alven en trollen. De berserkwervingen verplaatsen ons in een Wikingsfeer <sup>3)</sup>. In Noorwegen aan het hof van Haraldr Schoonhaar of bij Hrólfur Kraki passen zij beter dan bij den boer Vermundr op IJsland! <sup>4)</sup> Hun onkwetsbaarheid en boze blik hebben zij gemeen met de reuzen; en als wij lezen, hoe Moldi drie jaar achter elkaar tegen Kerstmis verschijnt, om een jarl de hand van zijn dochter Ingibjörg te vragen <sup>5)</sup>, denken wij aan de alven, die ook in de Kersttijd op de boerderijen komen feestvieren en dan dikwijls meisjes met zich mee naar de onderwereld voeren.

Dit alles vernielende en dierlijke, dat de berserken eigen was, en ook hun vrouwenroof, bracht de IJslanders ertoe gerechtelijk tegen hen op te treden: zij werden bestraft met *fjörbaugsgarðr* <sup>6)</sup>. Na invoering van het Christendom werd de berserksgang als heidens beschouwd en ook door het kerkelijk recht verboden. Vandaar dat hun geslacht is uitgestorven.

<sup>1)</sup> Uitvoerig worden zij besproken bij H. Dehmer, Prim. Erzähl. 86 v. v.

<sup>2)</sup> Zie § 19. <sup>3)</sup> H. Reuschel, t.a.p., 100. <sup>4)</sup> De meeste berserkwervingen spelen trouwens ook niet op IJsland, maar in Noorwegen.

<sup>5)</sup> Svarfd. 7. <sup>6)</sup> Grágás I, 23.

## V. MAGIE IN DE LEVENDEN

De magische wereldbeschouwing veronderstelt in den mensch en vele hem omringende voorwerpen van natuur en cultuur een magische kracht. Deze kan ten goede of ten kwade werken of aangewend worden, maar ten allen tijde — ook in de eeuwen van godengeloof en Christendom — blijkt haar grote invloed op het menselijk leven in al zijn geledingen. In de IJslandse saga's lezen wij, dat men bij het in bezit nemen van grond, bij rechtspraak en godenoffer, in liefde en strijd, met deze kracht rekening hield. In de folklore van nu speelt zij nog een even grote rol als eeuwen geleden.

Wij kunnen een onderscheid maken tussen de magische potentie van 1) het menselijk lichaam en zijn organen en 2) bomen en planten, cultuurvoorwerpen, gesproken en geschreven woord e.d. <sup>1)</sup> Niet iedereen is, althans tot in alle bijzonderheden, bekend met al deze verborgen krachten; zij die het wél zijn: de tovenaars, maken er dikwijls in malam partem gebruik van <sup>2)</sup>. In dit hoofdstuk wil ik mij bepalen tot punt 1.

§ 18. Van het menselijk lichaam bezitten bloed, hart, haar, speeksel, maar vooral het oog een zeer bijzondere kracht. Sigurðr hoort, zodra hij met zijn vinger van Fáfuir's bloed geproefd

<sup>1)</sup> Op het tweede punt kom ik in Hfdst. VI nader terug.    <sup>2)</sup> Zie Hfdst. VII.

heeft, hoe de mezen hem waarschuwen voor de listen van Reginn <sup>1)</sup>. Hij volgt hun raadgevingen, slaat Reginn het hoofd af, eet het hart van Fáfnir en drinkt het bloed van beiden. Op deze wijze krijgt hij deel aan hun bovennatuurlijke krachten <sup>2)</sup>. Loki's boosheid komt misschien voort uit het feit, dat hij het half-verbrande hart van een boze vrouw (een reuzin) at <sup>3)</sup>. De toverkracht van gegrifte runen wordt nog verhoogd door ze met bloed te bestrijken <sup>4)</sup>. Het haar is ook magisch potent. Uit deze opvatting is waarschijnlijk de gelofte te verklaren van Koning Haraldr Schoonhaar, zijn haar niet te kammen of te knippen, vóór hij van Noorwegen één groot rijk had gemaakt. Vandaar zijn bijnaam *lúfa* <sup>5)</sup>. Na de geboorte van een kind neemt de vader het op de knie, kamt en knipt het haar en geeft zodoende zijn vaderschap te kennen <sup>6)</sup>. Van Þorsteinn Ossenvoet wordt verteld dat hij *eigi einhamr* is. Men weet echter niet of dit komt doordat hij als kind te vondeling is gelegd of doordat bij de strijd met de trollen in Heiðarskógr het speeksel van de reuzin over zijn gezicht stroomde <sup>7)</sup>. Uit het gemengde speeksel van Asen en Wanen werd Kvasir, de alwijze, gevormd. Twee dwergen doodden hem en mengden zijn bloed met honing. Zo is, volgens Snorri, de dichtermode ontstaan <sup>8)</sup>.

Als een zekere Sigurður, in het stiefmoedersprookje van Rauðiboli, de koningsdochters moet verdedigen tegen reuzen, drinkt hij eerst van het bloed van zijn wonderstier om kracht te krijgen <sup>9)</sup>. Ook later verft men bij toverhandelingen de runen nog met bloed; en uit legenden is verder overbekend hoe, bij een verbond met den duivel, de contracterende steeds met zijn

---

<sup>1)</sup> Vgl. Grimm no. 17. <sup>2)</sup> *Fáfnismál*, proza na 31 en 39. <sup>3)</sup> *Hyndluljóð* 41. <sup>4)</sup> B. v. Eg. 44. <sup>5)</sup> Eg. 3. <sup>6)</sup> In de Deense ballade over Hagbard en Signy wordt de macht van het haar in zeer poëtische vorm aangetoond: H. kan slechts door het haar van S. geboeid worden (S. Grundtvig, *Danske Folkeviser* I, 299). <sup>7)</sup> *Flat.* I, 259—60. <sup>8)</sup> *Skáldsk.* 1. <sup>9)</sup> Bj. 316 v.v.

bloed het pact moet ondertekenen. Aan het feit dat in sprookjes, waar de beul opdracht krijgt de belasterde koningin met haar kind te doden, de koning steeds haar, hart en lever van zijn vrouw verlangt, ligt misschien het geloof ten grondslag dat men daarmee alle macht over de veroordeelde krijgt <sup>1)</sup>. Het haar behoort voorts ook tot de toverrequisieten. Een parallel van de strijd van Þorsteinn Ossenvoet vinden we bij Jón Árnason <sup>2)</sup>. Een zekere Pétur wil eens beproeven, hoe ver hij al gevorderd is in de toverkunst. Hij wekt een dode op. Als deze halverwege uit het graf is gerezen, blijkt dat het zijn eigen moeder is. Zij begint met hem te worstelen en Pétur zou het onderspit gedolven hebben, als niet de *prestur* aan was komen lopen. Zodra de vrouw dit ziet, laat zij Pétur los, maar spuwt hem, alvorens in het graf te verdwijnen, nog gauw op zijn oog. Sindsdien heeft Pétur aan dat oog de grauwe staar! Het oorspronkelijke ontstaan van de dichtermede uit speeksel, is bewaard in het volgende verhaal uit de 19e eeuw. Símon Dalaskáld houdt bij hoog en laag tegen anderen vol dat het spook Klaufi uit de Svarfdœlasaga wél bestaat en verdedigt het. 's Nachts verschijnt Klaufi, het dichterspook, en spuwt op hem. Sindsdien is Símon dichter <sup>3)</sup>. Verder dient het speeksel om spoken af te weren. De oude Þórunn van Neshólar, die uit allerlei verschijnselen weet, dat een spook zich op haar geliefden kleinzoon wil wreken, strompelt naar het trapgat, spuwt erin en gebaart met haar rechterhand. Dan maakt zij een kruis en loopt terug naar haar bed. Als haar dochter haar over dit bijgeloof scherp terecht wijst en zegt dat zij liever tot God moet bidden, mompelt het oudje: „ja, zoo is de wereld! Ik zou niet weten, waarom of ik niet even goed op mijn God kan vertrouwen als zij, die denken, dat er niets

<sup>1)</sup> B. v. Gríma 8, 63 v.v. In Grimm no. 29, moet de held drie gouden haren van den duivel halen. <sup>2)</sup> I, 335. <sup>3)</sup> Saga V, 2,211. Vgl. Þorl. p. 129 v.v., waar Hallbjörn in de droom de dichtgave van Þorleifr ontvangt.



bestaat, dan wat ze vastpakken kunnen . . ." <sup>1)</sup>). De beroemde Séra Hálfðan (16e eeuw) gaat het kwaadaardige spook Ranka in zijn misgewaad tegemoet, besprenkelt het met wijwater en spreekt bezweringsformules uit. Dan wordt Ranka rustiger, zij zwijgt en spert de mond open om adem te halen. Op dat ogenblik spuwt de *prestur* haar gauw in haar keel en dan moet het spook zich gewonnen geven <sup>2)</sup>). Zelfs storm kan men met speeksel bezweren. Als Sigfús *prófastur* Jónsson van Grímsey naar het vasteland terugkeert, komen onverwachts zware wolken opzetten. Sigfús begrijpt dat dit een toverstorm is. *Brá prófastur flötum lófa við henni; virtist hásetum sem miði klestist í lófa hans, er hann hrækti í og kastaði þegar fyrir borð.* Zo gaat dit driemaal achter elkaar. Maar daarna komt Sigfús zonder ongelukken aan land <sup>3)</sup>).

Het oog heeft ten allen tijde een belangrijke plaats in het volksgeloof ingenomen. Dit onbegrijpelijk kunstwerk schrijft men echter geen goede maar duivelse werking toe. Men meende namelijk dat van vele ogen een dergelijke toverkracht op de ogen van een ander uitging, dat deze zich niet aan hun macht kon onttrekken en er krachteloos, zelfs ziek van werd. Waargenomen gevallen van hypnose en suggestie deden misschien dit geloof aan het z.g. boze oog ontstaan. De vrees immers, dat het oog van een persoon een ander kon schaden, was dikwijls werkelijk oorzaak van ziekten en wel van die ziekten, die ook anders langs suggestieve weg ontstaan <sup>4)</sup>). Het volk echter schreef niet de vrees voor het boze oog, maar het oog zelf, de gevaarlijke werking toe en verklaarde zelfs acute en chronische infectie-ziekten, epidemieën e.d. als op deze wijze ontstaan. Daarbij kwam wellicht, dat de primitieve natuurmens het oog als de zetel der ziel beschouwde. Het beeld van zichzelf, dat hij in de pupil van een

---

<sup>1)</sup> Stormen, 74. <sup>2)</sup> Maurer I.V. 134—5. <sup>3)</sup> J. p. 306. <sup>4)</sup> S. Seligmann, Die Zauberkraft des Auges, 477 v.v.

ander zag, vatte hij op als een zelfstandig wezen. Zag hij dit op een mens gelijkend beeldje bij een dier, dan was dit voor hem een bewijs dat de mens zich in een dier kon veranderen, dat echter steeds aan zijn oog te herkennen was. Dit beeldje, het poppetje, kon niet anders zijn dan de ziel van den mens, die in het oog woonde, die echter het oog van een tovenaar kon verlaten om in de pupil van een ander te dringen en in diens lichaam ziekten te verwekken. Ook bij den dode verdween het poppetje <sup>1)</sup> en de primitieven wilden dat uittreden van de ziel langs de weg van de pupil verhinderen, door de ogen van den gestorvene toe te drukken. Kwam hij echter terug om te spoken, dan had zijn blik dezelfde boze uitwerking als die van heksen en tovenaars. In de tijd dat de goden vermenselijkt werden, schreef men ook hun, evenals reuzen en trollen, het boze oog toe.

De uitwerking van de blik kan zeer verschillend zijn <sup>2)</sup>. Þórr verschuilt zich, uit angst voor den reus Hymir, achter een zuil in diens zaal. Als Hymir's vrouw hem dit bij zijn thuiskomst vertelt, springt de zuil voor de blik van den reus in stukken <sup>3)</sup>. De Lappen, die van ouds als beruchte jettatori bekend staan, leren koningin Gunnhildr van Noorwegen de toverkunst. Hun blik is zo scherp, dat elk levend wezen dood neervalt, zodra het onder hun ogen komt. Worden zij toornig, dan draait de aarde zich onder hun blik om <sup>4)</sup>. Grettir heeft zijn leven lang te lijden onder de gevolgen van de boze blik. In zijn strijd met het spook Glámr rollen beiden al worstelend het huis uit naar buiten. Plotseeling trekken de wolken van de maan weg en Glámr vestigt een doordringende blik op Grettir. Die blik maakt hem zo machteloos, dat hij zijn zwaard niet kan trekken en tussen leven en dood zweeft. Glámr legt op hem de vloek van de ballingschap, en tegelijk de angst voor de eenzaamheid, want steeds zal hij Glám's

<sup>1)</sup> Juist waargenomen: S. Seligmann, t.a.p., 501. <sup>2)</sup> H. Feilberg, Der böse Blick in nordischer Ueberlieferung (Z. d. V. f. V. 11, 304 v.v. en 420 v.v.). <sup>3)</sup> Hymiskviða 12. Vgl. Grimm no. 134. <sup>4)</sup> Har. hárf. 32.

ogen voor zich zien. Sindsdien is Grettir bang in het donker<sup>1)</sup>.

Om deze gevolgen te vermijden, bedekt men de ogen van een tovenaar, zoals men de ogen van een dode toedrukt<sup>2)</sup>. Hallbjörn Slijpsteenooog wordt door zijn vijanden, Hrútr Herjólfsson en diens zonen, gevangen genomen. Onmiddellijk trekken zij een leren zak over zijn hoofd en roeien met hem in zee. Daar nemen zij de zak af en binden een steen aan zijn hals. Hallbjörn kijkt dan met wijdgeopende ogen naar land en zijn blik is onheilspellend. Hij vervloekt Kamsnes, zijn laatste verblijfplaats, en allen die daar zullen wonen. Daarop verdrinkt men hem, maar de verwensing gaat later in vervulling<sup>3)</sup>. Tegen Hallbjörn's broer Stígandi — ook een tovenaar — neemt men betere voorzorgsmaatregelen, die echter nog niet afdoende blijken. Als Stígandi in de schoot van de dienstmaagd die hem aan 't luizen was, is ingeslapen, komen zijn vijanden en trekken een zak over zijn hoofd. Ongelukkig is er echter een spleet in, zodat Stígandi de berghelling kan zien. Het was een mooi stuk land, dicht met gras begroeid, maar nu is het plotseling of er een wervelwind over gaat en sindsdien groeit er geen gras meer. Daarop wordt Stígandi gestenigd (*berja þeir Stíganda grjóti í hel*)<sup>4)</sup>.

In de strijd met Hrolleifr krijgen de Ingimundszonen de bovenhand; maar plotseling komt Ljót, Hrolleif's moeder, naar buiten. Zij loopt achteruit, met het hoofd tussen de benen en haar kleren op de rug. Jökull slaat Hrolleifr het hoofd af en gooit het Ljót in 't gezicht. Zij spreekt dan: „ik kwam te laat, maar anders zou de aarde zich onder mijn blik hebben omgedraaid en zouden jullie allen het verstand verloren hebben”<sup>5)</sup>. De Vatnsdœlasaga, waarin dezelfde episode verhaald wordt, voegt hier nog aan toe, dat haar blik afschuwelijk was en dat haar vijanden dol en tot everzwijnen zouden zijn geworden, als zij háár

1) Gr. 35. 2) Zie § 9. 3) Laxd. 37. 4) Laxd. 38. Dezelfde straf wordt voltrokken aan de tovenaars Katla (Eb. 20), en den tovenaars Þorgrímur Neus (Gísl. 19). 5) Ldn. p. 99—100.

niet eerder gezien hadden dan Ljót hen <sup>1)</sup>. Met haar typische stand beoogt Ljót een tovergat te vormen, hetgeen immers het boze karakter van de blik veroorzaakt. Daarbij komt dan nog het hoogst onfatsoenlijke, honende maar tegelijk toverkrachtige van het tonen der posteriores <sup>2)</sup>, terwijl de gehele handeling nog versterkt wordt door het tegen de gewone loop in gaan.

De meest voorkomende uitwerking van het boze oog van heksen en tovenaars is, dat de wapens van hun vijanden stomp worden (*bíta hann eigi vápn; at deysa eggjar*)<sup>3)</sup>. In het gevecht van Þórir met Styrkár „bijten” de wapens van den eerste niet. Þuríðr *drikkinn* ziet de oorzaak. Kerling, de dochter van Styrkár, loopt achter het huis met haar kleren op de rug en het hoofd naar beneden. Zo ziet zij de lucht tussen haar voeten door. Þuríðr rent op haar af, grijpt haar bij 't haar en krabt haar de nek open. De heks pakt met beide handen Þuríð's oren en rukt haar één oor en de huid van de wang af. Dan „bijt” Þórir's zwaard weer <sup>4)</sup>. Ook hier dus weer dezelfde toverhouding als bij Ljót. Zodra er bloed van de heks vloeit, is de toverban echter verbroken <sup>5)</sup>. Alleen door de blik maakt de tovenaar Þorgrímr Pelsmuts de wapens van zijn vijanden <sup>6)</sup>, en de waarzegster Þórdís die van Kormakr <sup>7)</sup> stomp. Askmaðr vraagt het wapen van zijn tegenstander te zien, blaast erop en het „bijt” niet in de strijd <sup>8)</sup>. Met dit gevaar moet ook ieder die tegen berserken wil vechten, rekening houden. Þorsteinn Svørfuðr wil jarl Herroðr van Gautland bevrijden van de overlast die de berserk Moldi hem aandoet. Deze is namelijk reeds tweemaal

<sup>1)</sup> c. 26. In *Reginmál* 22, voorspelt Óðinn aan Sigurðr geluk in de strijd, indien hij zijn tegenstanders eerder ziet dan zij hem. <sup>2)</sup> S. Seligmann, t.a.p., 276 v.v. <sup>3)</sup> H. Feilberg, *Z. d. V. f. V.* 11, 422 v.v.; B. Kahle, *Noch einiges vom bösen Blick* (*Z. d. V. f. V.* 13, 213, v.v.); *Hávamál* 148. <sup>4)</sup> *Gull-þ.* 17. <sup>5)</sup> Men bijt ook wel de keel van een tovenaar of berserk door: *Eg.* 65; *Háv.* 21; *Vqls.* 8. <sup>6)</sup> *Vatnsd.* 29. <sup>7)</sup> *Korm.* 23. <sup>8)</sup> *Gull-þ.* 10.

tegen Kerstmis aan het hof gekomen om de hand van de jarlsdochter Ingibjörg te vragen. Hij ontving steeds een weigerend antwoord en heeft nu den jarl tot een duel uitgedaagd. Daar de oude man niet meer in staat is tot vechten, zal Þorsteinn de uitdaging voor hem aannemen. De jarl waarschuwt Þorsteinn dat zijn zwaard hem tegen Moldi van geen nut zal zijn en geeft hem er daarom een ander bij, dat echter niet door Moldi gezien mag worden: „*Þetta sverð mun bita Molda en hann deyjfir hvert vápni, er hann sér. Því skaltu gæta, at eigi verði hann varr við fyrr, en þú hoggr til hans*”<sup>1)</sup>. Iets dergelijks treffen wij ook aan in Gunnlaugssaga c. 9, en Droplaugarsonasaga c. 15. Men neemt dan twee zwaarden mee, toont er slechts één, maar pakt vlug het andere als men toe wil steken.

Dezelfde werking heeft het boze oog in later tijd. Men neemt ook dezelfde voorzorgsmaatregelen en past dezelfde straf toe. Alleen van het stomp maken der wapens vond ik geen voorbeelden. Over de bovengenoemde Þórdís *spákona* loopt tegenwoordig nog het volgende verhaal. De herder die de Hofsprestur tegen haar had uitgezonden, om haar te straffen voor het doden van zijn schaap, moet van een rotspunt af een toverhandschoen naar beneden gooien, als zij aan de voet van de berg heur haar zit te kammen. De handschoen wordt onder het vallen tot een rotsblok en raakt ergens de helling. Op dit geluid slaat Þórdís het haar uit het gezicht en kijkt naar boven. De herder ziet haar in de ogen en ligt tengevolge daarvan lange tijd in onmacht<sup>2)</sup>. Voor de blik van een stervende trollenvrouw vergaat een hond die haar aanviel, tot stof<sup>3)</sup>. Men vraagt een spook, dat een boerendochter opeist, of het zich niet tevreden wil stellen met haar aanblik alleen. Als het dit goed vindt, leidt men het om den tuin door de ogen van het meisje met een doek te bedekken en haar zo voor het spook te brengen. Dit moet dan onverrichterzake

<sup>1)</sup> Svarfd. 8.    <sup>2)</sup> J. A. II, 88 v.v.    <sup>3)</sup> J. A. I, 251.

aftrekken<sup>1)</sup>. Het bekend evenwel, dat het zijn bedoeling was geweest haar van het verstand te beroven<sup>2)</sup>. In andere gevallen trekt men een zak over het hoofd van de boze vrouw zelf en verdrinkt<sup>3)</sup> of verbrandt<sup>4)</sup> haar. Een slechte moeder, die zich als reuzin ontpopt, wordt met een zak over het hoofd gestenigd<sup>5)</sup>.

Ook verschillende dieren hebben het boze oog. Wordt een haringhaai gedood, dan mag hij niet alle mensen in de boot tegelijk zien, want dan zouden allen verdrinken of één van hen zou spoedig sterven. Men steekt dan ook, vóór men hem doodt, met een harpoen zijn beide ogen uit<sup>6)</sup>. De basilisk is op IJsland niet bekend, maar wel fabeldieren die er veel op lijken. Zo b.v. de Skoffín, volgens sommigen een bastaard van een vos en een kat, volgens anderen uit een hanenei ontstaan. Alles waar dit monster de blik op richt, zakt dood ineen. Zo gebeurde het eens, dat alle gelovigen, toen zij na de dienst de kerk verlieten, dood neervielen. De prest wist gelukkig raad. Hij bevestigde een spiegel aan een lange stang, bleef zelf in de kerk staan, maar stak de stang zover mogelijk naar buiten. De Skoffín, die op de gevelspits van de kerk zat, zag nu zichzelf, en zijn verderfelijke ogenstralen veroorzaakten zijn eigen dood<sup>7)</sup>. De naaste verwant van de Skoffín is Skuggabaldur, een bastaard van een kater en een vos; en de derde uit deze rij is Urðarköttur, die drie jaren achter elkaar onder de aarde op een kerkhof heeft geleefd. Mensen noch dieren verdragen hun blik; allen vallen dood neer. De monsters sterven slechts als zij hun eigen beeld zien of als men met zilveren knopen op hen schiet.

Het gehele hoofd heeft als zetel van het verstand een bijzondere kracht. Bekend is hoe Óðinn het door de Wanen afgeslagen hoofd van Mímir balsemde en het geregeld om raad vroeg<sup>8)</sup>.

<sup>1)</sup> Wil de blik immers schade toebrengen, dan moet dit via het oog van den tegenstander (S. Seligmann, t.a.p., 291). <sup>2)</sup> J. A. I, 298—9. <sup>3)</sup> J. A. I, 534. <sup>4)</sup> J. A. II, 442. <sup>5)</sup> Sveinsson no. 403A. <sup>6)</sup> J. p. 186. <sup>7)</sup> J. A. I, 612—3. <sup>8)</sup> Yngl. 4; Völuspá 46.

Dezelfde gedachte vinden wij later terug. Galdra-Leifi heeft namelijk het hoofd van een pas verdronken man — anderen zeggen van een kind — in een doek gewikkeld en bewaart het in een kist. Van tijd tot tijd haalt hij het eruit, opdat het hem voorspellingen kan doen <sup>1)</sup>. Galdra-Brandur heeft ook zo'n luguber bezit; als het te pas komt, spreekt hij bezweringen over het hoofd uit, waarna het tot een heel mens wordt, die dan door Brandur als *sending* gebruikt wordt <sup>2)</sup>.

§ 19. Het hele lichaam ook kan sterk magisch potent zijn. In de oudheid was het een algemeen verbreid geloof — wat wij in onze sprookjes nog terugvinden — dat vele mensen van gedaante kunnen verwisselen (*at hamast; at skipta homum*). Een dergelijk iemand noemt men *eigi einhamr* of *hamrammr*. Meestal geldt het een verandering van mens in dier; met de gestalte neemt men tegelijk alle psychische en fysieke eigenschappen van dat dier over. Soms geschiedt de overgang alleen door het omgooien van een kleed <sup>3)</sup>. Zo lezen wij in de Edda van de zwanenhemden der Walkyren <sup>4)</sup>, van Frigg's en Freyja's valkengewaad <sup>5)</sup>. Ook beren- en wolfsvachten komen voor. Tegen hun zin veranderen Sigmundr en Sinfjötli door het aanleggen van deze *úlfahamir* in wolven <sup>6)</sup>. Een ander maal blijkt de wilsacte alleen al voldoende te zijn, om van gedaante te veranderen. Óðinn verschijnt als een vogel, vis of slang <sup>7)</sup>; de boosaardige Loki is nu eens een vrouw of een reuzin <sup>8)</sup>, dan weer een zalm <sup>9)</sup> of een merrie <sup>10)</sup>, naar gelang het hem in zijn kraam te pas komt. De dwerg Andvari is lange tijd een snoek <sup>11)</sup>. Sigurðr en Gunnarr — van halfgoddelijke afkomst — verwisselen van

<sup>1)</sup> Maurer, I.V. 116 = J. A. I, 523. <sup>2)</sup> J. A. I, 601. <sup>3)</sup> C. Stewart, Die Entstehung des Werwolfsglaubens (Z. d. V. f. V. 19, 30 v.v.), ziet hierin ook de oorsprong van het weerwolfengeloof. <sup>4)</sup> Völundarkviða, proza-inleiding. <sup>5)</sup> Skáldsk. 18. 1. <sup>6)</sup> Vqls. 8. <sup>7)</sup> Yngl. 7. <sup>8)</sup> Gylfag. 48. <sup>9)</sup> Gylfag. 49. <sup>10)</sup> Gylfag. 41. <sup>11)</sup> Reginsmál, proza-inleiding.

gedaante <sup>1)</sup>. Þórr vliegt, op Þorgils' vervloeking, als papegaaiduiker van diens schip <sup>2)</sup>. Loki hindert den dwerg Brokkr, als deze zijn broer Sindri bij het smeden wil helpen, door hem als vlieg in zijn hand, in zijn hals en ten slotte zelfs op zijn ooglid te steken, zodat het bloed in zijn ogen loopt. Brokkr moet, om de vlieg weg te slaan, even de blaasbalg loslaten en het gevolg is, dat de hamer Mjöllnir, waar juist aan gewerkt werd, te kort van steel is <sup>3)</sup>. Een dergelijke list wendt koningin Gunnhildr aan. Als Egill de toorn des konings van zich hoopt af te wenden door in de nacht een lofdicht op hem te maken, dat hij dan 's ochtends wil voordragen, probeert Gunnhildr hem in de war te brengen, door als zwaluw in zijn vensterbank te gaan zitten en de hele nacht door te tjilpen. Later gaat Egil's vriend Arinbjörn daar zitten; hij ziet *hvar hamhleyfa nokkur fór annan veg af húsinu* <sup>4)</sup>. Als beer en stier vechten Dufþakr en Stórólfr, die beiden *hamrammir* zijn <sup>5)</sup>.

Men denkt, dat de tovenaars Þorveig gestorven is aan de wond, haar door Kormakr toegebracht, toen zij als walrus naast zijn schip opdook. De scheepslieden meenden ook haar ogen te herkennen <sup>6)</sup>. Als in een zware storm een grote zeehond rond het schip van Þorsteinn *surtr* en zijn mannen zwemt, *sýndiz þeim öllum, sem manns augu væri í honum*. Het is de spokende Víga-Hrapp <sup>7)</sup>.

De twee toverkrachtige Lappen, die Ingimundr *í hamþorum* naar IJsland stuurt om zijn amulet te zoeken, kunnen hem, na drie nachten samen in een kamer opgesloten te zijn geweest, nauwkeurig het terrein beschrijven, waar hij de amulet zal vinden <sup>8)</sup>. Alleen omdat Oddr Arngeirsson, door het eten van den beer, die zijn vader en broer verslonden had, zo geweldig *hamrammr* is geworden, kan hij in één nacht van Hraunhöfn tot Þjórsárdal

<sup>1)</sup> Grípisspá 43. <sup>2)</sup> Flóam. 24. <sup>3)</sup> Skáldsk. 33; E. J. Gras, De Noordse Loki-mythen, 63 v.v. <sup>4)</sup> Eg. 59. <sup>5)</sup> Ldn. p. 14—5. <sup>6)</sup> Korm. 18. <sup>7)</sup> Laxd. 18. <sup>8)</sup> Ldn. p. 97 = Vatnsd. 12.



reizen (d.i. van het uiterste N.O. tot het uiterste Z.W. van IJsland) <sup>1)</sup>.

Uit deze voorbeelden blijkt, dat iedere wond, toegebracht aan de aangenomen gedaante, ook de eigenlijke treft <sup>2)</sup>. Verder dat bij iedere verandering het menselijk oog onveranderd blijft <sup>3)</sup> en dat men in de toestand van *hamremi* in staat is lucht en golven te doorklieven.

In de sagatijd reeds valt een ontwikkeling van dit geloof in gedaante-verwisseling te constateren. Onder *hamrammir menn* verstaat men dan namelijk ook mensen, die op sommige momenten niet de fysieke, slechts de psychische eigenschappen van een wild dier overnemen en daardoor beschikken over bovenmenselijke krachten <sup>4)</sup>. Dit is b.v. het geval met de beroemde *Mýramenn Kveldúlf* en *Skallagrímr*. Men vertelt, dat *Kveldúlf* en zijn mannen in de strijd tegen *Hallvarð* en de zijnen *homuðuz*. In zo'n toestand van *hamremi* of wanneer de *berserksgangr* over hen komt, zijn dergelijke mensen zó sterk, dat niemand tegen hen is opgewassen. Maar zodra de woede hen verlaat, vervallen zij in een toestand van slapte en machteloosheid <sup>5)</sup>. De twaalfjarige *Egill* en zijn vriend, de twintigjarige *Pórðr Granason*, oefenen zich wel eens samen in het balspel tegen *Egil's* vader, *Skallagrímr*, die al tegen de zestig loopt maar nog over een reuzenkracht beschikt. Als zij op *Borg* weer eens bezig zijn met dit

<sup>1)</sup> Ldn. p. 128—9. <sup>2)</sup> Volgens het heersende geloof neemt de weerwolf, zodra hij gewond is, zijn menselijke gedaante weer aan. In *Laxd.* 31, lijkt de menselijke moeder een dier tot zoon te hebben. Hier heeft althans na de verwonding geen terugverandering van stier in man plaats.

<sup>3)</sup> Ook *Loki* herkent men daaraan (*Skáldsk.* 18). S. *Seligmann*, t.a.p., 498.

<sup>4)</sup> *K. Maurer*, *Bekehrung* II, 105 v.v., wijst op het analoge geval van: *at verða at gjeltum* (*Vatnsd.* 26), dat later alleen betekent: verstijfd staan van schrik.

<sup>5)</sup> *Eg.* 27. *Kveldúlf's* naam en de vermelding van het feit, dat hij 's avonds altijd nors wordt en vroeg gaat slapen, doen vermoeden dat men in hem een weerwolf zag; dat hij — alleen in de slaap? — dus echt van gedaante verwisselde (c. 1). Zie *C. Stewart*, t.a.p., noot 55.

spel, raakt Skallagrímr uitgeput en dreigt het onderspit te delven. Maar na zonsondergang wordt hij zó sterk, dat hij Þórðr oppakt en hem dermate ruw neersmijt, dat hij direct dood is. Daarop grijpt hij naar Egill. Diens *fóstra*, Þorgerðr *brák*, ziet het en roept Skallagrímr toe: „*hamaz þú nú at syni þínum!*” Dan laat Skallagrímr zijn zoon los en vliegt op haar af. Zij rent de kant van de zee op tot Digranes en springt daar uit angst van een klip naar beneden. Skallagrímr gooit haar nog een grote steen na, die haar tussen de schouders treft. Zij is nooit meer bovengekomen en sindsdien heet het daar Brákarsund <sup>1)</sup>. Men ziet: de wilde strijddrift heeft zózeer bezit van Skallagrímr genomen, dat hij zelfs zijn eigen zoon zou hebben gedood, als Brák niet haar leven voor haar voedsterkind geofferd had.

Een dergelijke innerlijke verdierlijking en bovenmenselijke krachtstoename vertonen ook de berserken in het gevecht. Ik wil hier in het midden laten of men oorspronkelijk meende, dat deze personen zich in beren konden veranderen (beerhuiden), of dat hun naam slaat op het feit, dat zij zonder pantser <sup>2)</sup> in de strijd gingen, daar zij immers onkwetsbaar waren. Vast staat in elk geval, dat zij tijdens de *berserksgangr* niets menselijks meer hadden, maar huiden als wolven, knarsetandden, in hun schild beten, terwijl schuim op hun lippen kwam en hun lichamen vuur noch ijzer schenen te voelen. Gewoonlijk leefden de berserken aan het hof van een vorst, waar zij dienst deden als een soort lijfgarde. Zo b.v. bij Hrólfur Kraki en Haraldr Schoonhaar.

Met de twee berserken, die Hákon jarl Sigurðarson aan Vermundr ten geschenke geeft, kan men, als zij in hun gewone doen zijn en men hun niets in de weg legt, best omgaan. Maar Ver-

<sup>1)</sup> Eg. 40. <sup>2)</sup> „Alleen maar in hun hemd”, zie E. Noreen, *Ordet bär-särk* (A. f. n. Fil. 48, 242 v.v.). In *Vatnsd.* 9, wordt van de berserken van Haraldr Schoonhaar verteld, dat zij wolfsvachten in plaats van pantsers droegen. Zij heten ook *úlfhednar*.

mundr doet hen toch maar liever over aan zijn broer Styrr en deze ruimt hen door een list uit de weg. Vóórdat Styrr namelijk zijn dochter wil uithuwelijken aan één van hen, Halli, moet deze eerst een weg en een heg door een lavaveld aanleggen en daar tevens een schaapskooi bouwen. In de tijd dat de berserken hiermee bezig zijn, laat Styrr een badvertrek aanleggen. En als de twee de laatste avond doodmoe, *sem hdttr er þeira manna, sem eigi eru einhama, at þeir verða máttlausir mjök, er af þeim gengr berserksgangrinn*, van hun werk komen, nodigt Styrr hen uit een dampbad te nemen en daarna te gaan rusten. Zij doen dit. Styrr laat nu geweldig stoken en wil hen verstikken <sup>1)</sup>. Zij merken de opzet en willen het vertrek uitlopen. Maar Styrr heeft een hinderlaag bij de uitgang gelegd, zodat zij jammerlijk omkomen <sup>2)</sup>. Hij wilde namelijk tot elke prijs een huwelijk van zijn dochter met een berserk verhinderen. Hieruit volgt al, dat de berserken in geen goede reuk stonden <sup>3)</sup>, wat ons in 't geheel niet verwondert, gezien het tegennatuurlijke van hun dierlijke strijddrift. Bovendien was men niet gesteld op hun plundertochten, waarbij zij soms zelfs vrouwen roofden <sup>4)</sup>.

Als bij tovenaars moet men berserken de keel doorbijten, wil men hen meester worden, want wapens wonden hen niet <sup>5)</sup>. Zodra hun bloed vloeit, wijkt het paroxisme van hen. Ofwel men laat hen door vuur lopen, dat van te voren gewijd is en daardoor zijn werking tegenover hen niet mist <sup>6)</sup>. De meesten echter van hen, die *eigi einhamir* zijn, verliezen hun trollennatuur, zodra zij gedoopt zijn <sup>7)</sup>.

De gedaanteverwisseling — met name van man in vrouw —

<sup>1)</sup> Dezelfde opzet in Grimm no. 71.    <sup>2)</sup> Eb. 25. 28. (vgl. Heið. 3 v.v.).

<sup>3)</sup> Als een zwakke zijde, een soort ziekte, wordt het beschouwd, dat over þórir Ingimundarson soms de berserkenwoede komt (Vatnsd. 30. 37).

<sup>4)</sup> Zie § 17. In de Fas. is de *berserksgangr* een schema geworden (H. Reuschel, t.a.p., 69).    <sup>5)</sup> Eg. 65; Finn. 29.    <sup>6)</sup> Nj. 103; Vatnsd. 46.

<sup>7)</sup> Eb. 61.

werd tenslotte nog gebruikt in smaadreden. Zo strooide Grímkell over Þorsteinn Hallsson het lasterpraatje uit, dat hij iedere negende nacht <sup>1)</sup> tot een vrouw werd <sup>2)</sup>. Een even grote belediging was het, dat Björn Hítðœlakappi in een strofe Þórðr Kolbeinsson voor de voeten gooide, dat zijn moeder zwanger was geworden door het eten van een vis <sup>3)</sup>.

Wat vinden wij van het bovengenoemde in later volksgeloof nog terug? In sprookjes fungeren nog altijd dierenhuiden als middel om zich vlug te verplaatsen. Ásrún *finnska* stapt in een drakenhuid en vliegt van IJsland naar haar moeder, de grootste *galðranorn* die er bestaat, in Finland. Boer Þorsteinn, bij wien Ásrún in dienst is, kan de drakenstaart te pakken krijgen en vliegt ook mee. Ásrún stapt in en uit de *drekahamr* of het niets is <sup>4)</sup>. Uit haar bijnaam blijkt, dat ook nu nog Finland als de bakermat der toverkunst beschouwd wordt. De snelle tocht van IJsland naar Finland heet *hamfarir*. Aan het Walkyrenverhaal uit de *Völundarkviða* doet het sprookje van Selshamurinn denken <sup>5)</sup>.

In een vorig hoofdstuk besprak ik reeds, hoe spoken zich dikwijls in allerlei diergedaanten kunnen voordoen en Valskoti b.v. als een vlieg over de regels van Hallgrím's psalmen loopt <sup>6)</sup>. Een tweede Loki! Wel worden de oude uitdrukkingen — *hamrammr* enz. — niet meer in bovengenoemde zin gebruikt, maar wat inhoud betreft, kunnen wij de jongere verhalen vergelijken met de gedaanteverwisselingen uit de saga's. Om Ólafur, die door zijn toverkunsten hun broer gedood heeft, met gelijke munt te betalen, sturen Þorvarður en Sverrir hem een ziekte op de hals. Zij zelf worden als een grijze adelaar en een grijze valk aan zijn ziekbed gezien <sup>7)</sup>. Sæmundur de Wijze (1056—1133) heeft

<sup>1)</sup> Vgl. Ritt. 48. <sup>2)</sup> Þorst. p. 222. Vgl. Nj. 123; Fóstbr. 24; Króka-R. 1. In Lokasenna 23, verwijt Óðinn Loki, dat hij een vrouw geweest is en vrouwenwerk heeft gedaan. <sup>3)</sup> Bjarn. 20. Völsungr dankt zijn geboorte aan het feit, dat zijn moeder een haar door Óðinn geschonken appel eet (Völs. 1). <sup>4)</sup> Gríma 1, 27 v.v. <sup>5)</sup> Sveinsson no. 400, Vgl. I. <sup>6)</sup> Sig. III, 148. <sup>7)</sup> Grá. II, 95—6.

men eens gezegd, dat hij zielsgemeenschap met een koeherder van Hólar had. Hij wil eens weten wie dat is en gaat als een mees op de mesthoop in Hólar zitten <sup>1)</sup>. Evenals Víga-Hrappur uit de Laxdœlasaga, achtervolgt de tovenaar Arnþórr als walvis het schip van Gísli Finnbogason <sup>2)</sup>. Twee burenen, die om het visrecht van een vijver vechten, worden in hun hevige woede tot vogels <sup>3)</sup>.

In de jongere Hyndluljóð wordt de koningsdochter door haar stiefmoeder in een hond veranderd, maar behoudt haar menselijk oog <sup>4)</sup>. Ook het idee, dat het gewonde dier de oude gestalte herneemt, keert terug. Als Hermóður met zijn zwaard de rat en de muis, die na het verdwijnen van de koningin en haar dochter maar steeds in de koningshal vechten, gedood heeft, liggen twee afschuwelijke reuzinnen op de grond <sup>5)</sup>.

De uitdrukkingen *hamrammr* en *berserksgangr* worden nog in verzwakte betekenis gebruikt voor mensen, die van angst of woede niet meer weten wat zij doen <sup>6)</sup> of in een strijd blindelings toeslaan <sup>7)</sup>. Van Börkur zegt men, dat hij in berserkenwoede geraakt, *af því Börkur var öðrum mönnum máttkari og orku-meiri* <sup>8)</sup>. Men zegt ook: *hún var hamslaus af reidi* <sup>9)</sup>; na afloop treedt weer grote vermoeidheid en een inzinking op <sup>10)</sup>.

Ook in sprookjes moet de tovenaar, als de *berserkr* vroeger, bloed laten, wil men hem meester worden. Hallur Jónsson slaat iemand, die hem een spook gezonden heeft, een flinke bloedneus. *En það var þjóðtrú, að sá, sem veki galdramanni blóð, þyrfti eigi frammar að óttast árásvir af hans hálfu* <sup>11)</sup>.

Het motief tenslotte, dat vrouwen zwanger worden door het

<sup>1)</sup> J. A. I, 488 noot 2. <sup>2)</sup> Maurer, I.V. 146. <sup>3)</sup> J. p. 140. <sup>4)</sup> Sveinsson no. 404\*,6. <sup>5)</sup> Sveinsson no. 443\*,2. Voor de verhouding: menselijke of alven-moeder en dier-kind, zoals wij die in de Laxd. 31, aantreffen, zie J. A. I, 11 v.v. <sup>6)</sup> J.A. I, 251. <sup>7)</sup> Gríma 7, 17. <sup>8)</sup> J. A. I, 507. <sup>9)</sup> Gríma 7, 5. <sup>10)</sup> Gríma 7, 40. <sup>11)</sup> Gríma 5, 5—6. Ook Maurer, I.V. 145.

eten van een bepaalde vis, vinden wij terug bij Björnsson p. 303 v.v. <sup>1)</sup> Óðinn, die de moeder van Vǫlsungr een wonderbare appel schenkt, is hier geworden tot een kwade duivel (evenals Þórr met een rode baard), die een vrouw wel een zoon wil schenken — zij moet dan een bepaalde forel eten — maar hem kracht en verstand wil onthouden, en bovendien na zeven jaar de ziel van het kind opeist. Doordat de vrouw echter, tegen het verbod van Roodbaard in, het viswater heeft opgedronken en de graatjes heeft opgegeten, wordt de jongen buitengewoon slim en kan hij, door den duivel moeilijke raadsels op te geven, hem tweemaal uitstel tot het volgende zevende jaar afdwingen. Komt de duivel voor de derde maal, dan valt zijn hoofd de slimheid van den boerenzoon ten offer.

---

<sup>1)</sup> Zie ook Sveinsson no. 401. 711.

## VI. ONSTOFFELIJKE EN STOFFELIJKE MAGIE BUITEN DEN MENS

Laten wij, na gezien te hebben welk een sterke magische kracht in den mens zelf schuilt, nu de magie beschouwen, die de IJslanders zich dachten en denken in vele dingen buiten hen zelf. Ik behandel eerst de onstoffelijke, daarna de stoffelijke magie.

§ 20. De grootste magische potentie ter wereld bezitten de runen. Het woord betekent in het Keltisch „geheim” en waarschijnlijk is in oergermaanse tijd de eerste betekenis „toverspreuk” geweest <sup>1)</sup>. De oudste inscripties, die ons op gespen, graven, helmen en een hoorn zijn overgeleverd, wijzen er ook op, dat reeds in de vroegste Germaanse tijd de runen voor toverdoeleinden zijn gebruikt <sup>2)</sup>. Deze „Alphabet-Zauber” namen de Germanen van de klassieken over en, naar F. R. Schröder in *Germanentum und Hellenismus* uiteenzet, draagt de gehele klassieke letter- en getallenmystiek tenslotte weer een kosmisch karakter <sup>3)</sup>. Ook in Noorwegen en op IJsland is het

<sup>1)</sup> De Finse ontlening *r u n o* betekent namelijk gedicht, zie S. Feist, *Zum Ursprung der germanischen Runenschrift* (*Acta Phil. Scand.* 4, 19, noot 1). De theorieën over het ontstaan van het runenschrift moeten hier buiten bespreking blijven. <sup>2)</sup> S. Feist, *Runen und Zauberwesen im germ. Altertum* (*A. f. n. Fil.* 35, 249). <sup>3)</sup> p. 13. Over de getallenmystiek der runen, zie M. Olsen, *Om Trolldruner* (*Edda V*, 1916, 232). Volgens hem

runenschrift in de eerste plaats een toverschrift geweest. Om de magische kracht der runen aan zich te onderwerpen, heeft Óðinn negen dagen en negen nachten gevast en zich aan de elementen blootgesteld, hangend aan de windige wereld-es, zich zelf wondend met een speer <sup>1)</sup>. Met behulp der runen kan hij zieken genezen en doden doen spreken, wapens stomp maken en boeien verbreken, branden blussen en stormen bezweren <sup>2)</sup>. Over de hele wereld zijn de runen verspreid, men vindt hen bij Asen en Alven, bij wijze Wanen en ook soms bij de stervelingen. Zij zijn gegrift op het schild dat schut voor den stralengod (de zon), in het oor en op de hoof van de zonnepaarden, op het wiel dat draait onder Hrungrnir's wagen, op Sleipnir's tanden en de krammen van de slee,

*á biarnar hrammi ok á Braga tungu,  
á úlfs klóum ok á arnar nefi,  
á blóðgum vængium ok á brúar sporði,  
á lausnar lófa ok á líknar spori,  
á gleri ok á gulli ok á gumna heillum,  
í víni ok í virtri ok á vilisessi,  
á Gungnis oddi ok á Grana briósti,  
á nornar nagli ok á nefi uglu <sup>3)</sup>.*

Al deze voorwerpen worden aldus door de runen „gewijd”. De Walkyre Sigrdrífa leert Sigurðr de kracht van vele runen en hoe zij gegrift moeten worden, willen zij doel treffen <sup>4)</sup>. De vervloeking, die Skírnir over de reuzin Gerðr uitspreekt, versterkt hij nog door het griffen van de gevaarlijke *þurs* en drie andere runen: hartstocht, razernij en ongeduld <sup>5)</sup>. Op de beker van Guðrún zijn runen gegrift, die haar Sigurðr moeten doen

---

stamt de indeling der runen in drie geslachten van telkens 8 tekens uit het tot magische doeleinden gebruikte Griekse alphabet. Dit is ook de mening van S. Agrell, Der Ursprung der Runenschrift (o.a. A. f. n. Fil. 43, 101).

<sup>1)</sup> Hávamál 138—9.

<sup>2)</sup> Hávamál 146 v.v.

<sup>3)</sup> Sigrdrífumál 15 v.v.

<sup>4)</sup> Sigrdrífumál 6 v.v.

<sup>5)</sup> Fgr Skírnis 36.



vergeten, waarna zij zal toestemmen in een huwelijk met Atli <sup>1)</sup>. In een ander geval, in *Atlamál* 4, doen de ingesneden runen zuiver en alleen dienst als een soort geheimschrift. *Guðrún* wil namelijk op deze wijze *Hogni* en *Gunnarr* waarschuwen voor *Atli*. De runen worden echter door een handlanger van *Atli* vervalst, zodat *Kostbera*, *Hogni*'s vrouw, hen niet kan ontcijferen. Pas na een droom begrijpt zij, dat het gevaarlijk is voor *Hogni* op dit ogenblik *Atli* te gaan bezoeken <sup>2)</sup>.

In de saga's worden de runen tot gelijke doeleinden aangewend als in de Eddaliederen. Ook hier blijken zij in staat om onheil af te weren zowel als om te schaden. *Rúnar* en *galdrar* gaan daarbij steeds samen. De vervloeking en nijdstrofen die men tegen iemand uitspreekt, worden door de gegrifte runen als het ware vastgehouden.

Als *Atleyjar-Bárðr* door *Egill* beledigd is, mengt hij, samen met de boze koningin *Gunnhildr*, de inhoud van zijn drinkbeker met gif. *Egill* koestert argwaan, neemt zijn mes en steekt ermee in zijn handpalm. Dan grijpt hij de drinkhoorn, grift er runen in en bestrijkt deze met zijn bloed. Daarbij spreekt hij een strofe. Door de toverkracht der runen springt de beker in stukken; de dodelijke inhoud stroomt over de grond <sup>3)</sup>. Een ander maal geneest *Egill* door zijn runenkennis een boerendochter. Dit meisje was reeds lang als waanzinnig. Als *Egill* haar vader *Þorfinnr* vraagt, wat er al geprobeerd is om haar beter te maken, antwoordt deze, dat een boerenzoon runen voor haar gegrift heeft maar dat het daarna nog veel erger is geworden. *Egill* laat nu het meisje uit bed tillen en haar schone kleren aantrekken. Hij onderzoekt het bed en vindt er een visgraat, waarop runen zijn getekend. Hij leest deze, schaaft ze af en verbrandt ze. Dan snijdt hij nieuwe runen en legt deze onder het kussen van het meisje, dat daarop spoedig herstelt <sup>4)</sup>. Later blijkt, dat de ver-

---

<sup>1)</sup> *Guðrúnarkviða* II, 22.    <sup>2)</sup> *Atlamál* 11—2.    <sup>3)</sup> Eg. 44.    <sup>4)</sup> Eg. 72.

liefde boerenjongen liefde-runen voor haar had willen snijden, maar de onnozele hals was niet al te best op de hoogte van dergelijke zaken en had de verkeerde tekens gebruikt! <sup>1)</sup> Wij zien hieruit, dat de runen werken *ex opere operato*; de mens grift hen maar kan aan de hun eigen toverwerking niets toe- of afdoen. Het enige middel om hun uitwerking te niet te doen is, hen eenvoudig af te schaven.

De tovenares Þuríðr veroorzaakt Grettir's ondergang door in een boomstronk runen te snijden, die zij met haar bloed verft en waarover zij toverformules uitspreekt. Dan loopt zij achteruit, tegen de zonneloop in, rond de stronk, laat hem in zee stoten en bezweert hem rechtuit naar Drangey — waarheen Grettir gevlucht is — te drijven, „*ok verði Gretti allt mein at'*”. Dit geschiedt, ofschoon de wind landwaarts is. Als Grettir de boomstronk wil splijten om hem als brandhout te gebruiken, kantelt de bijl, schiet langs de stronk naar beneden en treft Grettir in het rechterbeen. Deze wond wil niet genezen en veroorzaakt ten slotte zijn dood <sup>2)</sup>.

Ook bij het oprichten van de z.g. *níðstǫng*, een spotpaal, worden runen aangewend. De mondelinge smaadwoorden worden door runen vastgelegd <sup>3)</sup>.

In twee saga's wordt vermeld, hoe hele lijkzangen met runen in een stok worden gegrift <sup>4)</sup>. Waarschijnlijk is dit gebruik echter van veel later datum en door een interpolator ingevoegd <sup>5)</sup>.

Na de komst van het Christendom is de runenmagie niet verdwenen; wel wordt zij sinds dien als des duivels beschouwd <sup>6)</sup>

<sup>1)</sup> Eg. 76. <sup>2)</sup> Gr. 79. <sup>3)</sup> Eg. 57; Vatnsd. 34. <sup>4)</sup> Gr. 62; Eg. 78.

<sup>5)</sup> Dit is de mening van F. Jónsson, uitgave Eg. t.a.p. Niet als tover- maar als gewoon letterschrift worden de runen ook gebruikt in Gísl. 23; Gr. 66; Svarfd. 14; Flat. I, 251. <sup>6)</sup> Ó. Davíðsson, *Isl. Zauberszeichen und Zauberbücher* (Z. d. V. f. V. 13, 150 v.v. en 267 v.v.), citeert Jón Espolín, *Árbækur* 6, 138. Volgens hem vonden de mensen het een even grote afgerijf runenbladen te bezitten als den duivel te aanbidden.

en leeft zij nog slechts voort in geheimzinnige toverboeken, maar tot in de 17e en 18e eeuw toe wordt de meeste tovenarij door middel van tekens uitgeoefend, waarbij weer allerlei bezweringsformules te pas komen. Deze tekens kunnen zeer verschillend van aard zijn <sup>1)</sup>.

Zo gebruikte men gewone Latijnse letters als afweermiddel. Men plaatste de letters daartoe in typische volgorde, schreef b.v. in een vierkant: *Satorarepotenetoperarotas*, wat men van links naar rechts, van boven naar beneden en omgekeerd kon lezen. Deze tekens vormden een middel tegen geelzucht. Ofwel men plaatste achter de Latijnse letters runentekens, wat al niet meer zo onschuldig kon heten.

Wilde men anderen schaden, dan gebruikte men alleen runen en herhaalde hetzelfde teken enkele malen of vormde er hele woorden en zinnen mee. Nog meer dan aan de Latijnse letters zal men aan de runentekens krachtige uitwerking hebben toegeschreven, want zij waren voor den Noorman verbonden met het heidendom. Een van de eerste bij Jón Árnason vermelde runen is die om paarden tegen onheil en verstuiken te beschermen. Typisch dat wij juist dit ook al in een der Merseburger toverspreuken uit de 10e eeuw aantreffen! Verder behoorden tot deze runen de bekende *svefnþorn*, waarmee Óðinn de Walkyre Sigrdrífa gestoken had, zodat zij gedoemd was te slapen, tot Sigurðr haar uit haar verdoving wekte <sup>2)</sup>. Dan de z.g. *draumstafir*, waardoor men in de droom al het onbekende kon te weten komen.

Ook werden verschillende runen samengevoegd tot één teken. Dit waren de bindrunen (*bandrúnar*); men gebruikte hen om gestolen waar door den dief terug te laten brengen, om andermans vee te doden of om storm te verwekken. Dit laatste bewerkte de z.g. *veðurgapi*, die op een stok werd gegrift, welke

---

<sup>1)</sup> J. A. I, 445 v.v.    <sup>2)</sup> Fáfísmál 43; Sigrdrífumál 2 en proza na 4. Vgl. Grimm no. 50.

tussen de kaken van een vissekop gespalkt werd. Het geheel werd dan op een paal gestoken, die te vergelijken is met de bovengenoemde *níðstǫng* uit de saga's.

Tenslotte ontwikkelden zich uit deze bindrunen die toverfiguren, die meer speciaal *galdrastafir* genoemd werden. Het waren grillig gevormde tovertekens met kruisen en cirkels. Zij dienden om heuvels te kunnen binnengaan, *sendingar* terug te zenden, in de worstelstrijd te overwinnen, dieven op het spoor te komen, spoken op te wekken, enz. Eén van hen was de *Ægishjálmur*, die in lood gegoten en dan op het voorhoofd tussen de wenkbrauwen werd bevestigd. Ging men met dit teken zijn vijanden tegemoet, dan kon men zeker zijn van de overwinning. Voorts waren er nog de uit het buitenland stammende zegels en afweertekens, die genoemd waren naar bijbelse figuren of andere beroemde personen, b.v. naar Karel de Grote, Óláfr Tryggvason e.d.

Al deze tovertekens werden met een mes of een ander scherp voorwerp op papier of perkament geschreven of in hout gegrift, soms ook op een mensenbot gekrast. Men vindt hen verzameld in toverboeken, waarvan er nog twee bewaard zijn, één in de Landsbibliotheek in Reykjavík en het andere in de Arnemagneaanse verzameling te Kopenhagen. De beroemdste zijn echter verloren gegaan. Dit waren *Rauðskinna*, geschreven door bisschop Gottskálk van Hólar (1498—1528)<sup>1)</sup> en de twee *Gráskinna's*, waarvan de ene zich bevond in de Latijnse school van Hólar, de andere in die van Skálholt<sup>2)</sup>. Door de vele toververhalen die vroeger over presten en studenten in omloop waren, kwam men ertoe te geloven, dat de jongens in deze scholen tovenarij leerden.

Dezelfde werking als de runen, versterkt door Egil's strofen (Egilssaga c. 44), hebben dichtregels alléén in het volgende ver-

<sup>1)</sup> J. A. I, 446—7.584.    <sup>2)</sup> J. A. I, 446—7. 509. 583.

haal uit later tijd. Þorvaldur *skáld* Rögnvaldsson kan weinig spiritualiën krijgen en verlangt toch erg naar brandewijn. Hij vraagt den factorij-houder hem te helpen aan een half pintje of hem ten minste een glas vol te geven. De ander heeft er geen zin in en zegt dat de duivel alles mag hebben wat hij aan brandewijn bezit, m.a.w. dat hij niets heeft. Dan spreekt Þorvaldur een strofe, waarmee hij de duivel in het brandewijnvat laat varen. De hele winkel begint nu te kraken en te schudden. De *kaupmaður* wordt bang en smeekt Þorvaldur *að gera bragarbót*; hij zal 't hem lonen! Dan spreekt Þorvaldur nog een paar strofen en het gekraak houdt op. Het vat is wel half in duigen gevallen, maar Þorvaldur krijgt zijn beloning en bovendien zijn glas brandewijn <sup>1)</sup>).

Tot slot nog enkele voorbeelden zowel van afweer- als van schadende runen. Het spook Glæsir wordt, als het slapende meisjes plaagt, door runen op de bedrand verdreven <sup>2)</sup>. Ook tegen alven en monsters helpen runen <sup>3)</sup>. Einar, die bij *útilegumenn* terecht is gekomen, wordt door de dochter gewaarschuwd voor haar boze ouders. Hij grift dan een tovertéken op het vat, dat midden in de kamer staat. Als de vrouw even later met een schaal en de man met een scherp mes binnenkomt, gelukt het hun geen van beiden de schaal op het vat te zetten. Einar grift nu een tweede rune op de schaal zelf en daarop kan deze wel worden neergezet, maar de man noch de vrouw kunnen de schaal nu loslaten <sup>4)</sup>).

Een papier waarop runen — waarschijnlijk de *vedurgapi* —, veroorzaakt dagenlang noodweer <sup>5)</sup>. Galdravarði van Grímsey

<sup>1)</sup> J. þ. 399—400; hetzelfde wordt van andere kracht-dichters vermeld: J. A. I, 470; J. þ. 264. <sup>2)</sup> Sig. III, 116. <sup>3)</sup> Gríma 2, 50. 60. <sup>4)</sup> J. A. II, 227—8. Met vastbannen op een plaats of aan een voorwerp wordt Loki door de reuzen geplaagd (Skáldsk. 1. 18). Later is het een door tovenaars gaarne toegepast middel om nieuwsgierigheid, overtreding van een gebod of diefstal te bestraffen (Maurer, I. V. 158—9; J. A. I, 537. 562—3; Sveinsson no. 313 C; Grimm no. 64). <sup>5)</sup> Grá. III, 52.

kent allerlei toverkunsten; men gelooft dat hij de mensen „vis-tover” snijdt, zodat zij geen visje aan de hengel krijgen <sup>1)</sup>. De bovenvermelde runen om spoken op te wekken worden genoemd bij Sigfússon III, 169.

Séra Snorri van Húsafell heeft vele vijanden. Eén van hen is eens tegelijk met hem aan het timmeren op de kust. Hij snijdt runen op een stok, die zo gevaarlijk zijn, dat ieder die ze leest blind wordt. Die stok laat hij drijven naar de plaats waar de *prest* staat. Deze leest de runen en wordt werkelijk blind. Maar door zijn dichtkunst weet hij zichzelf te genezen, waarna hij de runen afschaaft, de stok terugstuurt en er de volgende woorden aan toevoegt: „*farðu til húsbónda þíns aftur og vertu bani hans, ef hann ætlar aftur að hafa þig til ils*”. De boer ziet de stok aankomen, grijpt hem en wil er dodelijke runen in snijden. Maar zijn mes glijdt af langs de stok en dringt diep in zijn borst. Aan deze verwonding sterft hij <sup>2)</sup>. Wat intrige betreft, doet dit verhaal denken aan Grettissaga c. 79; alleen wordt de schadelijke werking hier afgeleid op den tovenaar zelf.

§ 21. Naast het gegrifte tovertéken heeft ook het gebonden woord, de dichtkunst, een grote magische kracht. De dichter heeft macht over het woord, maar in dit woord ook over den-gene, tot wien het gericht is. „Voor de Oudgermaansche heidensche levensbeschouwing is de dichter in zijn wezen nauw verwant met den tovenaar, die geesten bezweert en elementen ont-ketent” <sup>3)</sup>. Reeds in Noorwegen, vóór IJsland gekoloniseerd was, bestond de gewoonte om bij belangrijke gebeurtenissen losse strofen te spreken, z.g. *lausavísur*. Deze werden echter spoedig verdrongen door de grotere beschouwende lofdichten op vorsten. Op het later gekoloniseerde IJsland bestond geen koning, wiens roem men in een gedicht kon verkondigen. Hier ontstond dus

<sup>1)</sup> Maurer, I. V. 144.   <sup>2)</sup> J. A. I, 586—7.   <sup>3)</sup> Aldus A. G. van Hamel, IJsland, Oud en nieuw, 86.

ook geen hofpoëzie, maar vele beroemde IJslandse skalden hebben van de 9e tot de 11e eeuw in dit genre hun meesterschap kunnen tonen aan de hoven der buitenlandse vorsten in Noorwegen, Zweden en Denemarken, in Engeland en Ierland. Zij behoorden daar tot de meest geëerde leden van de hofhouding en werden voor hun gedichten met vorstelijke geschenken beloond (*bragarlaun* of *skáldskaparlaun*). Op IJsland echter, waarheen zij na een kortere of langere zwerfperiode steeds weer terugkeerden, grepen zij in ogenblikken van leed en vreugde naar de vertrouwde korte *lausavísur* om hun gevoelens te vertolken.

Talrijke liefdes- (*mansöngur*) zowel als nijddichten (*níðkvæði*) zijn ons door de saga's overgeleverd <sup>1)</sup>. Dat men zich van hun magische werking welbewust was, blijkt uit het feit, dat het dichten van beide genres aanleiding gaf tot bloedvergieten en doodslag.

Ik beperk mij hier tot de vloek- of nijdstrofen en laat de *mansöngvar* buiten beschouwing, aangezien deze voor vroeger tijden uitvoerig zijn besproken door Th. Möbius <sup>2)</sup> en er in later tijd voor hun bijzondere kracht geen aanwijzingen te vinden zijn (althans niet in het volksgeloof <sup>3)</sup>).

Voor een gedicht, waarvan de spot van milder aard is, gebruikt men het woord *flimtan* of *kviðlíngur*; voor de bijtende satyre het woord *níð*. Een scherpe grenslijn tussen beide is overigens niet te trekken <sup>4)</sup>. Een van de bekendste hoondichten is wel dat, gericht tegen koning Haraldr Gormsson. Hij had beslag laten leggen op een in Denemarken gestrand IJslands schip. Als wraak be-

<sup>1)</sup> Enkele saga's berusten geheel op deze overgeleverde strofen; het proza verbindt en verklaart deze slechts. Zo de saga van Gunnlaugr Slangentong, van Hallfreðr den Lastpost en van Kormakr *skáld*. <sup>2)</sup> Vom Isländischen Mansöngur (Z. f. d. Ph., Ergänzt. Band 1874, 42 v.v.). Vgl. ook K. Weinhold, Altnordisches Leben, 339 v.v. <sup>3)</sup> J. A. I, 554, wordt uit de 18e eeuw de *Iðrunar mansöngur* van den tovenaer Þormóður genoemd. Ib. 468, nog de *mansöngur* van Guðmundur Bergþórsson. Bij dit noemen blijft het echter. <sup>4)</sup> Zie F. Jónsson, Niddigtning (Lit. Hist. I, 628 v.v.).

sloten de IJslanders nu een *níðvísa* tegen hem te dichten. Als dit den koning ter ore komt, is hij natuurlijk hevig vertoornd. Hij wil een aanval ondernemen en zendt daartoe eerst een tovenaer uit als spion, die in walvisgedaante naar IJsland zwemt. Het dier krijgt echter geen kans een fjord binnen te dringen, want de landgeesten in gedaante van draken en slangen, vogels, loeiende stieren en angstwekkende reuzen, verdedigen hun bezit met hand en tand <sup>1)</sup>.

Op de bruiloft van Gunnarr Hámundarson kan Práinn Sigfússon zijn ogen niet van de mooie Þorgerðr Glúmsdóttir afhouden; zijn vrouw Þórhildr wordt er giftig om en zegt:

„*Esa gapríplar góþer  
gægr es þér í augom*”.

Ogenblikkelijk staat Práinn van tafel op, benoemt getuigen en zegt, zich van haar te scheiden. Zulk een *kviðlingr* kon men niet ongewroken laten zonder de hele wereld tot spot te zijn <sup>2)</sup>. Sigmundr dicht een paar boze verzen op de Njálssonen; als rondtrekkende bedelvrouwen deze op Bergþórshváll overbrengen, rusten de broers zich onmiddellijk ten strijde <sup>3)</sup>. Tijdens de roerige periode van invoering van het Christendom wordt Hjalti Skeggjason op het thing tot verbanning veroordeeld wegen het dichten van een schimpvers op de goden <sup>4)</sup>.

Voorts zijn er de vele vinnige verzen van minnaars tegen hun rivalen, b.v. van Kormakr *skáld*, wiens vurige liefde tot Steingerðr — zo gloedvol bezongen — niet beantwoord wordt. Vooral haar echtgenoot Þorvaldr Eysteinnsson en diens broer moeten het ontgelden <sup>5)</sup> maar ook Steingerðr zelf wordt in een, volgens lasterpraatjes door Kormakr gedichte, strofe diep beledigd <sup>6)</sup>. Ettelijke uitdagingen tot een duel zijn het gevolg, maar tot zijn dood toe dicht Kormakr zijn liefdesliederen op Steingerðr. Gunnlaugr krijgt zijn bijnaam Slangentong om zijn scherpe

<sup>1)</sup> Ól. Tryggv. 33. <sup>2)</sup> Nj. 34. <sup>3)</sup> Nj. 44—5. <sup>4)</sup> Nj. 104.  
<sup>5)</sup> Korm. strofen 51. 57. 65. 66. 67. 72. <sup>6)</sup> Korm. strofe 64.



schimpverzen tegen den skald Hrafn Qnundarson, die tijdens Gunnlaug's verblijf in Noorwegen met diens verloofde Helga trouwt <sup>1)</sup>. Hallfreðr Óttarsson, „de Lastpost”, moet als vergoeding voor zijn spotdichten op Gríss, die hem Kolfinna wegkaapte, aan dezen de ring Sigvaldarnautr afstaan <sup>2)</sup>. Tussen Þórðr Kolbeinsson en Björn Híttdælakappi vliegen de schimp-scheuten heen en weer; zij weten van geen ophouden en de een voelt zich verplicht den ander in beledigingen te overtreffen <sup>3)</sup>.

Een schadelijke kracht vertoont het beroemde gedicht van Þorleifr *jarlsskáld*, die in zijn jeugd zowel door zijn vader als door zijn pleegvader Miðfjarðar-Skeggi is onderwezen in toverkunsten. Hij wil zich wreken op den jarl Hákon, die zijn waren in beslag heeft genomen en zijn schip heeft verbrand. Als bedelaar vermoemd komt hij op het joelfeest en vraagt verlof tot het voordragen van een gedicht. De jarl staat dit minzaam toe en de bedelaar begint. De eerste strofen vloeien over van loftuitingen op den jarl, maar naarmate het gedicht vordert, krijgt Hákon een ontzettende jeuk. Hij kan niet meer stilzitten en laat zich door zijn dienaren krabben en wrijven. Woedend zegt hij, dat de bedelaar van toon moet veranderen, anders zal hij zijn straf niet ontlopen. Dan heft deze zijn „duisternis”-strofen aan, waardoor het stikdonker wordt in de zaal, om daarna zijn *níð* weer voort te zetten. Alle wapens raken in beweging en vele aanwezigen sterven. De jarl zelf valt in zwijm en de bedelaar maakt van de duisternis gebruik om te ontsnappen. Zodra het gedicht uit is, wordt het ook weer licht in de zaal en dan ontdekt de jarl tot zijn schrik, dat zijn baard verdwenen en zijn hoofd aan de ene kant van zijn scheiding helemaal kaal geworden is. Nooit is het haar weer aangegroeid! Maar de jarl weet nu, dat Þorleifr de dichter is geweest, die zich op deze wijze heeft willen wreken <sup>4)</sup>.

<sup>1)</sup> Gunnl. passim. <sup>2)</sup> Hallfr. 4. 9. 10. Ook Ldn. p. 101 noot. <sup>3)</sup> Bjarn. vooral strofe 26. 31. 32. Zie verder voor *níð* nog Gr. 14. 17; Gísl. 2. 15; Þorst. hvíta p. 8; Eg. 44. 56. <sup>4)</sup> Þorl. p. 123 v.v.

Met een dergelijke wraakneming bedreigt Halli Einarr, als deze hem geen weergeld wil geven voor het doden van zijn broer. Halli zegt, dat hij gedroomd heeft Þorleifr *skáld* te zijn en dat Einarr Hákon *jarl* was; hij mompelt al een paar verzen, die hij uit zijn droom onthouden heeft. Dan betaalt Einarr hem toch maar liever drie mark zilver! <sup>1)</sup>

Een andere magische werking van een gedicht vermeldt de *Harðarsaga*. De gevangen Sigurðr Gunnhildarson maakt door een paar versregels zijn wachters krachteloos en kan aldus ontsnappen <sup>2)</sup>. Egill kan zelfs een storm door strofen bezweren <sup>3)</sup>.

Het is duidelijk; men gelooft in de bovennatuurlijke kracht van het gedicht. Daarom, niet alleen om bespottung te vermijden, treedt men in de sagatijd er wettelijk tegen op en wordt het dichten van dergelijke verzen bestraft met boete of uitstoting <sup>4)</sup>.

Zoals te verwachten is, schrijft men ook in later tijd meer uitwerking toe aan het gedicht dan aan ongebonden woorden <sup>5)</sup>. Algemeen wordt b.v. aangenomen, dat aanvallen van spoken of den duivel geen succes hebben, als men op de door hen gesproken strofen direct met verzen antwoordt <sup>6)</sup>. Zo niet, dan verliest men zijn verstand en raakt in hun macht. Iemand die direct afweerstrofen kan spreken, maar vooral iemand wiens woorden zóveel kracht hebben, dat de feiten zich daarnaar richten, noemt men *krapta-* of *ákvæðaskáld* (kracht- of magische dichter). Boven genoemden Þorleifr zouden wij den beroemdsten *kraptaskáld* uit de sagatijd kunnen noemen.

Zoals de IJslanders in de 10e eeuw een nijdstrofe tegen een Deensen koning dichtten, doen zij het in de 18e eeuw nog tegen de Deense kooplieden. In die tijd was het namelijk gewoonte, dat de Denen hun factorijen op IJsland alleen in de zomer openhielden. Tegen de herfst werden zij gesloten en de IJslanders

<sup>1)</sup> Flat. III, 424. <sup>2)</sup> c. 17. <sup>3)</sup> Eg. 57. <sup>4)</sup> Grágás § 238. <sup>5)</sup> J. A. I, 464 v.v. <sup>6)</sup> Gríma 3, 8—9.

moesten dan maar zien, dat zij tot de volgende zomer toekwamen met de ingeslagen waren. De Denen keerden 's winters naar hun land terug. Heerste er groot gebrek aan levensmiddelen, dan mocht de betrokken *sýslumaður*, die de sleutels had, de armen wat levensmiddelen verstrekken tegen de volle prijs; daarna moest hij het magazijn weer sluiten en verzegelen. Toen nu weer eens vele armen in Stykkishólmur gebrek leden en geen geld hadden om levensmiddelen te kopen, verzochten zij den tovenaar Þormóður van Gvendareyjar hun deze heimelijk te verschaffen uit het Deense voorraadshuis. Zij wisten, dat alle sloten voor hem opensprongen <sup>1)</sup>. Þormóður had er eerst niet veel zin in, maar gaf tenslotte aan hun aandrang gevolg en opende het magazijn met *låsagras*. Zijn vijanden strooiden nu natuurlijk allerlei praatjes over hem rond, die ook ter ore kwamen aan den *sýslumaður* van Snæfellsnes, Guðmundur Sigurðsson. Nu wilde het geval, dat deze ook niet helemaal zuiver op de graat was; Þormóður wist, dat hij door het raam van het magazijn in Ólafsvík naar binnen was geklommen, om waren weg te kunnen halen zonder de deurzegels te verbreken. Toen de *sýslumaður* Þormóður dan ook vóór zich riep en hem beschuldigde van diefstal, zocht deze helemaal niet te ontkennen, doch antwoordde slechts:

„*Að mér berast efnin vönd,  
er eg í máta glaður;  
hafid þér séð hann Glugga-Gvönd,  
göfugi sýslumaður?*”

De ander voelde de steek en liet Þormóður ongemoeid. Maar zo kwam deze er toch niet af. Want toen de Deense koopman de volgende zomer op IJsland kwam, vernam hij het geval en wilde er achter zien te komen of Þormóður inderdaad schuldig was aan diefstal; maar steeds als hij op weg was naar Þormóður, zag hij niets anders dan een geslacht kalf, dat zijn huid achter

<sup>1)</sup> Vgl. Kerling uit Gull-þ. 17.

zich aansleepste; *svo vilti Þormóður sjónir fyrir kaupmanni*. Zodra Þormóður echter in Stykkishólmur kwam, eiste de koopman, hevig vertoornd, volledige schadeloosstelling. Þormóður antwoordde: „*Fyrr muntu hánga höfuðlaus í Hetlands skaga*” <sup>1)</sup>. Als het Deense schip in de herfst zee kiest, spreekt Þormóður een paar strofen, o.a.:

„*Stykkishólmi stefnir frá  
straumabjörninn þúingi;  
að honum veltist bylgjan blá,  
bylti veðra drúngi.  
Ránar dætur ríði á slig  
rasta hesti búna,  
hvíthaddaðar svelgi í sig,  
sökki haukur húna*”.

Inderdaad vergaat het schip een paar dagen later bij de Shetlandseilanden <sup>2)</sup>. Deze Þormóður toont zich niet minder machtig dan Þorleifr jarlsskáld!

Een pendant van de scène tussen Þráinn en zijn vrouw in Njála c. 34, vinden wij bij Jón Árnason I, 500—1. Sæmundur de Wijze vertelt op 'n keer aan zijn dienstboden, dat het nu het wensuur is, waarin ieder mag wenschen wát hij wil: het zal steeds vervuld worden. Eén van de vrouwen spreekt dan in een strofe de wens uit zeven zonen bij Sæmundur te krijgen. Sæmundur is woedend en voegt er onmiddellijk aan toe: „en dat jij zult sterven bij de geboorte van den laatste”. Beiden zien hun wens in vervulling gaan.

Een ander maal wordt een meisje, dat grapjes maakt over Séra Hallgrímur Pétursson, door hem gestraft met de volgende versregels:

„*eingínn maður því unni þér  
upp frá þessum degi*” <sup>3)</sup>.

<sup>1)</sup> J. A. I, 553 noot 2, maakt de vergelijking met Laxd. 75: „*Fyrr muntu spenna um þongulshofuð á Breidafirði*”. <sup>2)</sup> J. A. I, 551 v.v.  
<sup>3)</sup> J. A. I, 466.

Het doet denken aan de vervloeking, die Gunnhildr over Hrútr<sup>1)</sup> en Þorveig over Kormakr<sup>2)</sup> uitspreekt.

Séra Magnús dicht, als in 1627 de Turken met vele schepen de IJslandse kust naderen, zijn *Tyrkjásvæfa*, waardoor de vrijbuiters tegen elkaar opzeilen en vergaan<sup>3)</sup>. Hollandse vissers hebben de macht der IJslandse dichtkunst in de 17e eeuw eveneens meermalen aan den lijve ondervonden<sup>4)</sup>. Ook spoken kunnen door de macht van een strofe worden opgeroepen of verjaagd<sup>5)</sup>.

Evenals Sigurðr uit de Harðarsaga aan zijn bewakers kan ontsnappen, ontloopt Jón van Berunes zijn straf door, op het moment dat de beul hem stokslagen zal toedienen, een strofe te spreken. De man blijft dan als verlamd staan, de opgeheven roede onbewegelijk in de hand<sup>6)</sup>. Nadat Hreggviður tegen Sigurðr de volgende strofe heeft gesproken:

„Ósk mín er og bón í bráð  
—beri' það hver, sem getur—  
eigðu' á húsum aldrei ráð  
eftir þennan vetur",

sterft werkelijk in de komende winter Sigurð's vrouw en daarom gaat Sigurðr zelf verhuizen<sup>7)</sup>. Zo'n verderfelijke invloed had het bijgeloof op de mensen.

De strijd om *níðvísur* tenslotte, die men vroeger in tweegechten uitvocht, bestaat later in het wederkerig spoken of stormen op elkaar afzenden<sup>8)</sup>.

§ 22. Niet minder kracht dan de verzen van een *kraftaskáld* hebben de „prozaïsche" woorden van den tovenaer. Zij veroorzaken veel onheil doordat zij tot werkelijkheid worden (*hrína, verða að áhrínsorðum*). In later tijd splitst men deze uitingen in *heitingar* (vervloeking) en *álög* (betoveringen). Van *heiting*

<sup>1)</sup> Nj. 6.    <sup>2)</sup> Korm. 5.    <sup>3)</sup> J. p. 274—5.    <sup>4)</sup> J. p. 405 v.v.    <sup>5)</sup> J. A. I, 465. 470.    <sup>6)</sup> J. A. I, 472 (= J. p. 148—9).    <sup>7)</sup> Saga V, 1, 68—9.    <sup>8)</sup> J. A. I, 340. 373—4. J. p. 171 v.v.

spreekt men, als men elkaar in hevige woede allerlei verwensingen naar het hoofd slingert. De uitdrukkingen *að verða fyrir álögum*, *vera í* (of *undir*) *álögum* gelden voor alles, wat door *áhrínsord* van anderen getroffen is, vooral echter worden zij toegepast op die mensen, die onder de woorden van den tovenaars een andere gedaante moeten aannemen <sup>1)</sup>. Ook voor de sagatijd zouden wij deze splitsing kunnen maken; in de *Íslendingasögur* vinden wij van laatstgenoemde gedaante-veranderingen echter geen voorbeelden <sup>2)</sup>, wel daarentegen in romantische bronnen. Het beste voorbeeld van betoverde personen geven de *Álaflekk-saga*, een weerwolfgeschiedenis, en de *Hrólfs saga Kraka*, waarin koningin Hvít Björn in een beer verandert <sup>3)</sup>. Als in moderne verhalen verandering in een dier onder invloed van *álög* voorkomt, hebben wij dus kennelijk te doen met een trek, die niet uit het oude volksgeloof stamt, maar die uit de romantische vertellingen is binnengedrongen. In de *Fas.* komen ook veel veranderingen van meisjes in reuzinnen voor <sup>4)</sup>, wat wij in latere stiefmoedersprookjes <sup>5)</sup> weer terugvinden. Daar echter al deze en andere vervloekingen door Åke Lagerholm <sup>6)</sup> reeds besproken en met parallellen uit Jón Árnason vergeleken zijn, wil ik hier alleen nog enkele verwensingen uit de *Íslendingasögur* en de latere volksverhalen — buiten Jón Árnason — behandelen.

De verwensing, die koningin Gunnhildr over Hrútr en Þorveig over Kormakr uitsprak, vergeleek ik reeds met die van Hallgrímur Pétursson. Dezelfde Gunnhildr bewerkt door toverkunsten, dat Egill Skallagrímsson geen rust zal vinden op IJsland vóórdát zij hem gezien heeft <sup>7)</sup>. Deze vloek van onrust wordt door

---

<sup>1)</sup> J. A. I, 473—4. <sup>2)</sup> Wel veranderen tovenaars hun gunstelingen schijnbaar in dieren om hen hierdoor voor achtervolging te behoeden, maar dit kunnen wij geen *álög* noemen, eerder *sjónhverfing* (zie § 37). <sup>3)</sup> c. 19. <sup>4)</sup> H. Reuschel, t.a.p., 114. <sup>5)</sup> H. Naumann, I. M. no. 6. 8. 17. 19. 34. 53. 66. <sup>6)</sup> Drei Lygisögur, LVIII v.v. <sup>7)</sup> Eg. 59.

Þorgrímur Neus ook op Gísli <sup>1)</sup> en door Glámr op Grettir <sup>2)</sup> gelegd. De laatste wordt door Þuríð's vloek tot de diepste ellende gebracht. Haar allitererende vervloeking luidt als volgt: „*Nú mæli ek þat um við þik, Grettir, at þú sér heillum horfinn, allri gipt ok gæfu, ok allri vörn ok vizku, æ því meir, sem þú lifir lengy. Vænti ek, at þú eigir hér fá gleðidaga heðan frá en hingat til*” <sup>3)</sup>.

Wat voor vreselijke gevolgen heeft voor den jongen Hǫrðr niet de vervloeking van zijn moeder Signý! <sup>4)</sup>

Verwensingen van stervenden schrijft men nog een geheel bijzondere kracht toe. Svartr legt bij zijn sterven een vloek op het hele geslacht van Broddhelgi <sup>5)</sup>; met een dergelijke vervloeking dreigt ook de gefolterde slaaf Gilli <sup>6)</sup>. De tovenares Katla hoopt, dat Arnkell méér door zijn vader te lijden zal hebben dan haar zoon Oddr van haar te verduren heeft gehad <sup>7)</sup>. Aan de andere kant worden stervenden zelf door de levenden verwenst, om te verhinderen dat zij gaan spoken. Jökull b.v. slaat Hrolleifr het hoofd af en *bað hann aldri þrifaz* <sup>8)</sup>.

Ook op bepaalde voorwerpen kan een vloek rusten. Voorbeelden hiervan uit de saga's geeft A. Kersbergen <sup>9)</sup>. Zij noemt de bekende vloek die Fáfñir op het Nibelungengoud legt <sup>10)</sup>, de vloek die rust op de ring van Sóti <sup>11)</sup> en die welke Geirmundr Wapen-gekletter uitspreekt over het zwaard Fótbitr <sup>12)</sup>.

Natuurlijk passen al deze vervloekingën zo in de compositie der saga's, dat nauwkeurige parallellen uit later tijd niet zijn aan te wijzen. Dan zijn de verwensingen meer echte sprookjes- of klucht-motieven geworden, evenals zij dat in de romantische saga's dikwijls waren. De vloek, die een tovenaars over Jón van Geitaskarð uitspreekt, doet enigszins denken aan de gegeven

<sup>1)</sup> Gísl. 18. <sup>2)</sup> Gr. 35. <sup>3)</sup> Gr. 78. <sup>4)</sup> Harð. 7; Vera Lachmann, Das Alter der Harðarsaga, 96, zegt: „Het is Noors noodlotsgeloof, dat de moeder noodgedrongen het kind onheil voorspelt”. <sup>5)</sup> Vápnf. 2. <sup>6)</sup> Þorst. p. 236. <sup>7)</sup> Eb. 20. <sup>8)</sup> Vatnsd. 26. <sup>9)</sup> Litt. motieven in de Njála, 165 v.v. <sup>10)</sup> Vǫls. 18. <sup>11)</sup> Harð. 15. <sup>12)</sup> Laxd. 30.

voorbeelden uit *Gíslasaga* c. 18 en *Egilssaga* c. 59. Hij zegt: „*mæli eg um og legg eg á, að þú aldrei héðanaf festir yndi í sveit, fyrr en þú ert áttræður orðinn, ef þú annars verður svo gamall*” <sup>1)</sup>.

Het verhaal van een Deens meisje, dat op haar ontrouwen verloofde Halldór Kröyer de vloek legt zijn leven lang door luizen geplaagd te zullen worden, lijkt veel op het sprookje van *Lúsa höttur* <sup>2)</sup>. En *þegar Halldór kom til Íslands, þá var hann svo lúsugur, að til vandræða horfði*. Voortaan heet de stumperd Luizen-Kröyer <sup>3)</sup>.

Uit de 17e eeuw dateert een vloek, die nog erger gevolgen had. Tyrkja-Gudda van Saurbær, de vrouw van Hallgrímur Pétursson, uit vele verhalen als een echte feeks bekend <sup>4)</sup>, weigert eens een bedelaar een paar schoenen en zegt, dat zij er op dat ogenblik geen heeft. De man heeft direct zijn woorden klaar en wenst, dat alle schoenen, die er op Saurbær zijn, mogen verbranden. Gudda antwoordt: „dát zou je verdiende loon zijn, dat jij dan mee verbrandde”. Dezelfde nacht wordt de hele boerderij een prooi der vlammen; alle mensen worden gered, behalve de bedelaar <sup>5)</sup>.

Met dezelfde bedoeling als *Jökull* uit de *Vatnsdœlasaga* — namelijk om zich te beschermen tegen een kwade geest — scheldt men nu nog sommige personen uit, waarvan men vermoedt dat zij door *fylgjur* gevolgd worden. Boze geesten slaan namelijk op de vlucht voor plotselinge en onverwachte uitbranders <sup>6)</sup>.

Aan de verwensingen van twee jaloerse buurvrouwen — *Herdís* en *Krýs* uit de *Landnámstijd* — schrijft men het toe, dat in de vijver van *Herdísarvík* geen forellen meer worden gevangen maar alleen *loðsilúngur*, en in de vijver van *Krýsuvík* nog slechts stekelbaarsjes <sup>7)</sup>. Vele verhalen danken hun ontstaan juist aan de zucht om dergelijke feiten te verklaren.

<sup>1)</sup> J. A. II, 278. <sup>2)</sup> Sveinsson no. 850. <sup>3)</sup> *Gríma* 7, 5. <sup>4)</sup> S. Nordal geeft in *Skírnir* 1927, 116 v. v., een eerherstel van Gudda. Om haar man Hallgrímur engelachtig wit af te kunnen schilderen, maakte men haar zo zwart als pek. <sup>5)</sup> J. A. I, 474—5. <sup>6)</sup> *Grá*. II, 55. <sup>7)</sup> J. A. I, 476—7.



§ 23. Als laatste onderdeel der onstoffelijke magie wil ik hier de naam bespreken. Wij weten, dat de primitieve mens een mystieke eenheid aannam tussen een persoon of een ding en zijn naam. Uit deze eenheid nu zijn ook op IJsland alle verdere opvattingen over de naam te verklaren.

Men noemt een kind vaak naar gestorven verwanten — meestal naar den grootvader en postume kinderen naar den vader <sup>1)</sup> — omdat men gelooft, dat aldus hun geluk overgaat op hun nakomelingen. De stervende Jökull wenst zelf dat een kind of kleinkind van Þorsteinn zijn naam draagt; hij voorziet namelijk, dat dit een gelukskind zal worden en vindt het dus waarschijnlijk een eer, dat zijn naam in dit kind zal voortleven <sup>2)</sup>. De tweede kleinzoon van Þorsteinn wordt inderdaad naar hem genoemd. Zijn zoon noemt Þorsteinn naar zijn grootvader Ingimundr, omdat hij hoopt, dat deze naam hem geluk zal brengen <sup>3)</sup>. De stervende Þórólfr wil al zijn geluk overdragen op dien neef van hem, die naar hem zal heten <sup>4)</sup>. Atli sterft dezelfde dood als zijn grootvader, die dezelfde naam droeg <sup>5)</sup>.

Het overgrote aantal bijnamen in de Oudnoorse saga's is wellicht niet alleen te danken aan de spotlust der Noorderlingen, maar ook aan het geloof dat die mensen langer leven, die twee namen hebben <sup>6)</sup>.

Kent men iemands naam, dan heeft men macht over die persoon. Vandaar dat Sigurðr den stervenden Fáfírnir eerst angstvallig zijn naam verzwijgt <sup>7)</sup>. De overmoedige Þorsteinn durft de zijne tegenover Jökull echter wel te noemen <sup>8)</sup>.

---

<sup>1)</sup> G. Storm, Sjølevandring og opkaldelsessystem (A. f. n. Fil. 9, 213—4). Voorbeelden zijn b.v. twee zoons van Guðrún: Þórðr Þórðarson en Bolli Bollason (Laxd. 36. 56). Tegen Storm's opvatting van verband tussen naamgeving en zielsverhuizing neemt M. Keil, Altisländische Namentwahl, 104 v.v., stelling. <sup>2)</sup> Vatnsd. 3. <sup>3)</sup> Vatnsd. 7. <sup>4)</sup> Svarfd. 5; zie ook Finnb. 36. <sup>5)</sup> Flóam. 8. <sup>6)</sup> Þorst. hvíta p. 18—9. <sup>7)</sup> Fáfírnismál, proza na 1. <sup>8)</sup> Vatnsd. 3.

Bij toverhandelingen is het verboden de naam van den tovenaer uit te spreken. De ban van de geestenwereld zou daardoor verbroken worden <sup>1)</sup>.

Bekend is hoe Þórr steeds toesnelt, als de goden zijn hulp tegen de reuzen nodig hebben en angstig zijn naam roepen. Alleen het noemen van zijn naam is voldoende, om hem terstond te doen verschijnen <sup>2)</sup>.

Ook in later tijd gaat het geluk van den grootvader tegelijk met zijn naam op het kleinkind over. Ásbjörn heeft een dochtertje gekregen en hij weet niet, of hij het naar zijn vader Stefán zal noemen, ja of neen. In de droom verschijnt deze hem nu en zegt hem: „*nafn mitt hepnast*”! Het meisje wordt dan Stefanía gedoopt <sup>3)</sup>. Noemt men een kind echter naar een tovenaer in de familie, dan zal het een ongelukskind worden en later zelfmoord plegen <sup>4)</sup>.

Tegenover alle duistere geesten is het uitspreken van hun naam een probaat middel om hen onschadelijk te maken. Het waterpaard springt, zodra iemand *nykur*, *nennir* of *nóni* zegt, in het water <sup>5)</sup>. De toverstorm houdt op, als men dengene, die hem veroorzaakt heeft, met name noemt <sup>6)</sup>. Een *sending*, gemaakt van een bot van een dode, kan geen kwaad meer stichten, als men hem raakt juist op dat bot, dat uit het dode lichaam is genomen, of als men hem bij zijn juiste naam noemt <sup>7)</sup>. De eerste vrouw die het beruchte spook Skála-Brandur ontmoette, ontkwam ongedeerd, door hem aan een naam te binden <sup>8)</sup>. Het is het bekende Repelsteeltje-motief: de boze geest moet onverrichter zake afdruipeu, indien men zijn naam noemt.

Aan de andere kant moet men, ook bij het opwekken van doden,

<sup>1)</sup> Vatnsd. 12; ook Ldn. p. 136; Høns. 9; Korm. 22. In het laatste geval heeft þórdís inderdaad geen succes, omdat Kormakr haar niet rustig haar gang laat gaan. <sup>2)</sup> Gylfag. 41; Skáldsk. 17. <sup>3)</sup> Sig. III, 28—9. <sup>4)</sup> J. A. I, 581. 587. <sup>5)</sup> Gríma 4, 76—7; J. þ. 141. 365. <sup>6)</sup> Grá. III, 52. <sup>7)</sup> J. A. I, 317—8. <sup>8)</sup> Sig. III, 184.

dus bij het te voorschijn roepen van geesten, hun naam noemen <sup>1)</sup>.

Het is ook in later tijd gevaarlijk tijdens toverhandelingen te spreken. Finna wil dan ook niet gestoord worden, als zij haar man van zijn vloek gaat verlossen; dit zou verderfelijke gevolgen kunnen hebben <sup>2)</sup>. *Sýslumaður* Halldór, die toekijkt als *Jón glói* een spook opwekt, roept hem doodsbenauwd toe den dode toch maar liever in het graf te doen terugkeren. Dit toespreken verbreekt *Jón's* toverkracht en hij wordt zelf het slachtoffer van zijn toverkunsten <sup>3)</sup>.

Evenals *Pórr* de goden te hulp komt, snelt in een sprookje een dwerg de mensen te hulp, zodra deze zijn naam maar noemen <sup>4)</sup>. *Sigurður*, die prinses *Himinbjörg* uit haar betovering wil verlossen, krijgt daarbij, zodra hij hen roept, hulp van drie zwermen vogels: van raven, zeemeeuwen en duiven. Dit zijn leden van *Himinbjörg's* geslacht, die door een vloek in vogels veranderd zijn <sup>5)</sup>.

§ 24. Laten wij nu overgaan tot een beschouwing van de stoffelijke magie. De eerste kolonisten op IJsland bannen alle daemonische machten, met name de landgeesten, verre van het door hen in bezit genomen land door het volgende ceremonieel. Als de zon opkomt, ontsteken zij een groot vuur en trekken dan een hele dag rond het betreffende stuk grond, telkens op gezichtsafstand een nieuw vuur ontstekend <sup>6)</sup>. De rondgang slaat het gebied in een magische kring, die hier speciaal van kracht zal zijn, omdat hij met vuur getrokken wordt.

---

<sup>1)</sup> Sig. III, 169. <sup>2)</sup> J. A. II, 385. <sup>3)</sup> J. A. I, 598—9. Verbod van spreken tijdens toverhandelingen ook J. A. I, 435. 517. <sup>4)</sup> Sveinsson no. 505\*, I. <sup>5)</sup> Sveinsson no. 556\*, I. <sup>6)</sup> Ldn. p. 8. 104. 113; Eb. 4; Vatnsd. 10. Þorleifr *svartfuðr* volgt een ander ritueel. Hij breekt op de grens van het in bezit genomen gebied zijn kam in stukken, die hij tezamen met munten in de grond stopt (*Svarfd.* 13).

Op dergelijke wijze gaat Tungu-Oddr te werk, als hij zich het enige niet verbrande huis van de boerderij *Ornulfsdalr* rechtens wil toe-eigenen. Hij rijdt dan met een brandende berkenbalk van West naar Oost rond het huis en zegt: „*hér nem ek mér land, fyrir því at hér sé ek nú eigi byggðan bólstad*”<sup>1)</sup>. De gang tegen de zon maakt de brandende balk tot een tegenzon<sup>2)</sup>.

Voor het z.g. *hauga-eldr*, dat in later tijd *málmlogi* of *vafurlogi* genoemd wordt, verwijs ik naar § 10.

Tegenwoordig nog houdt men geesten door vuur op een afstand. Séra Jón van Vallanes wacht een hem gezonden spook rokend op. Het spook kan hem nu niet naderen. Hij is te warm!<sup>3)</sup> In dit verband herinner ik nog aan het verbranden van spoken als uiteindelijk middel om hen onschadelijk te maken<sup>4)</sup>.

§ 25. Ook in verschillende bomen, struiken en planten schuilt een magische kracht. De boomverering nam, zoals Tacitus meldt, een voorname plaats in de Germaanse cultus in, ook al wordt dit geloof, evenals iedere andere directe natuurverering, op den duur door het godengeloof overschaduwd. Trouwens ook Germaanse bronnen leren ons dit. In de Edda vinden wij b.v. de opvatting, dat mensen uit bomen zijn ontstaan, een der oudste mythische voorstellingen van alle volken. Tegenover de dwergen, die uit de aarde nieuwe wezens scheppen<sup>5)</sup>, stellen drie schone en liefderijke Asen hun mensschepping uit de es en de olm<sup>6)</sup>. „Deze hadden geen adem en geen ziel, geen bloed, gebaren of kleur; de adem gaf Óðinn, de ziel gaf Hœnir, bloed gaf Lóðurr en een goede kleur”<sup>7)</sup>.

---

<sup>1)</sup> Høns. 9.   <sup>2)</sup> Zie A. G. van Hamel, De IJslandse gang tegen de zon (Neoph. 20, 216—7).   <sup>3)</sup> Sig. III, 162—3.   <sup>4)</sup> Zie § 12.   <sup>5)</sup> Waren dit volgens de Noormannen de kleine donkere Finnen, die zij als een lagerstaand volk beschouwden?   <sup>6)</sup> In veel volksverhalen worden pasgeboren kinderen uit bomen te voorschijn gehaald.   <sup>7)</sup> *Völuspá* 17—8 (F. von der Leyen, Das Märchen in den Göttersagen der Edda, 11 v.v.).

De boomverering culmineert in het geloof aan de wereld-es Yggdrasill, een hoge boom, nat van vocht, waarvan de dauw in de dalen valt; eeuwig groen staat hij boven de bron van Urðr, waar de drie Nornen het lot der mensen bepalen <sup>1)</sup>. Hij is het symbool der geordende wereld; bij het wereldeinde gaat hij dan ook beven en stort om. Aan deze windige boom hangt Óðinn negen nachten, aan zichzelf gegeven, vóór hij de runen kan opnemen. Zo hing men in Uppsala dieren- en mensenoffers in de heilige tempelboom.

Uit verschillende gebruiken blijkt, dat in de Germaanse rechts- en gevechtswereld de hazelaar een belangrijke rol speelde <sup>2)</sup>. In de Kormakssaga c. 10, wordt als wet voor een duel bepaald, dat men een doek van vijf el in het vierkant op de grond moet uitspreiden; de einden moeten met touwen aan pinnen worden vastgemaakt. De man die alle voorbereidingen treft, moet zó naar de pinnen toelopen, dat hij de hemel tussen zijn voeten ziet <sup>3)</sup>, en daarbij zijn oorlel vastpakken onder het uitspreken van een formule. Drie voren van een voet breed moeten rond de doek worden uitgegraven en daar buiten omheen worden staken aangebracht, die *hǫslur* heten (dit waren dus hazeltakken). Het geheel noemt men *hasla vǫll*, een uitdrukking die, als het grote gevechten betreft, ook betekent: het bepalen van het gevechtsterrein <sup>4)</sup>. Immers in dit geval kunnen wij niet meer aan omheinen denken.

Ook plaatsen die door rechtzittingen geheiligd zijn, omheint men met hazeltakken. Daaromheen legt men touwen, de z.g. *véþond* <sup>5)</sup>. Alle onrecht wordt aldus door de hazelaar geweerd <sup>6)</sup>.

<sup>1)</sup> Vǫluspá 19—20 (F. von der Leyen, t.a.p., 13 v.v.). <sup>2)</sup> K. Weinhold, Ueber die Bedeutung des Haselstrauchs (Z. d. V. f. V. 11,1 v.v.). <sup>3)</sup> Zie voor dit gebruik § 18. <sup>4)</sup> Eg. 52. <sup>5)</sup> Eg. 56. <sup>6)</sup> Denk aan de legende van de Moeder Gods, die achter een hazelaar een schuilplaats vindt tegen een slang. Sindsdien is de groene hazeltwijg het zekerste middel tegen adders en slangen (Grimm, Kinderlegenden no. 10).

Bovendien wordt de hazelaar als tovermiddel gebruikt. Egill neemt een hazeltak en zet daar een paardenschedel op. Het geheel is bestemd om als nijdstang tegen koning Eiríkr en zijn vrouw dienst te doen <sup>1)</sup>. Ook als toverstaf diende misschien de groene hazeltak. Aangezien de hazelaar op IJsland niet voorkomt, vermoed ik, dat men daar voor al deze doeleinden berkenstammen heeft genomen.

Waarschijnlijk wordt dit berkenhout bedoeld met de hoge stang, die Ævarr bij Móbergsbrekkur in de grond zet als teken, dat hij daar voor zijn zoon Véfrøðr een woonplaats in bezit neemt <sup>2)</sup>.

Weer een andere boom, de lijsterbes, heeft Ásapórr het leven gered, toen hij door de rivier Vimur naar Geirrøðargarðr waadde. Vandaar wordt de lijsterbes wel *björg Þórs* genoemd <sup>3)</sup>.

In later tijd, als IJsland vrijwel ontbost is en er alleen nog maar lijsterbessen en berkjes groeien, hebben juist deze bomen in het volksgeloof natuurlijk een bijzondere betekenis.

Bij Hörgsdal in de Skaptafellssýsla stak een eenzaam berkje hoog uit een ravijn. Niemand mocht het omhakken of vernielen, want het was het enigste hout, dat in die streek groeide. Eens dreef een meisje haar koeien daar voorbij, en toen de koeien niet wilden zoals zij wou, brak zij een takje van de berk af en sloeg er een koe mee. Op hetzelfde ogenblik viel het dier plat voorover en brak het dijbeen. Dat kwam nu van het afbreken van het berkentakje <sup>4)</sup>.

Van bepaalde heuvels in of buiten het *tún*, van sommige struikjes — vooral wanneer zij vereenzaamd in de buurt van rotsen groeien — en van enkele vijvers gelooft men, dat zij bezit van landgeesten of alven zijn. Als de boer onder wiens gebied deze plaatsen vallen, hen wil exploiteren tot zijn eigen voordeel, wreken de eigenaars zich. Laat hij het terrein ongemoeid, dan

<sup>1)</sup> Eg. 57.   <sup>2)</sup> Ldn. p. 101—2.   <sup>3)</sup> Skáldsk. 18.   <sup>4)</sup> J. A. I, 482.

wordt hij daarvoor beloond <sup>1)</sup>). Nog steeds dezelfde opvatting als die van de Landnámsmenn, die immers hele ceremoniën verrichtten, vóór zij een stuk grond van deze landgeesten in gebruik durfden te nemen. Met dat al zijn er door dit volksgeloof heel wat lijsterbessen en berkjes gespaard gebleven op IJsland.

Ook over de lijsterbes zijn vele verhalen in omloop. Wordt hij gebruikt als brandhout, dan verwekt hij ruzie tussen degenen, die om het vuur zitten. Het schip dat van dit hout gemaakt is, vergaat. Vandaar dat sommige mensen zeggen: „*að reynir væri bölvadur*”. Maar men mag hem nu eenmaal niet schenden, omdat het een heilige boom is. Duidelijk blijkt dit uit de volgende sage. Op de boerderij Möðrufell in de Eyjatjord waren eens twee mensen onschuldig ter dood veroordeeld. Zij smeekten God, dat Hij hun onschuld tenminste na hun dood zou bewijzen. Boven hun graf groeide toen uit hun bloed een lijsterbes op. Op Kerstavond zijn alle lijsterbessen bedekt met lichten, die niet uit te doven zijn <sup>2)</sup>).

Al hebben wij geen bewijsplaatsen uit de Íslendingasögur voor het geloof aan de magische kracht van verschillende kruiden, toch mogen wij veilig aannemen, dat ook dit vroeger op IJsland bestond. Wel zullen dergelijke plantensagen weinig talrijk zijn geweest, daar wij tegenwoordig eveneens slechts enkele voorbeelden vinden. Zo heeft de *blóðróf* of bloedwortel (*tormentilla erecta*) bloedstelpende kracht. Daarnaast wordt hij bij het toveren gebruikt, wat eveneens het geval is met verschillende andere kruiden. Het dievenkruid (*Þjófarót*), dat alleen groeit op plaatsen waar een dief is opgehangen, trekt in-de-grond-begraven goud naar zich toe. Voor hem, die in het bezit is van slotenkruid (*lásagras*), springen alle sloten open. Het *hjómagras* wekt liefde bij de vrouw, onder wier hoofdkussen men het

<sup>1)</sup> J. A. I, 480.    <sup>2)</sup> J. A. I, 643—4.

legt. Met behulp van bepaalde kruiden kan men te weten komen door wie men bestolen is, enz. enz. <sup>1)</sup>).

§ 26. Ouder dan de opvatting, dat stenen en rotsen de woonplaats van alven zijn, moet het geloof in de magische kracht van de steen zelf zijn. In de saga's treffen wij nog wel het romantische motief aan van stenen, die geneeskracht hebben.

Een dergelijke *lyfsteinn* hoort b.v. bij het beroemde zwaard Sköfnungr. Een wond, geslagen door dit zwaard, kan slechts genezen als men er met deze steen langs strijkt <sup>2)</sup>. Hetzelfde geldt van Bersi's zwaard Hvítungr <sup>3)</sup>. Bersi bindt zich bij het zwemmen de *lyfsteinn* om de hals <sup>4)</sup>.

In later tijd loopt over een dergelijke steen het volgende verhaal. Bisschop Oddur Einarsson overnacht op een visitatiereis eens op Kalmannstunga. De volgende morgen — het was op het feest van Johannes den Doper — trekt het knechtje van den bisschop er al heel vroeg op uit om de paarden bijeen te drijven. Hij gaat in Noordelijke richting langs de *eingjar*, over het Norðlingafljót en de bergrug op ten Oosten van Fljótstunga. Daar ligt plotseling een platte steen voor hem, met enkele kleintjes erop, die wonderlijk in de rondte springen. De jongen ziet stomverbaasd dit schouwspel aan en pakt een van de kleinste steentjes op. De bisschop ziet later direct, dat het een *lyfsteinn* is, en biedt er den jongen een groot stuk grond voor <sup>5)</sup>.

Deze en andere <sup>6)</sup> stenen, die een hoge magische kracht bezitten, noemt men natuurstenen. Zij zijn in de nacht vóór het St. Jansfeest te vinden op plaatsen, waar de natuur zo apart en wonderlijk mooi is, dat alles wel betoverd moet lijken; zo

---

<sup>1)</sup> J. A. I, 645 v.v.    <sup>2)</sup> Laxd. 57. Dezelfde helende eigenschap heeft het levensgras: Ritt. 74.    <sup>3)</sup> Korm. 9.    <sup>4)</sup> Korm. 12.    <sup>5)</sup> J. A. I, 654.  
<sup>6)</sup> b.v. *lausnar*-, *óskar*-, *sögu*-, *fé*-, *kirundusteinar*: J. A. I, 648 v.v.



b.v. bij de Tindastóll, in een goudele bron temidden van steile klippen, of bij het Drápuhlíðarfjall, dat altijd, hoe hard het ook regent, als overplast lijkt met zonlicht en waarin zich een klein maar onpeilbaar diep meertje bevindt. De Lygisögur wemelen van dergelijke stenen, maar toch blijken zij ook in het eigenlijke volksgeloof niet geheel te ontbreken. Zij zullen hierin echter vooral uit de romantische bronnen binnengedrongen zijn.

In sprookjes vinden wij soms in plaats van het levensei een *fjörsteinn* (levenssteen) vermeld. Ásmundur — een *kolbitr* — krijgt, vóór hij op weg trekt naar koning Ólafur, van zijn moeder als wapen een oud mes, dat zij steeds gebruikt had om het vuur mee op te poken. De oude vrouw spreekt er de zegen over uit, dat voortaan alles haar zoon tot heil zal strekken. Ásmundur probeert nu op een steen, hoe scherp het mes is. De steen vliegt grif in tweeën, maar tegelijk ziet Ásmundur zijn moeder dood op de grond liggen. De steen was haar levenssteen geweest <sup>1)</sup>.

§ 27. Ook ijzer, het materiaal voor wapens, heeft een grote magische kracht. Een zwaard hoort dikwijls bij een bepaald geslacht; het heeft — zo levend denkt men het zich — een eigen naam. Ik noemde reeds *Sköfnungr*, dat door *Miðfjarðar-Skeggi* uit *Hrólfr Kraki's* graf is geroofd <sup>2)</sup>. Het heeft de wonderlijkste eigenschappen. Het mag b.v. niet getrokken worden, als er vrouwen bij zijn <sup>3)</sup>; de zon mag er niet op schijnen. Ook bij dit zwaard hoort een *lyfsteinn*. De *Kormakssaga* c. 9, vermeldt nog meer bijzonderheden. Men mag het slechts uit de schede trekken als men geheel alleen is. Dan moet men het naar voren houden en erop blazen, waarop een slang onder het gevest

<sup>1)</sup> J. A. I, 171 v.v. = Ritt. 287 v.v.    <sup>2)</sup> Ldn. p. 94.    <sup>3)</sup> B. Kahle, Z. d. V. f. V. 13, 215, veronderstelt, dat dit misschien is uit vrees voor de boze blik.

uitkruipt <sup>1)</sup>. Men moet het zwaard dan schuin houden, zodat de slang weer terug kan kruipen. In hetzelfde hoofdstuk wordt ook Hvitungr genoemd en in c. 12, een zwaard dat nooit roest <sup>2)</sup>. Ingimundr verkrijgt op listige wijze Hrafn's zwaard Ættartangi en het blijft in zijn geslacht <sup>3)</sup>. Glúmr krijgt van zijn grootvader Vigfúss bij zijn vertrek naar IJsland een mantel, speer en zwaard. Zolang deze kostbaarheden zijn eigendom zijn, zal hij zijn aanzien niet verliezen <sup>4)</sup>. Maar het geluk verlaat hem, zodra hij ze niet meer bezit.

Het zwaard Dáinsleif, door dwergen gesmeed, veroorzaakt iemands dood iedere keer dat het getrokken wordt <sup>5)</sup>. Grásíða verleent overwinning aan hem, die 't hanteert <sup>6)</sup>.

Hallgrímr heeft zijn speer laten betoveren, zodat hij alleen door dit, zijn eigen wapen, gedood kan worden <sup>7)</sup>. Men ziet dus, dat wapens met magische eigenschappen niet tot de romantische literatuur beperkt zijn, al mag men daarom het motief zelf nog wel als romantisch beschouwen.

In de Fas. maar ook later nog vinden wij het motief terug, dat reuzen en tovenaars alleen door hun eigen zwaard gedood kunnen worden <sup>8)</sup>.

Evenals van het zwaard uit de Svarfdœlasaga c. 8, valt van een oude zeis, die Séra Hálfðan aan een dagloner geeft, alle roest af als de man er even mee door het gras gaat. Men moet hem echter zo weinig mogelijk wetten. De knecht kan meer maaien dan enig ander, want de zeis snijdt geweldig scherp; later blijkt het echter een betoverde mensenrib te zijn geweest <sup>9)</sup>.

<sup>1)</sup> H. Dehmer, Prim. Erzähl. 103, ziet hierin „eine Weiterbildung der Apperzeption des Schwertes als Schlange, wie das in Kenningar z. B. in *blóðormr* . . . zum Ausdruck kommt". Maar er zal stellig verband bestaan met de voorstelling van de giftigheid van het zwaard. <sup>2)</sup> Vgl. Svarfd. 8. <sup>3)</sup> Vatnsd. 17. <sup>4)</sup> Glúm. 6. <sup>5)</sup> Skáldsk. 47. <sup>6)</sup> Gísl. 1. Zie nog Þórð. 6; Gísl. 11. <sup>7)</sup> Nj. 30. <sup>8)</sup> Sveinsson no. 317\*, I. <sup>9)</sup> Gríma I, 24 v.v.

§ 28. Tenslotte is ook een enkel maal sprake van echte sprookjesrequisieten <sup>1)</sup>.

De krachthandschoenen van Ormr Stórolfsson en Goud-Þórir <sup>2)</sup> kunnen wij vergelijken met die van de tot een mens (!) betoverde alvenkoningin. Als deze op haar vaart naar de onderwereld bij een groot water komt, hoeft zij slechts haar handschoenen tegen elkaar te wrijven en er komt een brug <sup>3)</sup>. Séra Eiríkur geeft zijn knecht een handschoen mee, die hij vanaf een bergtop op de boze Þórdís *spákona* moet laten vallen. Onder het vallen wordt hij tot een zwaar rotsblok, waaronder Þórdís verpletterd wordt <sup>4)</sup>.

Heksen maken hun zonen onkwetsbaar door hun kleed zo te betoveren, dat *eigi festi vápn á kyrtili* <sup>5)</sup>. Haraldr *jarl* van de Orkneyjar is jaloers op zijn broer, omdat voor hém bestemd is het sneeuwwitte kleed, dat zijn moeder en tante aan 't naaien zijn. Afgunstig trekt hij het linnen kleed naar zich toe en gooit het over de schouders. Maar op hetzelfde ogenblik vaart een rilling door zijn lichaam, gevolgd door een hevige pijn, en kort daarop sterft Haraldr <sup>6)</sup>.

Typisch aangepast aan IJslandse toestanden en echt aan de werkelijkheid ontleend, is de wapenrusting waarin de aanvoerder der Hellismenn zich gestoken heeft. Het is een pantser, gemaakt van schapenbotten, een *valnastakkur, sem eingin járn bita* <sup>7)</sup>. De held uit Rauðiboli moet telkens een andere wapenrusting aantrekken, om steeds groter kracht te verkrijgen <sup>8)</sup>. Een ander maal is het een tovergordel, die den drager onoverwinnelijk maakt <sup>9)</sup>.

---

<sup>1)</sup> Ook onder de voorwerpen, door de dwergen voor de goden gemaakt: Skáldsk. 33. <sup>2)</sup> Flat. I, 529; Gull-þ. 3. Vgl. de handschoenen van Þórir: Skáldsk. 18. <sup>3)</sup> Sveinsson no. 306, III. <sup>4)</sup> J. A. II, 91. <sup>5)</sup> Eb. 18; Vatnsd. 19 (= Ldn. p. 99); Kjaln. p. 29. In Nj. 155, is sprake van een pantser, *er eigi bitu járn*. <sup>6)</sup> Orkn. 55. <sup>7)</sup> J. A. II, 302. <sup>8)</sup> Bj. 316 v.v. <sup>9)</sup> Gríma 2, 54.

Met het toverkleed uit de Orkneyingasaga c. 55, is het blauw gestreepte kleed te vergelijken, dat Engelse schippers in de 15e eeuw met boze bedoelingen aan de Grímseyingar gaven<sup>1)</sup>. Humoristisch is het verhaal van Stokkseyrardísa, een tovenares uit de 17e eeuw, die zich met Séra Eiríkur in de toverkunst wil meten. Zij geeft hem op 'n keer een wambuis cadeau. Hij onderzoekt het van alle kanten, maar kan er niets verdachts aan vinden en besluit dus het op een rijtoer maar eens aan te trekken. Zijn knechtje draagt hij echter op om, zodra hij iets vreemds aan zijn heer merkt, hem onmiddellijk het buis uit te trekken. Zij zijn nog niet ver gekomen of de *prestur* bespeurt een onnatuurlijke hitte, precies zover als het buis reikt. Hij wordt duizelig en slaat als dood van zijn paard. Daar hij zo verstandig is geweest om van voren en van achteren een kruis op het buis te zetten en daar zijn knechtje hem direct het kledingstuk van het lichaam scheurt, komt Eiríkur spoedig weer bij en kan rustig verder rijden. Thuis onderzoekt hij het buis nog eens grondig en vindt nu de tovermiddeltjes van Dísa in een mouw genaaid. Hij wacht kalm de gelegenheid om revanche te nemen af en stuurt Dísa na enige tijd een mooie dikke onderrok. Zij bekijkt hem argwanend en durft hem eerst niet aan te trekken, maar . . . 't is koud en de rok lijkt zo heerlijk warm. Dus besluit zij er toch maar toe. Nauwelijks heeft zij hem aan, of zij voelt een felle koude door merg en been dringen en slechts met moeite kan zij het toverding uitkrijgen. De *prest* is haar de baas geweest!<sup>2)</sup>

Een verdere beschrijving van deze vooral in Fornaldarsögur en Lygisögur voorkomende sprookjesmotieven zou mij echter te ver voeren. Het was voldoende kort aan te tonen, dat zij ook in de historische saga's evenmin geheel ontbreken als in het latere volksgeloof.

<sup>1)</sup> J. p. 211—2.    <sup>2)</sup> Maurer, I.V. 164—5 = J. A. I, 564 v.v.

## VII. TOVENARIJ

*Fátt er rammara,  
en forneskjan* (Gr. 69).

In voorafgaande hoofdstukken zagen wij, dat sommige personen in het bezit zijn van buitengewone gaven; zij zijn b.v. door helderziendheid of een bijzonder droomvermogen in staat supranormale waarnemingen te doen. Van anderen neemt men aan, dat zij de boze blik hebben of van gedaante kunnen veranderen. Deze laatstgenoemden worden veelal onder de tovenaars en heksen gerangschikt; zij vormen als het ware een overgang tot de tovenarij.

Van tovenarij kunnen wij spreken als men — meestal door het aanwenden van uiterlijke middelen — de krachten der buitenwereld aan zichzelf dienstbaar kan maken. Het spreekt van zelf, dat men van nature gedisponeerd moet zijn tot het aanleren van toverkunsten; dikwijls is de toverkracht in een bepaald ras of geslacht erfelijk. De Lappen b.v. stonden van oudsher bekend als een buitengewoon toverkrachtig volk <sup>1)</sup>. Ook later zijn de beste IJslandse tovenaars tegen hen nog niet opgewassen <sup>2)</sup>.

Op IJsland werd vroeger de meeste tovenarij door vrouwen bedreven <sup>3)</sup>. Later heeft echter beslist een verschuiving naar de

<sup>1)</sup> H. Gering, Ueber Weissagung und Zauber, noot 49. <sup>2)</sup> Maurer, I.V. 163—4. <sup>3)</sup> Men denke slechts aan de talrijke heksen en *volur* uit de saga's. Zie ook Ldn. p. 51—2. 64. 83. 99. 100 noot. 115—6. 128—9 noot.

mannelijke sexe plaatsgehad. De toververhalen uit de 16e, 17e en volgende eeuwen gaan immers bijna uitsluitend over mannen <sup>1)</sup>). En van deze mannen zijn het, zowel uit Katholieke als uit Protestantse tijd, vooral de presten, aan wie de volksverbeelding de grootste toverkracht toeschreef. De oorzaak hiervan kan liggen in het feit, dat men de kracht, die oorspronkelijk het offer zelf eigen was, overbracht op den persoon, die offerde; ook wellicht in de bijzondere geleerdheid der geestelijken of — bij de Katholieke priesters — in hun bevoegdheid tot duivelbezweering. Dat zij in het grauw verleden geleefd hadden, bevorderde nog de sagnenvorming. De volgende presten hebben het leeuwenaandeel in de toververhalen: Sæmundur de Wijze (1056—1133), die aan de universiteit van Parijs (de zwarte school!) gestudeerd heeft; Hálfðan Narfason van Fell uit de Skagafjord (16e eeuw) en Eiríkur Magnússon van Vogsóars (1667—1716).

K. Maurer <sup>2)</sup> oppert de veronderstelling, dat men reeds tijdens het heidendom onderscheid zou moeten maken tussen runen- en liederentovenarij enerzijds en *seiðr* anderzijds, waarbij dan de eerste geoorloofd, de tweede echter met de dood bestraft zou zijn. Maar dan zouden wij toch een uitzondering moeten maken voor de *seiðr* — waarbij ook gezang het voornaamste was — die door de *völur* werd beoefend om de toekomst te onthullen. In § 3 hebben wij immers gezien hoe deze *völur* juist hoog in aanzien stonden. In een ander geval acht men weliswaar mensen, die *seiðr* bedreven hebben, des doods schuldig, maar juist in dit geval komt *seiðr* in verbinding met *galdrar*

---

<sup>1)</sup> Hiermee stemt overeen, dat van de 125 heksenprocessen, die tussen 1554 en 1728 op IJsland plaatsvonden, er slechts 9 op vrouwen betrekking hadden. 26 processen leidden tot veroordeling. De laatste terechtstelling had plaats in 1685, terwijl in andere landen de heksenprocessen tot diep in de 18e eeuw slachtoffers eisten: Ó. Davíðsson, Z. d. V. f. V. 13, 150 v. v.; J. A. I, 483—4. <sup>2)</sup> Bekehrung II, 147.

voor 1). Oorspronkelijk zal het toveren absoluut niet als verwerpelijk beschouwd zijn; daarop wijzen o.a. de verschillende namen, waarmee men tovenarij en tovenaars aanduidde, zoals *fjólkyngi*, *fjólkunnátta*, *margfróðr*, enz. Trouwens ook de goden, vooral Óðinn 2), dacht men zich toverkrachtig; en deze gedachte hoeft nog geen gevolg te zijn van de vermenselijking der goden, maar wordt ook wel beschouwd als een overblijfsel uit een vroeger stadium van geloof in de magie der dingen. Deze dingen moeten de goden later evengoed als de mensen door tovenarij aan zich onderwerpen 3). Maar zodra heksen 4) en tovenaars de tovermacht aanwendden om natuurkrachten te ontketenen of indien zij mensen gebruikten om er hun toverrit op te rijden, ontstond een te groot gevaar voor de samenleving, en tegen dergelijke *seiðr* moest men wel gerechtelijk optreden 5). In later eeuwen wordt de praktijk van de *seiðr* niet meer beschreven, terwijl de tovenarij met runen en spreuken nog lang blijft bestaan.

Bij de invoering van de Katholieke godsdienst in het jaar 1000 werd de tovenarij natuurlijk verboden; in de eerste woelige jaren na de hervorming (1552) stak zij het hoofd weer op. In de laatste eeuw hoort men weer minder van de zwarte kunst; Konrad Maurer, Jón Árnason en Jón Þorkelsson hebben nog wel veel toververhalen uit vroeger tijd opgetekend, maar in latere bundels schenkt men meer aandacht aan geestengeloof, helderziendheid en dromen. Het geslacht der tovenaars schijnt uit te sterven.

Er zijn vele manieren om door tovenarij invloed op de buiten-

---

1) Laxd. 35. 2) Yngl. 7. 3) Zie A. G. van Hamel, Gods, skalds and magic (Sagabook Viking Society XI, 14 v.v.). 4) Dikwijls ongehuwde moeders: H. Dehmer, Prim. Erzähl. 102. 5) Dat ook later in de uitwerking het criterium lag voor een gunstige of ongunstige beoordeling der tovenarij blijkt uit een uitlating als deze: *Hann var haldinn mjög fjólkunnugur og voru allir góðir menn hræddir við hann, því það orð lék á, að hann beitti kunnáttu sinni meir, til að gjöra öðrum illt, en til að vinna sér eða öðrum gagn* (J. A. I, 595).

wereld uit te oefenen. Wij kunnen een onderscheid maken tussen de passieve en de actieve.

§ 29. De passieve bestaan uit het vasten en het zich bloot stellen aan de elementen. Deze beide zijn door A. G. van Hamel in zijn artikel „Óðinn hanging on the tree” <sup>1)</sup> uitvoerig besproken. In het vasten, als deel van het magisch ritueel, ziet de schrijver „a means to actualize a superior magical power (originally, no doubt, the magic of the dead) and, by availing oneself of this, to overcome the resistance offered by any opposite magic” <sup>2)</sup>. De grondidee van het tarten der elementen is „that an individual, seized by contrary magical power, by suffering and opposing it, will raise his own supernatural gift to its acme, and win” <sup>3)</sup>.

Uit later tijd vond ik slechts één geval, waarin het vasten wordt aangehaald. Dat n.l. de oude vrouw, die in de nacht een dode *fépúkur* moet kunnen weerstaan, van te voren niets gebruiken wil <sup>4)</sup>, is wellicht een reminiscentie aan het vasten, waarmee men vijandige machten tot onderwerping dwong. Ook een voorbeeld van het uitdagen der elementen komt in later folklore voor. Friðrik is eens door zware stormen en vorst genoodzaakt zijn vee naar huis te drijven. Dit ergert hem geweldig en woedend springt hij naar de Gerðisskriða ten Noorden van Kálfagerð, gooit zijn muts en handschoenen weg, knoopt zijn jas los en *lagðist á móti veðrinu*. Daar ligt hij een tijdlang en laat de sneeuwstorm over zich heenrazen. Dan gaat hij naar huis en zegt „hem” te hebben willen tonen, dat hij niet bang voor „hem” was <sup>5)</sup>.

§ 30. Op deze passieve wijze kan ieder, die gelooft in zijn eigen kracht (*á mátt sinn ok megin*), in contact komen met hogere mach-

<sup>1)</sup> Acta Phil. Scand. 7, 260 v.v.    <sup>2)</sup> t.a.p., 272.    <sup>3)</sup> t.a.p., 278.  
<sup>4)</sup> J. A. I, 266 v.v.    <sup>5)</sup> Gríma 6, 15.



ten. Een beroepstovenaar daarentegen maakt tot dit doel gebruik van *seiðr*. Ik besprak reeds de *seiðr*, die de *völur* uitoefenden om de toekomst te leren kennen. Daartoe nam de waarzegster plaats op een hoge zetel (*seiðhjallr*), een kring werd gevormd en door het zingen van liederen (*varðlokkur*) werden de geesten naderbij gelokt. De liederen of bezweringsformules vormden ook het voornaamste bestanddeel van het *sitja úti*.

Van Þuríðr *Sundafyllir* horen wij, dat zij door middel van *seiðr* zee-engten vol vis kon toveren <sup>1)</sup>.

*Seiðr* werd echter ook dikwijls met schadelijke gevolgen uitgeoefend. Gunnhildr en Þorgrímr Neus *efla seið* als zij de vloek van onrust op Egill en Gísli leggen <sup>2)</sup>. Hoe hier de tovenarij in zijn werk ging, vernemen wij niet. Iets uitvoeriger berichten hebben wij over de praktijken van de tovenaarsfamilie Kotkell en zoons. Zij hebben Ingunn, de moeder van Þórðr, bestolen en zij beklagt zich daarover bij haar zoon. Hij wil haar wreken, vaart naar Skálmarnes en trekt vandaar met negen man op naar de boerderij van Kotkell. Diens zoons, Hallbjörn Slijpsteenog en Stígandi, zijn niet thuis. Þórðr dagvaart Kotkell, zijn vrouw Gríma en hun zoons wegens diefstal en tovenarij en eist, dat zij zullen worden uitgestoten. Hij daagt hen voor het althingi en gaat daarna terug naar zijn schip. Maar hij is nog niet ver van land af, of de zoons van Kotkell komen thuis en horen wat in hun afwezigheid is voorgevallen. Zij worden woevend; nog nooit tevoren is iemand met hen in openlijke vijandschap geraakt! Kotkell laat nu een *seiðhjallr* (groot stellige) maken, waar allen op gaan staan. Zij spreken krachtige wijsheid (*harðsnúin fræði*); *þat váru galdrar* (dus weer toverliederen). Daarop ontstaat plotseling een hevige storm, waarin Þórðr en al zijn makkers omkomen. Dit bericht doet als een lopend vuurtje de ronde en iedereen spreekt er schande van; men

<sup>1)</sup> Ldn. p. 83.    <sup>2)</sup> Zie § 22.

vindt, dat mensen die een dergelijke tovenarij uitoefenen, de doodstraf verdiend hebben. Hallsteinn *godi* kan hun leven nog redden, door hun de kans te geven uit zijn district weg te trekken. Op Kambsnes wijst Þorleikr Høskuldsson hun een nieuwe woonplaats aan. Ook hier stichten zij weer veel onheil; Þorleikr stookt hen namelijk op tegen zijn oom Hrútr, door wien hij zich beledigd voelt. Kotkell, Gríma en hun zoons rijden dan 's nachts naar de boerderij van Hrútr en *gerðu þar seið mikinn*. De bewoners horen een schoon gezang, maar weten niet wat dit te betekenen heeft. Alleen voor Hrútr zijn dit bekende klanken; hij smeekt een ieder die nacht niet naar buiten te zien en toch vooral wakker te blijven. Maar allen slapen in, ook Hrútr zelf. Alleen zijn zoon Kári, een jongen van twaalf jaar, kan niet slapen, omdat tegen hem speciaal de *seiðr* gericht is. Hij springt op en kijkt naar buiten, gaat naar de plaats waar de tovenarij wordt uitgeoefend en valt op slag dood neer. Maar dan is het ook uit met de tovenaarsfamilie. Kotkell, Gríma en Stígandi worden gestenigd, Hallbjörn verdrinkt men <sup>1)</sup>.

In later tijd gebruikt men voor alle tovenarij de benaming *galdur* <sup>2)</sup>. Slechts een enkel maal komt dan de term *seiðr* nog voor. Zo leefde er in de 15e eeuw op Málmey een zekere Björn — rijk en enigszins bedreven in tovenarij — wien het zeer verdroot, dat hij en zijn vrouw maar geen kinderen kregen. *Eflði hann þá seið til þess* en de volgende nacht verscheen hem een onbekende éénogige man (Óðinn = de duivel), die er als een echte tovenaar uitzag. Hij had Björn's *seiðmál* gehoord en beloofde hem ondanks het feit, dat alle *vættir* er tegen waren, nakomelingschap. Het kind dat geboren zou worden, moest echter met vergif gevoed worden om daar later immuun tegen te zijn. Björn's vrouw bracht inderdaad een meisje ter wereld, dat Guðrún

<sup>1)</sup> Laxd. 35 v.v.    <sup>2)</sup> Van den tovenaar zegt men „*að (hann) vissi frá sér*“, *eða „vissi fafnlangt nefi stnu“* og „*kynni meira en faðir vor*“ (J. A. I, 428).

genoemd werd en met vergif gevoed werd. Het werd later een gevaarlijke tovenaars<sup>1)</sup>. Het hier gebruikte woord *seiðmál* doet vermoeden, dat ook bij deze *seiðr* liederen gezongen werden.

Een ander maal wordt verteld, hoe Antoníus de Tovenaar *fer á seið* en door een sneeuwstorm Jón verhindert van Grímsey weg te varen<sup>2)</sup>. Evenals Þuríðr *Sundafyllir* kan Einar de Tovermeester de visvoorraad door tovenarij aanvullen. De eerste beet van de aangespoelde walvis is dan echter vergiftig<sup>3)</sup>.

Tot de toverbenodigdheden behoort o.a. de *seiðstaf*. Als Guðrún Ósvífrsdóttir het lijk van een *völva* laat opgraven, vindt men in haar graf een grote toverstaf<sup>4)</sup>. De *spákona*, die door Þorkell op Groenland geraadpleegd wordt, heeft er ook een bij zich<sup>5)</sup>. In de *Vatnsdœlasaga* c. 44, vernemen wij de functie van een dergelijke staf. Þórdís wil Þorkell steunen in zijn proces tegen Guðmundr de Rijke. Zij geeft hem de raad zich in haar kapmantel te steken en aldus verkleed, zich te begeven in het gevolg van zijn tegenstander. Hij moet dan met haar toverstaf Hognuðr driemaal op Guðmund's linkerwang tikken. Þorkell doet wat zij hem aanraadt en het gevolg is, dat Guðmundr zijn geheugen verliest en zich met *sjálfðaemi* van zijn tegenpartij tevreden stelt. Als dit bereikt is, zendt Þórdís Þorkell opnieuw naar Guðmundr en laat hem nu driemaal op de rechterwang slaan, waarop Guðmundr zijn geheugen weer terugkrijgt. Dezelfde uitwerking: verstandsverbijstering, heeft de *gambanteinn*, waarmee Óðinn den reus Hlébarðr betoverde<sup>6)</sup>.

Door een toverspreuk, versterkt door een vlammeende lichtcirkel van zo'n snel rondgedraaide tovertak, slaat de duivel (Óðinn) op een volksvergadering alle aanwezigen met geestverbijstering<sup>7)</sup>. In sprookjes lezen wij nog, hoe boze stiefmoeders hun slachtoffers met de *töfraspoti* slaan, waarop het stiefkind

<sup>1)</sup> Bj. 112 v.v.    <sup>2)</sup> J. þ. 307.    <sup>3)</sup> J. A. I, 528. Vgl. Eir. 8.    <sup>4)</sup> Laxd. 76.    <sup>5)</sup> Eir. 4.    <sup>6)</sup> Hárbarzljóð 20.    <sup>7)</sup> A. G. van Hamel, *Gambanteinn* (Neoph. 17, 136 v.v. en 234 v.v.).

in een monster verandert <sup>1)</sup>. Voor de toverstaf openen zich bergen <sup>2)</sup> en sloten <sup>3)</sup>, enz.

§ 31. Geheel verschillend van de *seiðr* is een andere magische handeling, de gang tegen de zon (*rang-* of *andsælis*), die bedoelt een huis of een ander voorwerp waar men omheenloopt, te isoleren uit de geordende wereld- en zonneloop en aldus binnen het bereik van wilde magische krachten te brengen. Zij wordt toegepast zowel bij rechtshandelingen als bij het verwekken en bezweren van toverstormen e.d. Aan de hand van voorbeelden uit de saga's en latere volksverhalen heeft A. G. van Hamel dit uitvoerig uiteengezet <sup>4)</sup>. Ik geef hier dus nog slechts enkele aanvullingen uit later tijd.

Séra Jón van Grenjaðarstaður is door de toverkunsten van Ólafur van Skútastaðir om het leven gekomen. Als Þorvarður en Sverrir, Jón's broers, op Grenjaðarstaður aankomen, is Jón reeds begraven. Þorvarður gaat daarop naar het kerkhof, loopt driemaal *rangsælis* rond het graf van zijn broer en zegt: „*Hans blóð krefur hefnda*” <sup>5)</sup>. Sigurður Gamlason (midden 18e eeuw), die Antoníus van Grímsey het voordeel van een aangespoelde walvis niet gunt, tovert een lawine, die de walvis bedekt en gaat daarna *andsælis um eyna fram á hvert andnes með þeim unmmælum, að aldrei síðan skyldi hval reka í Grímsey*. Het duurt tot 1885 voor er eindelijk weer eens zo'n zeemonster aanspoelt! <sup>6)</sup> Leirulækjar-Fúsi en Sigurður Gíslason zullen samen het spook uit Surts-hellir trachten te bedwingen. De één moet afdalen in de grot en het spook aanvallen, de ander moet de uitgang bewaken. Fúsi wil liever het laatste op zich nemen en Sigurður maakt nu aanstalten om af te dalen. Eerst echter haalt hij zijn toverboek uit de zak, legt het bij de ingang neer, gaat er driemaal *rangsælis*

<sup>1)</sup> Gríma 3, 62-3. <sup>2)</sup> J. A. I, 517. <sup>3)</sup> Grá. I, 37. <sup>4)</sup> Neoph. 20, 212 v.v. <sup>5)</sup> Grá. II, 95. <sup>6)</sup> J. þ. 304—5.

omheen en maakt een verkeerd kruisteken <sup>1)</sup>. Erg zinvol is de handeling hier niet; Sigurður had beter om de grot zelf heen kunnen gaan of was het zijn bedoeling het toverboek tegen den hebzuchtigen Fúsi te beschermen? Dan heeft hij met de gang tegen de zonneloop toch niet veel bereikt, want als Sigurður, na het spook overwonnen te hebben, uit de grot bovenkomt, is Fúsi met het boek verdwenen. Séra Eiríkur weet het beter. Hij zal een boer helpen, wiens vrouw door *óvættir* is gestolen. Samen rijden zij naar de voet van Geitahlíð, naar de z.g. Sýslusteinarnar. Eiríkur legt op de grootste steen een enorm boek, dat ondanks het hondenweer en de wilde storm kurkdroog blijft. Dan gaat hij *andsælis* rond de steen, mompelt iets tussen zijn tanden en zegt tegen den boer: „Let op, of je je vrouw ziet komen”. Er komt op Eirík's bezwering een menigte volks bij de steen maar de bewuste vrouw is er niet bij. Eiríkur stuurt hen in vrede weg, slaat een paar bladzijden van het boek om en begint opnieuw. De derde keer, als alle geesten *af jörð, úr jörð og úr sjó* reeds verschenen zijn, komt eindelijk het echtpaar van Háuhlíð met de gestolen vrouw aanzetten <sup>2)</sup>. De geesten worden dus door Eirík's toverspreuken in een, door de gang tegen de zon geïsoleerde, kring gelokt.

Soms wordt de gang ook tot een zinledig vertelmotief. In een droom komt b.v. eens een alf tot de vrouw van den *sýslumaður* te Bustarfell. Hij vraagt haar met hem mee te gaan. Zij doet dit. Zij komen bij een grote steen, waar de man driemaal *réttsælis* <sup>3)</sup> omheengaait en dan wordt de steen een klein maar sierlijk huisje <sup>4)</sup>. *Andsælis* zou te verklaren zijn, *réttsælis* heeft geen zin; of de bedoeling moest zijn om den alf in een niet te kwaad daglicht te stellen. Evenmin zegt ons veel de combinatie van de twee in het volgende verhaal. Mjaðveig krijgt in een droom van haar

---

<sup>1)</sup> J. A. I, 534 v.v.    <sup>2)</sup> J. A. I, 568 v.v.    <sup>3)</sup> Vgl. Dropl. 4.    <sup>4)</sup> J. A. I, 14.

moeder de raad naar een klein huisje te gaan op een landtong. Het is wel gesloten, maar de sleutel steekt in het slot. Zij moet er driemaal met de zonneloop mee en driemaal tegen de zonneloop in omheengaan en iedere keer de sleutel vastpakken. Bij de derde keer zal het huisje opengaan <sup>1)</sup>.

Elders wordt alleen het trekken van kringen, zonder de gang tegen de zon, genoemd. Dan heeft dus alleen plaatselijke, geen tijdelijke isolatie plaats. Drie kringen, waaromheen hazeltakken, houden alle onrecht verre van gevechtsterreinen of plaatsen, waar een rechtszitting wordt gehouden <sup>2)</sup>. Bij een dodenbezweering dienen de kringen om den tovenaar te beschermen tegen de opgeroepen geesten, die binnen de kring verschijnen. Als Þrándr van de Færeyjar wil weten, hoe Sigmundur Brestisson en zijn twee makkers om het leven zijn gekomen, laat hij in huis een groot vuur aanleggen, daaromheen in een vierkant vier afsluitingen van palen maken en daarbuiten trekt hijzelf nog negen kringen. Daarop gaat hij tussen het vuur en de afsluiting zitten; na enige tijd komen de drie doden om de beurt binnen. Twee zijn er druipnat, waaruit men concludeert, dat zij verdronken zijn. Sigmundur zelf houdt zijn bebloed hoofd in de hand en is dus vermoord <sup>3)</sup>.

Als alven vrouwen hebben geroofd, kan men hen dwingen ze ook weer terug te brengen, door een aantal kringen te trekken rond het huis of de tent waaruit zij zijn gestolen en daarbij toverspreuken te zeggen. De alven moeten dan nolens volens met de gestolene in die kringen verschijnen <sup>4)</sup>. Soms komt het geroofde mensenkind zelf al aanhollen. De alven, die haar achterna zitten, kunnen niet over de kringen heenkomen <sup>5)</sup>.

### § 32. Wij zagen reeds hoe de IJslandse heksen door het

<sup>1)</sup> J. A. II, 308.    <sup>2)</sup> Zie § 25.    <sup>3)</sup> Flat. I, 556—7.    <sup>4)</sup> J. p. 252 v.v.  
<sup>5)</sup> J. A. I, 57—8. Door gewijde kringen wordt de duivel tegengehouden: J. A. II, 14—5.

hoofd tussen de benen te steken de boze blik veroorzaken en hoe het maken van een dergelijk tovergat ook hoort bij de voorbereidingen tot het bepalen van een gevechtsterrein.

Uit later verhalen blijkt, dat men door een tovergat andere mensen geesten kan laten zien of dingen die reeds lang geleden of op een afstand gebeurd zijn <sup>1)</sup>.

§ 33. In de IJslandse saga's horen wij enkele malen van het oprichten van een *nidstong*, bedoeld als hoon tegen een vijand. Men zette dan namelijk een paardenkop op een paal of sneed daarin een mensenhoofd, soms ook wel een gehele persoon. Natuurlijk gaf men dit beeld een voor de tegenpartij belachelijke, zo niet beledigende, uitdrukking of houding. Bovendien sprak men er een vervloeking bij uit of legde deze met runentekens in de paal vast. Dan plaatste men de staak op het land of bij de woning van den vijand en liet de kop in die richting kijken <sup>2)</sup>. Bekend is vooral de *nid* van Egill Skallagrímsson.

Soms stelt men ook in later eeuwen nog een dergelijke paal op. Alleen is dan de bedoeling niet meer zijn vijand te honen, maar meer bepaaldelijk storm tegen hem te verwekken. Men neemt daartoe een oude viskop en zet die op een hoog punt, b.v. op een in zee vooruitspringende bergkaap. Vervolgens snijdt men de rune *vedurgapi* in een stok, spalkt daarmee de viskaken open en richt de schedel naar die kant, vanwaar men de storm wil opwekken. Dan steekt er zo'n hevige wind op, dat geen schip op zee veilig is <sup>3)</sup>.

§ 34. Deze toverstormen noemt men *gorningaveðr* of *hríðviðri*. Tvenaars en heksen uit de sagatijd hoeven in dit heersen over de elementen niet onder te doen voor hun collega's uit later

<sup>1)</sup> Sig. II, 153; vgl. Stj.-Od. dr. 8. <sup>2)</sup> Zie voor een bespreking der Oudnoorse plaatsen en een aardige Amerikaanse parallel uit 1933: A. G. van Hamel, Niets nieuws (Neoph. 19, 220—1). <sup>3)</sup> J. A. I, 450; Grá. I, 91—2.

tijden. Wij zagen al, dat Kotkell door een toverstorm Þórðr Ingunnarson deed verdrinken. Hij zocht door middel van *seiðr* in contact te komen met de geestenwereld; hieruit volgt dus dat „storms and showers are of a demonical nature and emanate from the world of the dead” <sup>1)</sup>).

Ook door homoeopathische handelwijze kan men storm en duisternis verwekken. De tovenaar omhult dan zijn hoofd met een doek en wil op deze wijze ook voor zijn tegenstander duisternis toveren. Zo handelt b.v. Svanr van Svanshóll <sup>2)</sup>. Þorbjörg Katla zwaait met haar omslagdoek boven haar hoofd, blijkbaar met de bedoeling, dat ook de hemel besluierd zal worden. En inderdaad heeft deze handeling duisternis ten gevolge <sup>3)</sup>. Gróa veroorzaakt zelfs een lawine, door tegen de zon in om haar huis te lopen en een doek met goud naar de bergen te slingeren <sup>4)</sup>. Bárðr *stýrfinn* bezweert op dezelfde homoeopathische wijze een storm. Hij laat zijn mensen een kring vormen, gaat daar driemaal *andsælis* omheen en spreekt toverformules („Iers”). Daarop zwaait hij met een doek naar de berg en de storm be- daart <sup>5)</sup>. De gang tegen de zon komt, echter niet meer juist toegepast, ook voor in Gíslasaga c. 18, waar Auðbjörg een sneeuwstorm, gevolgd door een lawine, veroorzaakt. Daarentegen neemt de storm in plaats van af, juist toe wanneer de Droplaugzonen in de richting van de zon meelopen <sup>6)</sup>.

Door toverspreuken bezweert Gríma, die wil dat Kolbakk met Ingólfr zee kiest, de tegenwind die hem in de haven houdt. Plotseling *rann byrr á* <sup>7)</sup>. Heidenen kopen Galdra-Heðinn om, opdat hij missionaris Þangbrandr zal doden. De grond springt onder Þangbrand's paard open, maar hij kan er nog net afsprin-

<sup>1)</sup> Zie voor toverstormen: A. G. van Hamel, Acta Phil. Scand. 7, 276—7; A. Kersbergen, Litt. motieven in de Njála, 147 v.v.; H. Dehmer, Prim. Erzähl. 92 v.v.; H. Gering, Ueber Weissagung und Zauber, 19 v.v. <sup>2)</sup> Nj. 12. <sup>3)</sup> Harð. 24. <sup>4)</sup> Vatnsd. 36 (= Ldn. p. 100 noot). <sup>5)</sup> Vatnsd. 47. <sup>6)</sup> Dropl. 4. <sup>7)</sup> Fóstbr. 10.



gen en komt op de rand van de ontstane afgrond terecht. Het paard wordt echter door de aarde verzwolgen <sup>1)</sup>).

Als Qrvar-Oddr en zijn makkers na een rooftocht Bjarmaland verlaten, moeten zij als straf in een hevige storm twintig dagen op zee rondzwalken, tot zij ten einde raad alle gestolen waar in zee gooien. Deze voegt zich tot een grote hoop aaneen, die tegen de stroom in naar de kust teruggedrijft <sup>2)</sup>).

In Landnámabók p. 136, lezen wij, hoe rivieren zelfs een andere bedding krijgen door het ingrijpen van tovenaars. Prasi de Tovenaar ziet op een morgen, hoe een vloedgolf zijn gebied dreigt te overstromen. Met zijn toverkunsten leidt hij het water naar Sólheimar, waar de blinde Loðmundr woont. Diens slaaf bemerkt het gevaar en waarschuwt Loðmundr. Deze beveelt zijn dienaar zijn staf in het water te steken. Loðmundr pakt nu de staf met beide handen vast en bijt in de ring, die er boven in is bevestigd. *Dá tóku votnin at falla vestr aptr fyrir Skóga; síðan veitti hvárr þeira votnin frá sér, þar til er þeir funduz við gljúfr nokkur.*

In later tijd blijkt de daemonische oorsprong van *hríðviðri* uit het feit, dat trollenvrouwen en *útilegumenn* (die ook trekken van de doden hebben overgenomen) door dit toveren van duisternis en stormen mensen doen verdwalen, zodat zij bij hen belanden. *Hríðviðri* vormt de inleiding tot bijna alle stiefmoederen *útilegumenn*-sprookjes <sup>3)</sup>).

Naast het reeds genoemde opstellen van palen met viskoppen, is later ook een homoeopathische wijze van storm verwekken in gebruik. Men legt een schelp in een bakje met water en blaast daar heel hard in, zodat golfjes ontstaan, die de schelp doen omslaan. Hetzelfde gebeurt dan met het schip, dat men wil doen

---

<sup>1)</sup> Nj. 101.    <sup>2)</sup> Qrv.-Odds. 9. Toveren van *hríðviðri* nog in Eb. 40; Gr. 81; Fóstbr. 9; Harð. 28; Vatnsd. 34 (= Finnb. 34); Reykd. 14; Hallfr. 10; Gull-þ. 3.19; Kjaln. p. 13; Flat. I, 367.    <sup>3)</sup> J. A. II, 189.

zinken <sup>1)</sup>. De gedachtegang der „sympathie” is immers: „wat geschiedt . . . aan een overeenkomstig voorwerp, geschiedt aan het voorwerp zelf” <sup>2)</sup>.

Aan de episode uit de Vatnsdœla c. 36, herinnert het verwekken van *gjörningaveður með galdraveifu* <sup>3)</sup>. Jón van Grímsey wil de door zijn vijand Antoníus getoverde storm bezweren door een kabeljauw over boord te gooien, zeggend: „*mun ekki þessi nógur að fórna Antoníusi?*” <sup>4)</sup> Evenals Auðbjörg uit de Gíslasaga veroorzaakt de heks Katla een lawine. *Var gjáin þaðan í frá nefnd Köllugjá og svæðið, er hlaup þetta helzt eyði, Köllusandur* <sup>5)</sup>.

Als Séra Hálfðan zijn moederlijk erfdeel uit Sævarland heeft opgehaald en met een volbeladen schip terugkeert, geraakt hij in zulk een storm, dat alle waren over boord geworpen moeten worden om het schip te verlichten. Deze storm is door zijn zuster tegen hem verwekt, omdat zij vindt dat hij haar te kort heeft gedaan bij de boedelvereffening <sup>6)</sup>.

Wanneer een overstroming van gletscherwater dreigt, neemt Jón Hallsson een oude rog, betovert haar en gooit haar in het water. Dit stroomt dan een andere kant uit. *Vel og leingi varði skatan Dverð*; als zij te oud geworden is, neemt men een kater of een grauwwolkluw en spreekt daar toverwoorden over uit, opdat deze hetzelfde zullen bewerken als de rog <sup>7)</sup>. De bedoeling zowel als de uitwerking van Jón's tovenarij is dezelfde als die van Loðmundr uit het Landnámabók. Alleen de toverhandeling wijkt af.

§ 35. In Hoofdstuk I bleek dat de *gandreið*, de rit door de lucht op een toverdier, in Njála c. 125, Svarfdœlasaga c. 26 en

<sup>1)</sup> J. A. I, 450; vgl. J. A. II, 402 (in pijpen blazen). <sup>2)</sup> J. Schrijnen. Ned. Volkskunde II, 336. <sup>3)</sup> J. A. I, 450; vgl. J. p. 209 noot 1, <sup>4)</sup> J. p. 296. Vgl. Flóam, 21, waar de stier, aan Þórr gewijd, overboord wordt gegooit. <sup>5)</sup> J. A. I, 184—5. <sup>6)</sup> Maurer, I. V. 130 v.v. <sup>7)</sup> J. p. 261 v.v.

Vatnsdœlasaga c. 42, beschouwd moet worden als een voor-teken. In de laatste twee gevallen wees daar tevens het feit op, dat de personen die het verschijnsel waarnamen, ook zichzelf zagen.

Onder een *gandreid* verstonden de Noormannen intussen nog iets anders en wel speciaal de rit van reuzinnen en heksen op wolven en mensen. Als de goden na Baldr's dood op zijn schip Hringhorni de brandstapel willen oprichten, kan men het schip niet van zijn plaats krijgen. De reuzin Hyrrokkin wordt te hulp geroepen. Zij komt aanrijden op een wolf, een slang is de toom, geen vier berserken kunnen den wolf in bedwang houden <sup>1)</sup>.

In de Eyrbyggjasaga c. 16, wordt Geirriðr ervan beschuldigd haar heksenrit te hebben gereden op Gunnlaugr Þorbjarnarson. Deze werd de avond nadat hij bij haar was geweest, bewusteloos aangetroffen, met bebloede schouders en ontvleesde beenderen. Þórdís is erg onrustig in haar slaap. Als haar zoon Bøðvarr haar bij het ontwaken vraagt, wat haar is overkomen, antwoordt zij: „*víða hefi ek gøndum rent í nótt; ok em ek nú vís orðin þeira hluta, er ek vissi eigi ðá*” <sup>2)</sup>. Mogelijk is hier eer een *hamfgr* (d.w.z. dat de geest het lichaam in de slaap verlaat en naar verre oorden vliegt) dan een *gandreid* bedoeld. Beide soorten van toverrit worden namelijk wel met elkaar verward.

Later heeft men een hele handleiding opgesteld bij de *gandreid*<sup>3)</sup>. Alwie door *lopt og lög* wil rijden, moet een tovertoom hebben. Men neemt daartoe een reep huid van de rug van een pas gestorven man. Van de hoofdhuid maakt men het hoofdstel. Het tongbeen dient als mondstuk en het heupbeen als stang. Hierover moet men toverspreuken spreken en de toom is klaar. Men hoeft nu slechts de *gandreidarbeizli* om een man of dier, stok of steen te slaan en men vliegt sneller dan de bliksem daarheen

<sup>1)</sup> Gylfag. 48.    <sup>2)</sup> Fóstbr. 23.    <sup>3)</sup> Maurer, I.V. 101 v.v. = J. A. I. 440.

waar men wezen wil. Sommige mensen hebben de beenderen van een dergelijk toom in de lucht horen rammelen <sup>1)</sup>).

Van de vrouw van een prest vertelt men, dat zij iedere Kerstnacht plotseling verdween. Eens nam de prest een bedeljongen als knecht aan. Als deze op de eerstkomende Kerstavond de paarden in de stal aan het verzorgen is, komt zijn meesteres, werpt een toom over hem heen en vliegt met hem over bergen en dalen, rotsen en stenen, tot zij aan een huis komt. Daar wordt zij door een man binnengenoed. De knecht neemt nu de tovertoom weg en gluurt naar binnen. Hij ziet twaalf vrouwen met den man aan een tafel zitten. Deze leert hun toverkunsten en prijst de prestvrouw, dat zij een levenden man gereden heeft; dat is de moeilijkste *gandreið*, die er bestaat. Tegen de morgen nemen de vrouwen afscheid en stappen ieder op hun toverdier. De een gebruikt als zodanig een paardenpoot, de ander een kaakbeen, een derde een schouderblad, enz. Maar de knecht heeft in die ene nacht zoveel geleerd, dat hij zijn meesteres de tovertoom kan aanleggen en zelf op haar wegrijdt. De volgende dag vertelt de knecht alles aan den prest en de vrouw moet bekennen, dat zij met andere vrouwen in de „zwarte school” ging, waar zij door den duivel zelf onderwezen werd in toverkunsten. De vrouw krijgt daarop haar verdiende loon <sup>2)</sup>).

Sæmundur de Wijze rijdt op den duivel zelf, die zich voor deze gelegenheid als zeehond voordoet, van het buitenland over zee naar IJsland. Als hij bij de kust komt, slaat hij den duivel heel listig met zijn psalmboek; deze verdrinkt dan en Sæmundur waadt naar land <sup>3)</sup>).

Een aparte vermelding is de *gandreið* van Séra Eiríkur waard. Deze prest is sinds een paar dagen spoorloos verdwenen. Als twee van zijn leerlingen ondertussen eens in de kerk komen, is het hun, of zij hem zonder hoofd op de grond zien liggen (*synist*

<sup>1)</sup> Grá. III, 41.    <sup>2)</sup> Sveinsson no. 306 I, 3.    <sup>3)</sup> J. A. I, 490.

*þeim Eiríkur prestur liggja höfuðlaus á gólfinu*). De ene jongen wil het lichaam aanraken, maar de ander raadt het hem ten sterkste af. De volgende dag komt Eiríkur terug en dankt de jongens, dat zij hem onaangeroerd hebben laten liggen. Hij zegt, dat hij een *gandreid* naar de Westfjorden heeft gemaakt om zijn kennissen te bezoeken: „*hefði eg nú verið snertur, þá hefði eg aldrei komizt í samt lag aptur*”<sup>1)</sup>. Van een toverdier wordt hier niet gesproken; het is alsof Eiríkur in de slaap met zijn geest (het hoofd) ver weg is geweest, terwijl zijn lichaam achterbleef. Wij zouden hier dus, evenals in *Fóstbrœðrasaga* c. 23, beter van een *hamfjör* dan van een *gandreid* kunnen spreken. Opdat Eiríkur weer in zijn uiterlijk omhulsel terug kan keren, moet dit onaangeroerd blijven liggen. Het verhaal doet sterk denken aan *Ynglingasaga* c. 7: *Óðinn skipti homum, lá þá búkrinn (= lichaam zonder hoofd) sem sofinn eða dauðr, en hann var þá fugl eða dýr, fiskr eða ormr, ok fór á einni sviptund á fjarlæg lönd at sínum erendum eða annarra manna*. Waarschijnlijk verklaart Snorri hier Óðinn's wondertochten uit tovergelooft van zijn eigen tijd.

§ 36. Een nog gevaarlijker tovenarij bestaat in het oproepen van geesten en het vormen van nieuwe spoken. Bij de *seiðr* en de *útisetar* roept men doden op om van hen de toekomst te vernemen; Óðinn wekt hiertoe een *völva* op uit haar graf<sup>2)</sup>. Soms ook kan men van de doden te weten komen, hoe bepaalde gebeurtenissen uit het verleden zich hebben afgespeeld<sup>3)</sup>.

Door toverkunsten kan men echter ook nieuwe mensen scheppen. Als de reus Hrungrnir Þórr tot een duel heeft uitgedaagd, zijn de andere reuzen daar niet erg gerust op. Zij maken dus een man van leem, vijf en veertig mijlen lang en vijftien mijlen breed, die Hrungrnir zal moeten steunen, en stoppen hem

<sup>1)</sup> J. A. I, 559—60.    <sup>2)</sup> Baldrs Draumar 4.    <sup>3)</sup> Flat. I, 556—7.

het hart van een merrie <sup>1)</sup> in het lijf. Op het gevechtsterrein wordt deze leemreus, Mǫkkurkálfi genaamd, naast Hrungrnir opgesteld. Þjálfi, Þórr's helper, slaat hem echter in een hand-omdraaien tegen de vlakke <sup>2)</sup>).

Veel gevaarlijker is de *trémaðr*, dien Hákon Jarl met behulp van Þorgerðr Hǫrgabrúðr en haar zuster Irpa uitzendt tegen Þorleifr *skáld* om zich te wreken over diens *níð*. Zij maken uit een aangespoelde boomstronk een man, stoppen er een mensenhart in, hullen hem in kleren, geven hem de naam Þorgarðr en maken hem met hun duivelskunsten zo machtig, dat hij in staat is tot lopen en spreken. Zij zenden hem dan op een schip naar IJsland om Þorleifr te doden. Als wapen krijgt hij een speer uit de tempel van bovengenoemde zusters mee. Þorgarðr treft Þorleifr aan op het thing en doorboort hem met zijn speer. Þorleifr houdt terug met zijn zwaard, waarop het spook in de grond zinkt. Maar Þorleifr sterft aan de hem toegebrachte wonde <sup>3)</sup>).

Bij het opwekken van doden is het in later tijd niet meer in de eerste plaats te doen om van hen de toekomst te vernemen, maar veeleer om de doden zo krachtig te maken, dat men hen gebruiken kan als machtig wapen in de strijd tegen vijanden. In de 19e eeuw was het *vekja upp drauga* echter al zo in onbruik geraakt, dat men het er niet meer over eens is, hoe men daarbij te werk moet gaan. De één zegt, dat men een bot van een dode moet nemen en dit door tovenarij zo moet versterken, dat het een menselijke gedaante aanneemt. Dan kan men het sturen naar die persoon, die men kwaad wil doen. Als deze nu het geluk heeft, dat hij met ijzer juist dat bot weet te treffen, waaruit het spook ontstaan is, ofwel het bij zijn juiste naam weet te noemen, dan wordt het spook machteloos en het moet onverrichter zake terugkeren.

<sup>1)</sup> NB: „de inborst van een merrie hebben”, wil zeggen: „zeer laf zijn”.  
<sup>2)</sup> Skáldsk. 17.    <sup>3)</sup> Þorl. p. 127 v.v.

Zo is eens een boer aan het hooien, als plotseling een wolk komt opzetten. Hij voelt dat iets nadert, schrikt, gooit zijn hooivork neer en holt weg. Later komt hij terug om de vork te zoeken en vindt ter plaatse een atlaswervel van een mens. Nu weet hij, dat een spook hem bezocht heeft. Doordat hij juist die wervel, waar het spook uit gemaakt was, met het ijzer van de hooivork heeft geraakt, is hij er levend afgekomen <sup>1)</sup>.

Volgens een ander komt bij het opwekken van doden nog heel wat meer kijken. De avond tevoren moet de tovenaar het Onze-Vader achterste voren met een kwartelkoningsveer op papier schrijven met bloed, dat hij heeft laten vloeien uit zijn linkerpols. Bovendien moet hij runen in een stok griffen, en dan pas kan hij tegen middernacht naar het kerkhof gaan. Daar moet hij de stok op een graf heen en weer rollen, het Onze-Vader achterste voren aflezen en allerlei bezweringsformules uitspreken. Onwillig richt de dode zich dan langzaam op en zegt: „*láttu mig vera (eða liggja) kyrran*”. Aan dit verzoek moet de bezweerder geen gevolg geven, maar liever moet hij direct als het spook halverwege uit het graf is verzezen, vragen: „*hvað ertu gamall?*” Deze vraag is om de volgende reden noodzakelijk. De doden zijn geweldig sterk <sup>2)</sup>; men zegt wel, dat hun kracht dubbel zo groot is als tijdens hun leven, natuurlijk in verhouding tot hun leeftijd. Daarom kiezen de tovenaars liefst kinderen van twaalf tot veertien jaar, of hoogstens mensen tussen de twintig en de dertig, maar nooit ouder dan zij zelf zijn. Zegt nu het spook zijn leeftijd, dan kan men naar verkiezing, ofwel het veroorloven zich weer ter ruste te leggen, ofwel doorgaan met zijn bezweringen. Als het spook uit zijn graf komt, staat er schuim op zijn mond en in zijn neusgaten. Dit moet de tovenaar zelf aflikken en daarna moet hij de tong van het spook bevochtigen

<sup>1)</sup> J. A. I, 320—1. Vgl. Gríma 5, 5; Bj. 104—5. <sup>2)</sup> Men denke aan de uitdrukkingen *heljarast*, *heljarmenni*, d.i. dodenkracht, dodenmens = bijzonder grote kracht, zeer sterk mens.

met bloed uit de kleine teen van zijn rechter voet. Dan pas begint de eigenlijke worstelstrijd tussen de twee. Overwint het spook, dan trekt het zijn tegenstander mee in het graf en is deze voor altijd verloren; in het tegenovergestelde geval is het verplicht den mens voortaan te dienen. Heeft het zijn eerste opdracht volbracht, dan moet men direct een nieuwe bedenken of den dode zien te overwinnen, want anders volgt deze zijn meester en diens nakomelingen tot in het negende geslacht <sup>1)</sup>).

Niet altijd danken *uppvakningar* hun ontstaan aan mensentijken. De tovenaars Þorgeirr uit de 18e eeuw heeft eens een kalfskop, waar hij de huid afgestroopt had, zó betoverd, dat hij geworden is tot de beruchte Þorgeirsboli, die sindsdien steeds gezien wordt vóór Þorgeirr of zijn kinderen ergens komen, en die in het Fnjóskadal vee en zelfs mensen doodt. Zijn huid sleept hij achter zich aan <sup>2)</sup>). Tot in de vorige eeuw toe liepen over deze Þorgeirsboli ontzaglijk veel verhalen.

Wat ook het ontstaan van een *uppvakning* is, hij dient meestal als *sending* tegen vijanden. Deze *sendingar* kan men door list de baas worden, evengoed als spoken van andere aard. Een van de daartoe meest toegepaste trucs is de volgende. Men vraagt de *sending* hoe groot hij wel kan worden, waarop hij zich zó uitrekt, dat hij met zijn hoofd tegen het plafond stoot. Vol bewondering vraagt men dan hoe klein hij zich wel kan maken. „Zo klein als een vlieg”, zegt het spook en wordt inderdaad tot een vlieg <sup>3)</sup>). Maar dan moet men deze gauw zien te vangen in een hol bot of in een glas, een prop voor de opening duwen en het zo in een diep water of moeras gooien. Wordt later het bot

---

<sup>1)</sup> J. A. I, 317 v.v. = Maurer, I.V. 76 v.v. Over *sendingar* of *uppvakningar* die tot *fylgjur* worden, zie § 11. <sup>2)</sup> J. A. I, 348 v.v. Levende dieren, die men door toverkunsten op anderen afzendt, heten *stefnivargar*. <sup>3)</sup> J. A. I, 322; hetzelfde bij den duivel: ib. I, 495. Slikt men zo'n spookvlieg in, dan sterft men (ib. I, 596). Vgl. het figuurlijk gebruik in Nj. 102, strofe 7: *esat minligt flugo at gina*.



toch nog door iemand gevonden en haalt deze de prop eruit, dan raakt de geest natuurlijk weer los<sup>1)</sup>. Soms ook bant men de *sendingar* in een grot<sup>2)</sup>.

Alle bundels van volksverhalen wemelen eenvoudig van *uppvakningar* en *sendingar*. Bijzonder schadelijk zijn onder hen de plaatselijke, zowel als de rondzwerfende geesten<sup>3)</sup>. De zwerfende gaan van den enen man op den ander en van het ene geslacht in het andere over. Zij kunnen zich niet alleen als mens, maar ook als dier en als laaiende vlammen voordoen<sup>4)</sup>.

Niet alle *sendingar* zijn echter *uppvakningar*. Grote tovenaars, die terdege de samenstelling kennen van alle stoffen, waaruit het menselijk lichaam bestaat, bewaren deze stoffen in glazen. Zij zien er als kleurloze vloeistoffen uit. Geeft men iemand deze vloeistoffen te drinken, dan is het gevolg geestesziekte. Laat men de vloeistoffen uit het glas druppelen, dan worden zij tot mistige gestalten, waarin een boze geest zijn intrek kan nemen. Soms brengen de tovenaars deze stoffen in lichamen van dieren over<sup>5)</sup>. Dorgeirsboli b.v. verenigt volgens sommige lezingen in zich acht naturen: van de lucht, een vogel, een mens, een hond, een kat, een muis en twee zeemonsters. *Gat hann því jafnt farið lopt, sem lög og láð, og komið fyrir sjónir í öllum þeim myndum, sem í honum voru náttúrur*<sup>6)</sup>.

Was bij alle bovengenoemde *sendingar* wraak en doodslag de bedoeling, andere werden uitgezonden om geld en goed te verschaffen. Hiertoe behoorden b.v. de *snakkar*, gemaakt uit een heupbeen, en de *tilberar*<sup>7)</sup>, gemaakt uit een rib. De eerste wentelden zich voort als een weefspoel en stalen hooi en wol, de laatste zogen schapen uit. Zoals de wetboeken uitwijzen,

<sup>1)</sup> Vgl. Grimm no. 99. <sup>2)</sup> Maurer, I.V. 79. <sup>3)</sup> Sig. III, 161 v.v. en 169 v.v. <sup>4)</sup> b.v. bij Skála-Brandur: Sig III, 182 v.v. <sup>5)</sup> Sig. III, 203 v.v. <sup>6)</sup> J. A. I, 350 v.v. <sup>7)</sup> Sig. III, 155 v.v.; J. A. I, 430 noot 3, zegt: *Tilberi heitir hann á Norðurlandi, en snakkur á Vestur- og Suðurlandi, en á Austurlandi hvortveggja.*

stond de doodstraf op het houden van *snakkar* en *tilberar*. Dikwijls zijn z.g. *tilberamæður* verbrand.

Maar er zijn nog veel meer tovermiddelen om zich geld in overvloed te verschaffen; de IJslanders blijken hierin onuitputtelijk! B.v. zijn daar de Skolla-, Gjald-, Finna- of Papeyjarbuxur (duivels-, geld-, Lappen- of Papey-broeken)<sup>1)</sup>, gemaakt uit de huid van een lijk. Bewaart men in de broekzak eengestolen geldstuk, dan groeit dit bezit steeds vanzelf aan. Vervolgens is er de *flæðarmús*<sup>2)</sup>. Heeft men een vloedmuis gevangen, dan moet men hem onder een ton of pot bewaren en er een goudstuk onder leggen; iedere dag ligt er dan een tweede goudstuk naast het eerste. Het tweede mag men wegnemen, het eerste moet men steeds laten liggen. Vóór men sterft, moet men de muis naar zee terugbrengen. Verzuimt men dit, dan ontsnapt zij en veroorzaakt een hevige zeestorm (*músarbylur*).

Een homoeopathische handeling past men toe, als men te weten wil komen door wie men bestolen is. Vooreerst is daartoe vereist een Þórshamer, gemaakt uit driemaal gestolen klokkenspijs, en een steel van hetzelfde materiaal. Deze steel moet men tegen de kop van de hamer slaan en daarbij zeggen: „*rek eg í augu Vigföður, rek eg í augu Valföður, rek eg í augu Ásaþórs*”. De dief krijgt dan pijn in zijn ogen. Brengt hij het gestolene niet terug, dan wordt de handeling herhaald en mist de dief zijn ene oog. Volhardt hij nog in zijn boosheid, dan moet hij later ook het andere oog missen. — Ofwel men tekent met zijn bloed aan de ene kant van een blad papier een gezicht en aan de andere kant het tovertéken Þórshamer. Dan zet men een stalen pen

<sup>1)</sup> Maurer, I.V. 91—2 = J. A. I, 428—9. De Lappen gelden weer als het tovervolk bij uitstek. De Christelijke Kelten (*Papar*), die vóór de heidense Noormannen op IJsland gewoond hebben, werden in de Middeleeuwen reeds als half spookachtige wezens beschouwd. <sup>2)</sup> Maurer, I.V. 92—3 = J. A. I, 429—30. Vgl. schatbewarende draken uit de sprookjes.

op het oog en slaat met de Þórshamer op de pen, onder het uitspreken van de woorden: „*eg geri honum ilt i auganu, sem stal frá mér*”. Een dergelijke Þórshamer heeft Konrad Maurer in 1858 nog op IJsland aangetroffen <sup>1)</sup>.

§ 37. Tenslotte zijn er nog enkele gevallen van tovenarij, waarvan alleen de uitwerking wordt vermeld, zonder dat wij iets horen van de erbijhorende handelingen.

Heksen uit de sagatijd willen dikwijls hun zonen of beschermelingen onkwetsbaar maken. Kolbakk b.v. kan Þormóðr gemakkelijk overwinnen; *hann var svá magnaðr af yfirsöngvum Grímu at hann bitu ekki vápn* <sup>2)</sup>. Þórdís *spákona* heeft gezorgd, dat geen ijzer Þorvarðr wondt. Als Þorvarðr's tegenstander Kormakk nu bij haar om hulp komt, wil zij ook hem onkwetsbaar maken, zelfs proberen de vloek, die Þorveig op Kormakk gelegd heeft, te niet te doen door een zonderlinge toverhandeling: door namelijk drie ganzen te slachten en hun bloed in een kom samen te laten vloeien. Maar Kormakk is nieuwsgierig en vraagt wat zij toch doet; door dit spreken wordt de toverban verbroken <sup>3)</sup>.

Ook van Sæmundur de Wijze vertelt men, dat hij ijzer en staal bot kon maken. Als de tovenaar Kálfur Árnason eens bij hem op bezoek komt en de vrouw van zijn gastheer hem een maal voorzet, snijdt Kálf's mes niet. Sæmundur biedt vriendelijk aan het te slijpen en geeft het daarna weer aan Kálfur terug. Zodra deze het eerste stukje vlees wil afsnijden, gaat het mes echter door bord en tafel heen en treft Kálfur in het dijbeen <sup>4)</sup>.

Bij een huiszoeking beschermen de heksen uit de Íslendingasögur zichzelf en hun protégé's door het hele huis onder de rook

---

<sup>1)</sup> Maurer, I. V. 100—1 = J. A. I, 445. <sup>2)</sup> Fóstbr. 9. Hier kan de onkwetsbaarheid ook het gevolg zijn van Gríma's handoplegging. <sup>3)</sup> Korm. 22. <sup>4)</sup> J. A. I, 504.

te zetten<sup>1)</sup> of de achtervolgden onzichtbaar te maken<sup>2)</sup>, ofwel door met *sjónhverfingar* hun tegenstanders om den tuin te leiden. In het laatste geval zien deze b.v. slechts een paar essenhouten kastjes staan of een paar dieren lopen. Dit is dan echter slechts gezichtsbedrog; in werkelijkheid zijn het de mensen die zij zoeken.

Þórarinn de Zwarte en Arnkell *godi* zoeken bij Katla haar zoon Oddr, maar vinden hem niet. Als zij weer buitenshuis zijn, vermoedt Arnkell echter, dat Oddr dáár gestaan heeft, waar zij een spinrokken zagen. Dus gaan zij terug; zoeken echter weer tevergeefs. Zij zien alleen, dat Katla het haar van haar bok glad strijkt. Buiten zegt Arnkell: „zou de bok niet Oddr geweest zijn?” En voor de derde maal keren zij terug, slaan het spinrokken stuk, maar kunnen Oddr niet vinden. Wel zien zij ergens een zwijn liggen. Dan geven zij het op en roepen de tovenares Geirríðr te hulp. Die loopt er niet in! Oddr wordt nu onder de *þallr* vandaan gehaald<sup>3)</sup>. Hǫrðr houdt huiszoeking bij de heks Skroppa. Waar zij met Helga en Sigríðr zit, ziet Hǫrðr slechts drie essenhouten kastjes staan. Maar even later rent buiten een zeug met twee biggetjes en Hǫrðr en de zijnen zien een gewapende menigte op zich af komen. Hǫrðr pakt een grote steen en gooit de zeug dood. Als hij dichterbij komt, ziet hij dat Skroppa dood neerligt en dat de twee meisjes bij haar staan. Bovendien is het geen gewapende menigte, maar vee, dat op hen afkomt<sup>4)</sup>. Þórir steekt het huis van de tovenares Katla (een typische heksennaam) en haar zoon Askmaðr in brand. Hij ziet plotseling een zeug en een everzwijn het huis uitlopen en gooit met een brandend stuk hout naar het zwijn. Als hij dichterbij komt, ziet hij daar Askmaðr dood liggen<sup>5)</sup>.

<sup>1)</sup> Fóstbr. 23; Kjaln. p. 19—20. <sup>2)</sup> Fóstbr. 10. <sup>3)</sup> Eb. 20. <sup>4)</sup> Harð. 25. <sup>5)</sup> Gull-þ. 10. Þórr wordt met *sjónhverfingar* gefopt door Útgardaloki (Gylfag. 46). Vgl. nog H. Gering, *Isl. Æv.* no. 81. Voor het motief van het op de vlucht veranderen in dieren, zie Grimm no. 51; Sveinsson no. 313 C. Verbergen voor achtervolgers, zonder dat er tovenarij bij te pas komt, o.a. in Nj. 88; Gunn. þið. 4—5.

Wij zagen reeds, hoe Þormóður van Gvendareyjar (18e eeuw) den Deensen koopman, die hem van diefstal wil komen beschuldigen, zó beetneemt, dat deze maar steeds een gevild kalf ziet, dat zijn huid achter zich aan sleept. De Deen moet zijn tocht opgeven <sup>1)</sup>. Séra Eiríkur wil eens een leerling op de proef stellen. De jongen denkt twee spoken zonder hoofd te zien. In werkelijkheid zijn het slechts twee houtblokken <sup>2)</sup>. Stokkseyrar-Dísa slaat munt uit haar kunst. Zij verkoopt stenen als stokvis <sup>3)</sup>. Ook uit de 17e eeuw is een geval van *sjónhverfing* bekend. Als Hollandse vissers, die in de Eyjafjord landen, zich wat vrijpostig tegenover de IJslandse vrouwen gedragen en hen hinderlijk nalopen, laat een van deze *sem kunni nokkuð fyrir sér*, de vissers van het kastje naar de muur lopen en drijft hen her- en derwaarts, tot zij er van vermoeidheid bij neervallen. Dan neemt zij de *missýningarnar* weg en de zeelui zien, dat wat hun meisjes leken, slechts katten en honden waren. Een meisje was nergens te bekennen! <sup>4)</sup>

<sup>1)</sup> J. A. I, 553.    <sup>2)</sup> J. A. I, 558. Het omgekeerde van Harð. 25!  
<sup>3)</sup> J. A. I, 572. Tot de *sjónhverfingar* behoren ook de z.g. *villudyr* (Grá. II, 59—60).    <sup>4)</sup> J. þ. 410.

## BESLUIT

Wanneer wij het voorafgaande samenvatten, blijkt allereerst een verschil in ontwikkeling tussen motieven uit de eerste en de laatste drie hoofdstukken. Terwijl namelijk in later tijd toevanarij en alles wat daarmee samenhang, na een kortstondige opbloei in de z.g. *galdraöld*, meer op de achtergrond raakte en men de bedoeling van verschillende oude tovermotieven niet meer begreep, onderging het geloof in helderziendheid, droomleven en geestverschijningen enkele uitbreidingen, zodat deze begrippen tegenwoordig nog minstens een even grote plaats in het volksgeloof innemen als in de sagatijd.

De weinige verschillen, die wij tussen oudere en jongere voorstellingen aantreffen, zijn toe te schrijven aan de invloed van het Christendom. Reeds in de saga's moet men rekening houden met de mogelijkheid, dat in deze of gene passage de Christelijke sagaschrijver aan het woord is en zijn eigen inzicht tot uiting brengt. Op den duur wordt deze invloed sterker en na invoering van de Katholieke eredienst kregen vele heidense begrippen een slechte betekenis. Zo werden goden, *fylgjur* en alven tot daemonen. En toen deze verandering zich eenmaal had voltrokken, gingen de trekken van alven, trollen en zelfs van de — oorspronkelijk historische — *útilegumenn* door elkaar lopen. Trouwens, deze onzekerheid in de betekenis van de verschillende als groepen voorkomende wezens en geesten is reeds ouder

dan de ondergang van het heidendom. Ik liet met opzet de vraag naar hun oorsprong rusten en ging uit van de toestand in de IJslandse saga's, die ik als gegeven beschouwde. En dan bleek, dat bijvoorbeeld de alven, die oorspronkelijk zeker wel dodengeesten zullen zijn, daar ook reeds als natuurgeesten verschijnen. Iets dergelijks geldt ook van de trollen. De *fylgjur* zijn in de saga's al lang niet meer uitsluitend levensdieren; de grens met de *hamingja* en de *dísir* is veelal niet te trekken. Een verklaring van dit „syncretisme” te geven, lag buiten mijn bestek. Het was mij er om te doen, vast te stellen dat het zich in later tijd voortzet. Hierin ligt de belangrijkste bron van verschillen tussen de oude en de jongere overlevering.

Veel opvallender dan deze enkele afwijkingen is de grote overeenkomst. Verschillende malen konden wij niet alleen een feitelijke, maar zelfs een woordelijke overeenkomst constateren tussen episoden uit de saga's en latere volksverhalen. Deze overeenkomst is te danken aan twee, specifiek IJslandse, factoren: de geïsoleerde ligging van het eiland en het veelvuldige saga-lezen. Weliswaar sluit het isolement vreemde invloed niet uit, maar het heeft ten gevolge, dat wat men van elders overneemt, op IJsland ook een IJslands karakter krijgt. Reeds in de Oudheid waren de IJslanders er op belust, zoveel mogelijk in aanraking met de buitenwereld te komen en daar allerlei nieuws van over te nemen. De oude en de latere literatuur leveren daarvan vele bewijzen op. Men moet dan ook bij de overlevering, vooral van later eeuwen, rekening houden met de mogelijkheid, dat motieven van elders, vooral door bemiddeling van sprookjes, op IJsland ingang gevonden hebben. Het saga-lezen kon ten gevolge hebben, dat motieven regelrecht uit een saga in een moderne overlevering werden opgenomen. Echter ook in dat geval kan men juist op IJsland, dank zij de plaats die de saga's daar in het geestelijk leven altijd bleven innemen, nog best van een voortbestaand volksgeloof spreken. Een literair

verschijnsel zou men eerst dán moeten aannemen, wanneer het een volkomen alleenstaand gegeven uit moderne tijd betrof, dat tot in bijzonderheden met een sagaplaats overeenstemde. Op dit gebied ligt ruimschoots materiaal voor détail-onderzoek. Ik moest al dergelijke bijzondere vraagstukken laten rusten, al heb ik steeds getracht zelfs de schijn te vermijden van te generaliseren.

De liefde voor hun literatuur, die de IJslanders eigen is, heeft hen in later tijd ertoe gedreven, alle volksverhalen die onder hen in omloop waren, te verzamelen en uit te geven. Deze folkloristische verzamelingen waren het, die mij in staat stelden bovenstaand vergelijkend onderzoek te verrichten. Moge er duidelijk uit gebleken zijn, dat het IJslandse volksgeloof in de loop der tijden in wezen hetzelfde is gebleven!

---





## LITERATUUR

## OUD-NOORSE BRONNEN:

- Bandamanna Saga: Zwei Isländergeschichten, A. Heusler, Berlin 1913.  
 Bárðar Saga Snæfellsáss: G. Vigfússon, Kjöbenhavn 1860.  
 Bjarnar Saga Hítðœlakappa: R. C. Boer, Halle 1893.  
 Brandkrossa þáttr: Austfirðinga Sögur, Samfund XXIX, Jakob Jakobsen, Kjöbenhavn 1902/3.  
 Draumavitramir, Bergbúa þáttr : G. Vigfússon, Kjöbenhavn 1860.  
 Kumblbúa þáttr  
 Stjörnu-Odda Draumr
- Droplaugarsona Saga: Austfirðinga Sögur, Samfund XXIX, Jakob Jakobsen, Kjöbenhavn 1902/3.  
 Egils Saga Skallagrímssonar: F. Jónsson, Halle 1894.  
 Edda: G. Neckel, Heidelberg 1927.  
 Eiríks Saga Rauða: Samfund XXI, G. Storm, Kjöbenhavn 1891.  
 Eyrbýggja Saga: H. Gering, Halle 1897.  
 Finnboga Saga hins Ramma: H. Gering, Halle 1879.  
 Flateyjarbók, 3 dln.: Christiania 1860—8.  
 Flóamanna Saga: Fornsögur, G. Vigfússon en Th. Möbius, Leipzig 1860.  
 Fóstbrœðra Saga: Samfund XLIX, Bj. Þórólfsson, Kjöbenhavn 1927.  
 Gísla Saga Súrssonar: F. Jónsson, Halle 1903.  
 Grágás: Kjöbenhavn 1879.  
 Grettis Saga Ásmundarsonar: R. C. Boer, Halle 1900.  
 Gull-Þóris Saga: Samfund XXVI, K. Kálund, Kjöbenhavn 1898.  
 Gunnars Saga Þiðrandabana: Austfirðinga Sögur, Samfund XXIX, Jakob Jakobsen, Kjöbenhavn 1902/3.  
 Gunnlaugs Saga Ormstungu: E. Mogk, Halle 1908.  
 Hallfreðar Saga: Fornsögur, G. Vigfússon en Th. Möbius, Leipzig 1860.  
 Harðar Saga Grímkelssonar: Íslendinga Sögur, II, Jón Sigurðsson, Kjöbenhavn 1847.  
 Hávarðar Saga Ísfirðings: Samfund XLVII, Bj. Þórólfsson, Kjöbenhavn 1923.  
 Heimskringla: Samfund XXIII, F. Jónsson, Kjöbenhavn 1893—1901.  
 Hrafnkels Saga Freysgoða: Austfirðinga Sögur, Samfund XXIX, Jakob Jakobsen, Kjöbenhavn 1902/3.  
 Hrólfs Saga Kraka: Samfund XXXII, F. Jónsson, Kjöbenhavn 1904.  
 Hønsna-Þóres Saga: Zwei Isländergeschichten, A. Heusler, Berlin 1913.  
 Kjalnesinga Saga: J. Posthumus, Groningen 1911.  
 Kormaks Saga: Th. Möbius, Halle 1886.  
 Króka-Refs Saga: P. Pálsson, Kjöbenhavn 1883.  
 Landnámabók Íslands: F. Jónsson, Kjöbenhavn 1925.

- Laxdæla Saga: K. Kálund, Halle 1896.
- Ljósvetninga Saga: Íslenzkar Forn sögur, I, Guðmundur Þorláksson, Kaupmannahöfn 1880.
- Lygisögur, Drei: Å. Lagerholm, Halle 1927.
- Morkinskinna: Samfund LIII, F. Jónsson, København 1928—32.
- Brennu-Njáls Saga: F. Jónsson, Halle 1908.
- Orkneyinga Saga: Samfund XI, S. Nordal, København 1913—6.
- Reykðæla Saga: Íslenzkar Forn sögur, II, F. Jónsson, Kaupmannahöfn 1881.
- Saga af Jökli Búasyni: achter Kjalnesinga Saga, J. Posthumus, Groningen 1911.
- Snorra-Edda: F. Jónsson, København 1926.
- Svarfdæla Saga: Íslenzkar Forn sögur, III, F. Jónsson, Kaupmannahöfn 1883.
- Valla-Ljóts Saga: Íslenzkar Forn sögur, II, F. Jónsson, Kaupmannahöfn 1881.
- Vápnfirðinga Saga: Austfirðinga Sögur, Samfund XXIX, Jakob Jakobsen, København 1902/3.
- Vatnsdæla Saga: W. Vogt, Halle 1921.
- Víga-Glúms Saga: Íslenzkar Forn sögur, I, Guðmundur Þorláksson, Kaupmannahöfn 1880.
- Víga-Styrs Saga ok Heiðarvíga: Íslendinga Sögur 27, B. Sveinsson, Reykjavík 1925.
- Víglundar Saga: G. Vigfússon, Kjøbenhavn 1860.
- Völsa þáttr: G. Vigfússon, Kjøbenhavn 1860.
- Völsunga Saga: Samfund XXXVI, M. Olsen, København 1906—8.
- Þórðar Saga hreðu: G. Vigfússon, Kjøbenhavn 1860.
- Þorleifs þáttr jarlsskálds: Íslenzkar Forn sögur, III, F. Jónsson, Kaupmannahöfn 1883.
- Þorsteins Saga hvíta: Austfirðinga Sögur, Samfund XXIX, Jakob Jakobsen, København 1902/3.
- Þorsteins Saga Síðu-Hallssonar en Draumr Þorsteins Síðuhallssonar: Austfirðinga Sögur, Samfund XXIX, Jakob Jakobsen, København 1902/3.
- Þorsteins-Saga Stangarhöggs: Austfirðinga Sögur, Samfund XXIX, Jakob Jakobsen, København 1902/3.
- Orvar-Odds Saga: R. C. Boer, Leiden 1888.

#### NIEUW-IJSLANDSE BRONNEN:

- Gráskinna, 3 dln.: S. Nordal en Þ. Þórðarson, Akureyri 1928—31.
- Gríma, 9 dln.: O. Björnsson en J. Rafnar, Akureyri 1929—33.
- Huld, I: H. Þorsteinsson e.a., 2 útg., Reykjavík 1935.

- Íslenzkar Þjóðsögur og Æfintýri, 2 dln.: Jón Árnason, Leipzig 1862.  
 Íslenzkar Þjóð-Sögur og-Sagnir, 4 dln.: S. Sigfússon, Seyðisfirði  
 1922—31.  
 Rauðskinna, I: Jón Thorarensen, Reykjavík 1929.  
 Sagnakver: Björn Bjarnason, 2. útg., Reykjavík 1935.  
 Vestfirzkar Sagnir: Helgi Guðmundsson, Reykjavík 1933.  
 Þjóðsögur og Munnmæli: Jón Þorkelsson, Reykjavík 1899.  
 Þjóðtrú og Þjóðsagnir: O. Björnsson, Akureyri 1908.

#### VERDERE LITERATUUR:

- Aarne, A.: Verzeichnis der Märchentypen, F. F. C. 3, Helsingfors 1910.  
 Bolte, J. en G. Polívka: Anmerkungen zu den Kinder- und Hausmärchen  
 der Brüder Grimm, 3 dln., Leipzig 1913—8.  
 Craigie, W.: Scandinavian Folklore, London 1896.  
 Dehmer, H.: Primitives Erzählungsgut in den Íslendingasögur, Leipzig  
 1927.  
 Eggers, H.: Die magischen Gegenstände der Altisländischen Prosa-  
 literatur (Form und Geist 27), Leipzig 1932.  
 Finnbogason, G.: Íslendingar, Reykjavík 1933.  
 Gering, H.: Islendzk Æventyri, 2 dln., Halle 1882—4.  
 Gering, H.: Ueber Weissagung und Zauber im nordischen Altertum,  
 Rektoratsrede, Kiel 1902.  
 Gras, E.: De Noordse Loki-mythen in hun onderling verband, Haarlem  
 1931.  
 Grimm, J. en W.: Kinder- und Hausmärchen, 32 e druk (R. Steig), Stutt-  
 gart — Berlin 1906.  
 Grundtvig, S.: Danske Folkeviser, dl I—V, Kjöbenhavn 1853 v.v.  
 Hagalin, G.: Stormen (vertaling van A. Kersbergen), den Haag 1933.  
 Hamel, A. G. van: IJsland, Oud en Nieuw, Zutphen 1933.  
 Henzen, W.: Ueber die Träume in der altnordischen Sagaliteratur,  
 Leipzig 1890.  
 Jónasson, H.: Draumar, Reykjavík 1912.  
 Jónsson, F.: Den Oldnorske og Oldislandske Litteraturs Historie, 3 dln.,  
 Kjöbenhavn 1920—3.  
 Jordans, W.: Der germanische Volksglaube von den Toten und Dämonen  
 im Berg und ihrer Beschwichtigung (Bonner Studien zur englischen  
 Philologie 17), Bonn 1933.  
 Keil, M.: Altisländische Namenwahl (Palaestra 176), Leipzig 1931.  
 Kelchner, G.: Dreams in Old Norse literature and their affinities in  
 Folklore, Cambridge 1935.  
 Kersbergen, A.: Litteraire motieven in de Njála, Rotterdam 1927.  
 Krohn, K.: Die Folkloristische Arbeitsmethode, Oslo 1926.  
 Lachmann, V.: Das Alter der Harðarsaga, Leipzig 1932.

- Leyen, F. von der: Das Märchen in den Göttersagen der Edda, Berlin 1899.  
 Maurer, K.: Die Bekehrung des Norwegischen Stammes zum Christentume, München 1855—6.  
 Maurer, K.: Isländische Volkssagen der Gegenwart, Leipzig 1860.  
 Naumann, H.: Isländische Volksmärchen, Jena 1923.  
 Naumann, H.: Primitive Gemeinschaftskultur, Jena 1921.  
 Neckel, G.: Walhall, Dortmund 1913.  
 Olrik, A.: Nordisches Geistesleben (übersetzt von W. Ranisch), Heidelberg 1908.  
 Reuschel, H.: Untersuchungen über Stoff und Stil der Fornaldarsaga (Bausteine zur Volkskunde und Religionswissenschaft 7), Bühl-Baden 1933.  
 Ritterhaus, A.: Die neuisländischen Volksmärchen, Halle 1902.  
 Schmidt, W.: Origine et Évolution de la Religion (traduit par A. Lemonnyer O.P.), Paris 1930.  
 Schrijnen, J.: Nederlandsche Volkskunde, 2 dln., Zutphen 1930—3.  
 Schröder, F. R.: Germanentum und Hellenismus, Heidelberg 1924.  
 Seligmann, S.: Die Zauberkraft des Auges und das Berufen, Hamburg 1922.  
 Sveinsson, E. O.: Um Njálu, Reykjavík 1933.  
 Sveinsson, E. O.: Verzeichnis isländischer Märchenvarianten, F. F. C. 83, Helsinki 1929.  
 Tenhaeff, W.: Beknopte Handleiding der Psychical Research, 3 dln., 's-Gravenhage 1926.  
 Tenhaeff, W.: Hoofdstukken uit de Parapsychologie, Utrecht 1934.  
 Wehrhan, K.: Die Sage (Handbücher zur Volkskunde 1), Leipzig 1908.  
 Weinhold, K.: Altnordisches Leben, Berlin 1856.

#### TIJDSCHRIFTEN:

- Acta Philologica Scandinavica, København 1926 v.v.  
 Arkiv för nordisk Filologi, Christiania 1883—8; Lund 1889 v.v.  
 Edda, Oslo 1914 v.v.  
 Germanisch-Romanische Monatschrift, Heidelberg 1909 v.v.  
 Neophilologus, Groningen 1916 v.v.  
 Neue Jahrbücher für das klassische Altertum, Leipzig 1898 v.v.  
 Saga, Missisrit, Winnipeg 1925 v.v.  
 Sagabook of the Viking Society, London 1892 v.v.  
 Scandinavian Studies and Notes, Lincoln 1911 v.v.  
 Skfrnir, Reykjavík 1827 v.v.  
 Tijdschrift voor Parapsychologie, Bussum 1928 v.v.  
 Tímarit hins Íslenska Bókmenntafélags, Reykjavík 1880—1904.  
 Zeitschrift des Vereins für Volkskunde, Berlin 1891 v.v.  
 Zeitschrift für deutsches Altertum, Leipzig-Berlin 1841 v.v.  
 Zeitschrift für deutsche Philologie, Halle 1869 v.v.

# STELLINGEN

## I

Ten onrechte beschouwt H. Dehmer, *Primitives Erzählungsgut in den Íslendingasögur*, verschillende der door hem verzamelde gegevens als „Erzählungsgut“.

## II

Het betoog van K. Maurer, *Die Bekehrung des Norwegischen Stammes zum Christenthume II*, 110, noot 33, levert geen afdoend argument tegen de opvatting, dat het O.N. „*berserkr*“ het adjectief „*berr*“ zou bevatten.

## III

Het Oud-Noors heeft niet, zoals S. Seligmann, *Die Zauberkraft des Auges*, 32, veronderstelt, voor „boze blik“ de uitdrukking *sjónhverfing* gebruikt.

## IV

De wijziging: *galdrs fǫður* in *Baldrs fǫður*, die L. M. Hollander (*The poetic Edda*, *Baldrs Draumar* 3,3) aanbrengt, is wegens het verloren gaan van de alliteratie niet aannemelijk.

## V

In *Sigrdrífumál* 7, 1, is de vorm *ǫlrúnar* niet te beschouwen als „bierrunen“, maar als „alurunen“ (S. Feist, *A. f. n. Fil.* 35, 280—1).

## VI

J. Knuttel's standaardwerk: *Het Geestelijk Lied in de Nederlanden vóór de Kerkhervorming*, toont op vele plaatsen, dat de schrijver niet in staat is, de godsdienstige diepte van het geestelijk lied in de M. E. te doorgronden.

## VII

Ten onrechte schrijft J. Sterck (Vondel-Kroniek VII, 28 v.v.) de brief: Aen mijn Heer den Drost van Muiden, aan Vondel toe.

## VIII

De Zweedse plaatsnaam Birka is taalkundig niet verwant met M. Ned. *berec*, zoals E. Wadstein (Sagabook of the Viking Society XI, 10) veronderstelt.

## IX

Keizer Wilhelm II en Bethmann Hollweg hebben op 5 en 6 Juli 1914 de verantwoordelijkheid voor het uitbreken van een wereldoorlog aanvaard.

## X

De bewering van S. I. van Nooten, Prins Willem II, 146—7, als zou de brief van den Prins aan de Magistraat van Amsterdam door het wegvallen van de zinsnede: „en Graaf Willem hierin te assisteren”, een geheel andere kleur krijgen, is volkomen onjuist.

## XI

De Montessori-methode biedt de beste voorwaarden tot zelfwerkzaamheid en ontwikkeling der persoonlijkheid.

---









