

'Mun ek lengja nafn hans ok kalla hann Króka-Ref.'

Een onderzoek naar de plaats die de Króka-Refs Saga binnen de (veertiende-eeuwse) sagaliteratuur inneemt.

1. INLEIDING

Binnen de groep van de jonge IJslandse saga's neemt de *Króka-Refs Saga* een geheel eigen plaats in¹⁾. In een tijd waarin de literaire smaak meer en meer uitging naar fantastische avonturenromans waarin de held zijn zwaard op boosaardige grafheuvelbewoners moest veroveren, schone jonkvrouwen uit de handen van trollen moest bevrijden, vikingen, berserkers en monders moest bestrijden, valt deze saga op door de volkomen afwezigheid van dit soort fantastische elementen. Dit wil niet zeggen dat fantastische elementen in deze saga geheel ontbreken, slechts dat het fantastische hier tot de werkelijkheid van alle dag lijkt te behoren - zich alleen door overdrijving daarvan onderscheidend -, en niet tot een andere, sprookjesachtige, wereld.

Op het eerste gezicht vertoont de saga vele overeenkomsten met de klassieke familiesaga, bij welk genre zij in alle handboeken wordt ingedeeld : vooral in de keuze van de motieven lijkt ze zich bij een aantal klassieke saga's aan te sluiten. De uiterlijke compositie van het verhaal doet denken aan een zeer bekende þáttir : de *Auðunar þáttir vestfirzka*. Als de hoofdpersoon van de þáttir reist Króka-Ref van IJsland naar Groenland, en vandaar via koning Harald van Noorwegen naar koning Sveinn van Denemarken; als Auðunn heeft hij Groenlandse waar bij zich, en als Auðunn gaat hij op pelgrimstocht naar Rome. De stijl van de saga is die van de klassieke saga

op zijn best : beknopt, ingehouden, mensen veeleer in hun handelen dan in hun woorden tonend. De auteur vertoont een voorkeur voor puntige, vaak alliterende, uitspraken en voor woordspelingen; de bloemrijke taal echter van zoveel andere veertiende-eeuwse saga's ontbreekt. Zo doet zich de *Króka-Refs Saga* bij eerste lezing voor als een late nabloeier van de grote sagakunst, een eenzame nabloeier ook, want de saga staat wat betreft soberheid van inhoud en stijl binnen de veertiende-eeuwse sagaproductie volkomen alleen.

Bij nadere beschouwing echter blijken naast overeenkomsten met de klassieke familiesaga zo grote verschillen hiermee aan het licht te komen, dat men zich wel af moet vragen of het juist is de *Króka-Refs Saga* een familiesaga te noemen en of men de saga niet liever een plaats terzijde van de overige sagaliteratuur zou moeten wijzen als een tamelijk uniek verschijnsel.

Het ligt in mijn bedoeling hierop in deze eerste verkenning van de saga wat dieper in te gaan en na te gaan in hoeverre deze saga afwijkt van de klassieke familiesaga. Op grond van mijn voorlopige bevindingen is het misschien mogelijk enkele voorzichtige conclusies te trekken ten aanzien van de plaats die deze saga binnen de sagaliteratuur inneemt. Ik zal me daarbij vooral bezig houden met de structuur van de saga, met de kleinste bouwstenen ervan, de motieven, en met wat ik meen te zien als het centrale thema : de IJslander in conflict met de koning van Noorwegen.

Alle onderzoekers die zich tot nu toe met de *Króka-Refs Saga* hebben beziggehouden, zijn het over twee zaken eens : over de ouderdom en over de historische waarde ervan.

Het feit dat de saga opgenomen was in het bekende, nu bijna geheel verloren, handschrift *Vatnshyrna*, waarvan men aanneemt dat

het rond 1380 werd samengesteld, geeft een terminus ante quem van rond 1380. Een terminus post quem kan moeilijker aangegeven worden, omdat de saga zelf geen enkel duidelijk aanknopingspunt te bieden heeft. Indicaties voor een ontstaanstijd rond het midden van de veertiende eeuw heeft men gevonden door vergelijkend handschriften onderzoek, door vergelijking met andere saga's - vele saga's lijken modellen voor scènes in de *Króka-Refs Saga* geleverd te hebben -, door vergelijking ook met de rímur die naar aanleiding van de saga gedicht zijn en die tot de oudste IJslandse rímur behoren.

In de zeventiende eeuw al nam Arngrímur Jónsson, die op grond van het IJslandse bronnenmateriaal een groot boekwerk over Groenland samenstelde, aan dat de *Króka-Refs Saga* weinig historische waarheid bevatte, ook al werden enkele historische figuren in de saga genoemd en is een van de hoofdrolspelers koning Harald Hardráði van Noorwegen. Geen onderzoeker heeft ooit aanleiding gezien om deze mening te herzien : de saga is fictie, een verzonnen verhaal waaraan het vermelden van enkele bekende historische figuren een historisch tintje geeft, meer niet. De lezer weet hierdoor dat het verhaal gedacht wordt zich af te spelen in de tijd waarin de handeling van de meeste klassieke saga's zijn afsluiting vindt, de eerste helft van de elfde eeuw. Men heeft erop gewezen dat de 'inwendige' chronologie van het verhaal niet klopt en de auteur in dit opzicht een fout verweten (Halldórsson XXXIV-XXXV). Men kan zich echter afvragen of het noemen van de namen van enkele bekende historische persoonlijkheden wel alleen de bedoeling had om de saga aan een bepaald tijdvak te verbinden en of niet andere overwegingen een rol speelden bij

de keuze van deze personen. Zo valt bijvoorbeeld op, dat twee van hen een reputatie van 'wijze' hebben in alle sagaliteratuur waarin zij optreden. Het is mijns inziens heel goed mogelijk dat de keuze van deze twee als handelende personen in de *Króka-Refs Saga* is ingegeven door juist deze reputatie van wijsheid : in de *Króka-Refs Saga* gaat het immers om een bepaalde vorm van 'wijsheid', de auteur gaat zelfs zover dat hij Gestr inn spaki (uit vele saga's bekend als een zeer wijs man) de held van deze saga 'annarr spekingr mestr í várri att' (*Króka-Refs Saga*, 131) laat noemen.

Bij het IJslandse volk is de saga zeer populair geweest. Dit kan worden afgeleid uit het feit dat er naast de perkamenten handschriften zeer vele papieren handschriften van de saga bestaan, waarvan de jongste uit de negentiende eeuw dateren. Dit betekent dat de saga eeuwenlang telkens opnieuw is afgeschreven. Ook behoorde ze tot de eerste saga's die in IJsland werden gedrukt. Een aanwijzing voor de populariteit van het verhaal is ook, dat men tot driemaal toe rímur naar aanleiding van de saga gedicht heeft, eenmaal in de vijftiende eeuw, tweemaal in de zeventiende eeuw. 2)

In grote belangstelling van de saga-onderzoekers heeft de saga zich niet kunnen verheugen, een lot dat ze met bijna alle veertiende-eeuwse familiesaga's deelt. Nu in de belangstelling voor de jonge saga's een duidelijke kentering optreedt - gevolg van de toenemende aandacht voor andere typen saga dan de klassieke familiesaga en de koningssaga - is ook sprake van groeiende belangstelling voor dit verhaal. Zo werden op twee sagacongressen in de laatste jaren lezingen aan de *Króka-Refs Saga* gewijd

(Wolfe, 1974; Amory, 1979). In deze lezingen kwamen ten dele dezelfde vragen aan de orde die ook het uitgangspunt van deze studie vormen, en antwoorden werden langs tendele dezelfde wegen gezocht. Zo besteedde Wolfe veel aandacht aan een aantal literaire motieven in de saga en deed Amory een onderzoek naar de structuur van de saga in relatie tot die van andere saga's.

2. INHOUDSOVERZICHT

De *Króka-Refs Saga* is een op het eerste gezicht overzichtelijk en eenvoudig gestructureerd verhaal. De gebeurtenissen worden, vooral in het begin, in bijna strikt chronologische volgorde verteld; de handeling speelt zich af in een aantal Skandinavische landen waar de held zich achtereenvolgens ophoudt; slechts een beperkt aantal personen wordt genoemd, en het aantal personen dat een rol van enige betekenis vervult, is nog beperkter. De saga is er een van het biografische type, ze vertelt de geschiedenis van één man, van zijn jeugd tot en met zijn dood.

Ten behoeve van de lezer volgt hier een beknopt overzicht van de inhoud; de scènes worden gemakshalve genummerd :

1. *Island*, *Kvennabrekka* : kennismaking met Ref Steinsson en familie, met buurman Þorbjörn en diens vrouw Rannveig. Ref is een 'kolbítr' (een 'as-ligger'); zijn vader is een verstandig man die door wijs optreden een conflict met Þorbjörn weet te voorkomen.
2. Na de dood van Steinn ontstaat een conflict over de grensweiden. Refs moeder huurt een herder. Þorbjörn, daartoe door Rannveig aangezet, doodt de herder.
3. Na verwijten van zijn moeder gaat Ref genoegdoening van Þorbjörn eisen. Als Þorbjörn Ref opzettelijk beledigt, doodt Ref Þorbjörn. Hierna wordt hij door zijn moeder naar haar broer Gest op Barðaströnd gestuurd.
4. *Hagi* : Gest vermoedt dat in Ref een goed handwerksman steekt, laat hem op proef een kleine boot bouwen. In het diepste geheim bouwt Ref nu een grote koopvaarder naar model van een speelgoedbootje. Gest schenkt Ref de koopvaarder.
5. Introductie van Gellir; conflict met Gellir. Ref brengt Gellir bij een partij glíma ten val; Gellir slaat Ref en verbreidt vervolgens het praatje dat Ref deze belediging niet zal durven te wreken. Ref bouwt eerst

zijn schip af, bevracht het, doodt dan onverhoeds Gellir. Vertrek naar Groenland.

6. *Groenland* : Ref brengt de winter door in een verborgen fjord, ver ten Noorden van Vestribyggó. Hij bouwt er een onderkomen en een vrachtschuit, uit wrakhout. De koopvaarder legt hij daar op, met de vrachtschuit gaat hij in de lente naar Vestribyggó.
7. Daar vestigt hij zich, trouwt er Helga Bjarnardóttir, krijgt drie zoons, wordt rijk als timmerman. Hij woont er acht jaar.
Introductie van Þorgils en zonen. De oudste hiervan is door Helga afgewezen.
8. Þorgils vier zonen doden een ijsbeer die Ref niet had kunnen doden, omdat hij ongewapend was. Ze verbreiden nu overal de lasterpraat dat Ref 'ragr' (een lafaard, een teef) is. Ref bereidt zich in alle stilte op zijn vertrek uit Vestribyggó voor.
9. Na ophitsing door Helga's pleegvader smeedt Ref een grote speer waarmee hij Þorgils en diens vier zonen doodt. Vervolgens verdwijnt hij met zijn gehele gezin.
10. Þorgils schoonzoon Gunnar laat Ref vier jaar lang vergeefs zoeken, dan geeft hij het op.
11. *Noorwegen* : Koning Harald Sigurðarson stuurt zijn hoveling Bard naar Groenland om er Groenlandse waren te halen.
12. *Groenland* : Bard logeert bij Gunnar; biedt aan Ref te gaan zoeken.
13. *De verborgen fjord* : Ref wordt gevonden, goed verschanst. Een poging om de schans in brand te steken mislukt, omdat de schans een ingebouwd blussysteem blijkt te bezitten. Ref daagt de achtervolgers uit : alleen met behulp van een wijzer iemand dan jullie zelf zijn, krijgen jullie me te pakken.
14. Gunnar geeft Bard geschenken mee voor koning Harald.
15. *Noorwegen* : Bard biedt de geschenken in drie fasen aan; in ruil ervoor vraagt hij de raad van de koning. Na aarzeling geeft de koning deze. Uitvoering beschrijving van de constructie van Refs schans. De koning voerspelt dat het slecht met Bard zal aflopen.
16. *Groenland* : Ref bereidt zich voor op vertrek uit Groenland.
17. Gunnar en Bard steken de schans in brand, Ref en zoons ontsnappen via een omklappende wand in een schip op wielen.
18. Bard zet de achtervolging in. Ref past een list toe en ontkomt, nadat hij Bard gedood heeft.
19. Gunnar zet de achtervolging in. Ref past een list toe en ontkomt.
20. Gunnar, weer thuis, oogst schande. Bards mannen gaan terug naar Noorwegen.
21. *Noorwegen* : Ref verkleedt zich als oude man, noemt zich Narfi en gaat met vrouw en zoons naar Nidáros. Zijn schip laat hij aan de kust wachten. Een hoveling van Harald, Skalp-Grani, wil Narfi's vrouw verleiden. Narfi doodt hem en meldt zijn dood in verhullende termen aan de koning. Verdwijnt uit Noorwegen.
22. De koning duidt Narfi's woorden, denkt dat Narfi Ref is, laat hem zoeken.
23. *Denemarken* : Koning Svein van Denemarken wil Ref verder helpen, omwille van de koopwaar die Ref meebrengt (Ref heeft zijn hele koopvaarder met Groenlandse waren geladen).

24. *Noorwegen* : Na het vernemen van de dood van Bard verklaart koning Harald Narfi/Ref vogelvrij. Hij stuurt Grani's broer Eirik uit om Ref te doden. Hij geeft Ref de naam Króka (listige)-Ref.
25. *Denemarken* : Ref, nu als Sigtrygg vermond, lokt Eirik in een hinderlaag en doodt bijna al diens mannen. Eirik wordt met een boodschap naar koning Harald gestuurd : nu heb ik je gestraft voor het geven van je raad aan Bard; je zult me nooit krijgen.
26. Koning Svein krijgt Eiriks schip cadeau. Ref krijgt 12 landgoederen en een ring als naamgeschenk, want de koning verandert zijn naam definitief in Sigtrygg (vertrouwend op/zeker van de overwinning).
27. In een epiloogje horen we hoe Ref naar Rome gaat en op de terugweg sterft, en hoe het zijn zoons verder gaat. Refs jongste zoon vestigt zich op Kvinnabrekka.
- De opbouw van de saga kan in zoverre cyclisch genoemd worden, dat ze begint en eindigt op Kvinnabrekka in IJsland.

3. DE STRUCTUUR VAN DE SAGA

De saga wordt traditioneel ingedeeld bij de zg. familiesaga's.

Het ligt daarom voor de hand de structuur van deze saga te bezien aan de hand van de zes componenten die Theodore M. Anderson als essentiële onderdelen van iedere familiesaga meende te kunnen aanwijzen (1967). Zijn analyse van 24 klassieke familiesaga's leverde de volgende basiselementen op :

een *introdactie* waarin de lezer kennismaakt met tenminste twee partijen. Deze partijen raken vervolgens met elkaar in conflict. Dit *conflict* is van diepgaande en langdurige aard en bereikt tenslotte een *climax* , waarbij een lid van de ene partij een lid van de andere partij doodt. Hierop volgen dan *wraak en tegenactie(s)*. Uiteindelijk komt een *verzoening* tot stand, doorgaans door een huwelijk tussen leden van beide partijen of door een gerechtelijke uitspraak op het Althing. In de meeste saga's volgt dan nog een *naspel* waarin verteld wordt hoe het de voornaamste protagonisten verder vergaat.

In alle basiselementen kan materiaal dat niet rechtstreeks met

het conflict vervlochten is, ingelast zijn. Dit gebeurt met name vaak in de introductie, die in sommige saga's tot een lange vertelling kan uitgroeien. Vaak heeft zo' vertelling een duidelijk vooruitspiegelende functie - men denke b.v. aan de droom van Þorsteinn Egilsson aan het begin van de *Gunnlaugs Saga*, die het hele gebeuren in kort bestek aangeeft, of aan de geschiedenis van de voorvaderen van Egill Skallagrímsson in de *Egils Saga*, die een voorafspiegeling is van de geschiedenis van Egill zelf -.

In de klassieke saga wordt de meeste aandacht besteed aan de langzame opbouw van het conflict en de encensering van de climax, terwijl wraak en verzoening naar verhouding minder aandacht krijgen. Er zijn echter ook saga's waarin de behandeling van wraak en verzoening kan uitgroeien tot een bijna zelfstandig verhaal - men denke b.v. aan de *Njáls Saga* en de *Fóstbrædra Saga* -.

Wie probeert bovenstaande zes basiselementen in de *Króka-Refs Saga* aan te tonen, stuit op merkwaardige problemen. Weliswaar vertoont de saga zes componenten die met die van Anderson overeenkomen, maar sommige daarvan zijn op een andere manier aanwezig dan in een traditionele saga gebruikelijk is.

Toepassing van het schema geeft voor de *Króka-Refs Sagahet* volgende beeld :

- 1 t/m 7 : inleiding en kennismaking met Refs tegenstanders in het centrale conflict;
- 8 : het centrale conflict : Þorgils en zoons tegenover Ref;
- 9 : climax : Ref doodt zijn tegenstanders;
- 10 t/m 20: wraak en tegenmaatregelen, eindigend met Bards dood en Gunnars schande;
- 21 t/m 27: verzoening ? met wie?
- 27, laatste bladzijde : verdere lotgevallen van Ref en zijn zonen.

De volgende eigenaardigheden vallen hierbij op :

De zeer lange inleiding vertoont in de IJslandse episode een aantal scènes die slechts zijdelings met de hoofdhandeling verbonden zijn. Deze scènes - 1 t/m 3 en 5 - vormen op zichzelf al een basisstructuur, namelijk introductie, conflict en climax, maar zonder vervolg : geen tegenmaatregelen, geen verzoening; alleen Ref verplaatst zich. De personen die bij deze scènes betrokken zijn, zijn daarna allen 'or sögu', een in de sagaliteratuur ongewone zaak. Er is hier dan ook geen sprake van een introductie op het centrale conflict die *beide* partijen die erbij betrokken zijn, meer reliëf moet verlenen - die introductie volgt in 7 als Þorgils en zonen op het toneel verschijnen -, er is slechts sprake van een introductie van Ref, de kolbītr, die uitgroeit tot een flinke kerel, slagvaardig, handvaardig en slim. In 7 maakt de lezer dan kennis met Refs tegenstanders, maar veel reliëf wordt hun niet verleend.

Þorgils wordt geïntroduceerd met een aantal clichématige epitheta die hem al meteen als toekomstig slachtoffer doodverven, van zijn zoons horen we slechts de namen en de vermelding dat de oudste Helga had willen trouwen. Dit zou dan acht jaar later tot de lastercampagne geleid moeten hebben.

Aan het centrale conflict en de daarop volgende climax wordt heel weinig aandacht besteed : Þorgils lastercampagne en Refs wraak worden uiterst beknopt afgehandeld. In de klassieke saga zou hier verklaarbaar gemaakt worden hoe Þorgils tot zijn kwade woorden komt en zou Refs afrekening met de vijf tot in details beschreven worden. Wanneer we de scènes hier vergelijken met wat algemeen als het model gezien wordt - de wraak van Þormóór Kolbrúnarskáld voor de dood van zijn bloedsbroeder

Þorgeirr in de *Fósthæðra Saga* -, valt op hoe 'tweedimensionaal' het verhaal in de *Krōka-Refs Saga* wordt. In de *Fósthæðra Saga* is Þormóðs onderneming gevaarlijk, zijn vermommingen zijn noodzakelijk, want hij vecht tegen geduchte tegenstanders.

Weliswaar doodt Þormóðr een man en diens vier bloedverwanten (néven, geen zonen) maar dit bepaald niet zonder moeilijkheden en evenmin op één avond. Hij slaagt alleen in zijn wraakactie omdat hij hulp krijgt van hem welgezinde mensen en hij schiet er bijna het leven bij in. In de saga van *Krōka-Ref* blijkt slechts één ding van belang : Ref doodt er vijf en hij doet dat op één avond ! Dat het hierom gaat, om een koel feit in de sprookjessfeer in de trant van ' hij doodde er vijf in één klap', en niet om een tragische reeks feiten zoals wij die uit de klassieke saga kennen, blijkt uit de *Krōka-Refs Saga* zelf, en wel uit de scène tussen de koning en Bard (scène 15) waarin juist dit feit tot driemaal toe beklemtoond wordt.

Na de climax (in 9) wijkt de saga in zoverre van het klassieke patroon af dat weliswaar een familielid van Þorgils, Gunnar, de wraakneming op zich neemt, maar dat hier tegelijkertijd andere protagonisten op het toneel verschijnen en de handeling voor een belangrijk deel overnemen. Die andere protagonisten zijn koning Harald en diens hoveling Bard.

Het is Bard die Gunnars rol als wraaknemer overneemt. Hij is degene die Ref uiteindelijk vindt en Refs tegenspeler wordt. Gunnaar verdwijnt vrijwel geheel achter Bard; Bard op zijn beurt kan het spel slechts winnen als hij de hulp van de koning krijgt.

Zodra Bard-Harald op het toneel verschijnen, gaat het in wezen niet meer om een wraakactie, maar om een strijd tussen twee

mensen die de reputatie hebben 'spakr' (=wijs) te zijn, een strijd die uiteindelijk door Ref, door de *slimme* Ref gewonnen wordt. Deze strijd neemt het grootste gedeelte van de saga in beslag (scène 15 - slot) en eindigt niet in een verzoening tussen de strijdende partijen (Ref - Gunnar, Ref - Bard, Ref - Harald), maar in een volledige overwinning voor een van beide partijen : Ref, die op dit moment van het verhaal niet ten onrechte de naam Sigtryggr (vertrouwend op/zeker van de zege) mag behouden. En hier wijkt de saga opvallend af van het patroon van een klassieke saga, waar de zege nooit onverdeeld naar een van beide partijen gaat, en waar zege nooit vrij is van tragische momenten. Men kan daarom stellen, dat de *Króka Refs Saga* in grote lijnen al zozeer afwijkt van de structuur van een klassieke familiesaga, dat men zich moet afvragen of deze saga terecht bij de familiesaga's wordt ingedeeld.

Een nadere beschouwing van verschillende details ondersteunt een dergelijke vraagstelling.

Belangrijke bouwstenen van een saga zijn de genealogieën en de plaatsaanduidingen :

In de klassieke saga zijn de mensen als het ware ingebed in hun menselijke en geografische omgeving; de saga duidt dit aan door de genealogieën van de handelende personen te geven en door (meestal) de plaatsen waar zij zich ophouden, zorgvuldig te beschrijven.

De wereld van de klassieke saga is doorgaans ook groter dan de wereld van één saga : door de genealogieën en plaatsbeschrijvingen kan de ontvanger de personen "thuisbrengen"; sommigen kent hij al uit andere saga's, van anderen brengt de genealogie hem in de buurt van bekende families en bekende plaatsen.

In de *Króka-Refs Saga* bestaat een opvallend gebrek aan dit soort

verbindingen : bijna alle handelende personen treden alléén in deze saga op. Uitzonderingen zijn de drie koningen en de al eerder vermelde Gestr inn spaki Oddleifsson. Genealogieën geeft de saga niet; ze vermeldt alleen de verwantschap van Ref Steinsson met Gest, een verwantschap die op grond van wat ons bekend is, bewezen noch ontkend kan worden. Plaatsbeschrijvingen worden, op één uitzondering na (de beschrijving van de verborgen fjord, in 6 en 13) niet gegeven.

Gest de Wijze is een persoon die we in vele saga's zien optreden, o.a. in de *Laxdoela Saga* en in de *Gisla Saga*. De auteur introduceert hem als een oude bekende : Refs moeder is de zuster van 'Gest van Barðaströnd'. In 4 gaat hij ervan uit dat iedereen weet waar deze Gest woont; diens woonplaats Hagi wordt zonder verdere toelichting genoemd. Gest dankt zijn bijnaam aan het feit dat hij de gave van de voorspelling bezit. In de *Laxdoela Saga* b.v. staat deze gave centraal in een indrukwekkend hoofdstuk dat de geschiedenis van de vier huwelijken en de grote liefde van Guðrun inleidt. De Gest uit de *Króka-Refs Saga* herinnert in niets aan de ziener die de *Laxdoela Saga* ons toont. Deze Gest is een praktisch man, niet zozeer wijs, als wel verstandig. Zijn voornaamste functie in de saga is, dat hij Ref een goede toekomst voorspelt.

In de saga vinden we slechts één plaatsbeschrijving, en de beschreven plaats is niet een plaats in IJsland, zoals we zouden verwachten, maar een plaats in Groenland.

Het is opvallend dat Refs woonplaats in Vestribyggð gelegen is - deze nederzetting raakte in de loop van de veertiende eeuw ontvolkt -; de verborgen fjord moet ergens tussen Vestribyggð en de 'norðrseta' (de noordelijke jachtgebieden) gelocaliseerd worden. Overigens is het gebied waar de saga zich in de Groenlandse episode afspeelt, nóg onbepalder dan dat in IJsland, waar althans de namen Kvinnabrekka en Sauðafell naar twee in de dertiende eeuw zeer bekende boerderijen verwijzen. De Groenlandse boerderijen Hlíð (Helling) en Vík (Bocht) dragen zeer algemene namen; de woonplaats van Groenlands aanzienlijkste man, Gunnar, wordt zelfs niet genoemd. De belangrijkste plaatsen in Groenland, ook in de veertiende eeuw nog op IJsland bekend en door IJslanders bezocht, Brattahlíð (waar in die tijd de vertegenwoordiger van de koning woonde) en Garðar (waar de bisschopszetel was) worden niet vermeld.

In het licht van deze vaagheid gezien is de betrekkelijk gedetailleerde beschrijving van de fjord waar Ref een aantal jaren doorbrengt, uitzonderlijk : de fjord ligt achter een zeer nauwe doorgang, is door gletschers omringd; de hellingen zijn er groen en overvloedig met struikgewas begroeid, er is een overvloed aan wild, waaronder rendieren, en drijfhout. Maurer meende dat hij

in de fjord de Franz-Joseph Fjord herkende (Halldórsson, XXXVII). Als hij daarin gelijk zou hebben, zou zich het vreemde feit voordoen dat de enige plaats die in de saga enigszins nauwkeurig beschreven wordt, een plaats is in een gebied dat ten tijde van het ontstaan van de saga uiterst moeilijk te bereiken was. Men vraagt zich af waar de kennis van de auteur vandaan komt.

Spoelstra (68-71) vermoedde dat we hier te maken hebben met een wensbeeld, zoals dat uit vele vogelvrijenverhalen bekend is, ook al in de sagatijd (men denke b.v. aan het Þórisdal in de *Grettis Saga*) : het grazige dal, slechts via een nauwe en verborgen toegang te bereiken, waarin de vogelvrije een veilige toevlucht vindt. Veel spreekt vóór dit vermoeden van Spoelstra, vooral wanneer men bedenkt dat in geen enkele beschrijving van Groenland in een saga een dergelijk idyllisch beeld wordt opgeroepen; integendeel : de Groenlandse saga's geven een veeleer grimmig beeld van dit land, een beeld van slechte weersomstandigheden, armoede en hongersnood.

Wolfe verklaarde in haar lezing kortweg : 'social background and customs are lacking' (blz. 6). Uit het daarop volgende blijkt dat ze doelt op de afwezigheid van bepaalde elementen die in een klassieke saga nooit ontbreken : het 'thing' als de plaats waar men conflicten voorlegt en vaak beslecht; de 'goði' als handhaver van het recht; de 'sátt' als de officiële regeling van een verzoening; de 'seks' als het niet tot een verzoening kan komen - kortom, alle elementen die behoren tot de essentieel aristocratische wereld van de klassieke saga, waarin de 'höfðingjar' (de grote heren) de dienst uitmaken en de kleine man zelden of nooit een belangrijke rol krijgt toebedeeld. Het is echter niet mogelijk te stellen dat 'social background'

ontbreekt, alleen dat de 'social background' van de klassieke familiesaga ontbreekt. De *Krþoka-Refs Saga* speelt zich in twee andere werelden af, beide van ná de unie met de Noorse koning.

(Dit blijkt o.a. uit het slot van de saga : Refs jongste zoon kan zich pas op IJsland vestigen als hij geen strafmaatregelen meer te duchten heeft van de vorst die zijn vader vogelvrij verklaarde. Hieruit blijkt dat in het besef van de auteur de macht van de koning zich tot in IJsland uitstreckte, een situatie van na 1262.)

In deze werelden zijn de koning en zijn hoveling de plaats van de 'goði' gaan innemen.

In het eerste gedeelte van de saga bevinden we ons in de wereld van de kleine man, boer en handwerksman, ver verwijderd van die van de 'höfðingjar' en de 'miklir menn'. Gunnar bijvoorbeeld, volgens de saga toch de leider van Vestribyggð, heeft niets van een belangrijk man, al geeft hij fraaie geschenken. Hij wordt ons afgeschilderd als een dociel volgeling van Bard, die zwijgt zodra Bard zijn mond open doet. In de eerste hoofdstukken van de saga is de omgeving klein, ingeperkt tot een leven van koeien hoeden, vis vangen, soms een ijsbeer, voedsel bereiden en werken met de handen. Hout is er schaars; als een schip te pletter slaat, redt men al wat er te redden valt, alle hout en alle ijzer. Gevochten wordt vooral met de spies; in de saga wordt slechts eenmaal een zwaard genoemd (dit wijst erop hoe ver we van de klassieke saga, waar het zwaard het wapen bij uitstek is, verwijderd zijn). Deze kleine wereld lijkt de wereld waarin de auteur zich thuis voelt en waarvan hij hier en daar een levendige, realistisch aandoende beschrijving weet te geven.

Over de andere wereld, die van de koning en zijn hof, komen we veel minder te weten; de omgeving van de koning blijft vaag; het is de vraag of de auteur deze uit eigen aanschouwing kende. Niet alleen valt een verschil in de beschrijving van de omgeving(en) van Ref op, maar ook valt op dat Ref zélf lijkt te ver-

anderen : er is een groot verschil tussen de Ref die in Groenland driftig een speer zit te slijpen om er Bard mee te doden en de Sigtrygg die aan het einde van de saga het bevel over twee oorlogsschepen voert en zijn achtervolger Eirik goedgunstig het leven schenkt.

In een klassieke saga krijgt als regel een groot aantal personen een actief aandeel in de handeling toebedeeld; de conflicten van de hoofdpersoon zijn evenzeer de conflicten van diens tegenstander(s). De aandacht wordt nu eens op deze, dan op gene gericht, de held krijgt gelijkwaardige tegenspelers. In de *Krōka-Refs Saga* is hiervan geen sprake : de volle aandacht van het verhaal wordt vanaf het begin op Krōka-Ref gericht, er is vrijwel geen scène in de saga die niet rondom hem is opgebouwd. In de saga worden maar weinig personen genoemd, nog minder personen krijgen meer dan honderd woorden te spreken. Opvallend groot is ook het aantal personen dat uitsluitend in de IJslandse episode optreedt en daarna zonder meer uit de saga verdwijnt. In feite staan tegenover Ref slechts twee personen als belangrijke tegenspelers : Bard en de koning van Noorwegen. Van deze twee is slechts koning Harald een gelijkwaardig tegenspeler.

De *Krōka-Refs Saga* doet in haar concentratie van de aandacht op de hoofdpersoon, zozeer dat alle andere handelende personen daarbij verbleken, meer denken aan bepaalde fornaldarsögur of aan bepaalde þættir dan aan een klassieke familiesaga.

4. MOTIEVEN EN MODELLEN

In een groot aantal scènes van deze saga herkennen we bekende literaire motieven en bepaalde scènes roepen de gedachte op aan scènes uit bekende klassieke saga's en þættir. Vergelijking met

het 'model' zou hier een indicatie kunnen geven van de bedoelingen van de auteur. Daarom wil ik op enkele van deze motieven kort ingaan.

Daarnaast komen in deze saga motieven voor die we slechts uit een enkele andere, meestal jonge, saga kennen. Uit een vergelijkend onderzoek van dergelijke motieven zou men conclusies kunnen trekken ten aanzien van de onderlinge verhouding van deze saga's. Van een dergelijk onderzoek wordt hier afgezien. Slechts op één van deze motieven zal even worden ingegaan, omdat de uitwerking ervan in de *Króka-Refs Saga* een duidelijk verschil in vertelhouding tussen deze saga en andere veertiende-eeuwse saga's laat zien.

Bekende motieven treffen we vooral in de eerste negen scènes van de saga aan; de minder bekende motieven vinden we bijna alle in de Groenlandse episode.

4.1. De eerste drie scènes zijn een aaneenschakeling van bekende saga-motieven, tesamen de geschiedenis van de ontwikkeling van een 'kolbíttr' tot man vormend. Het *kolbíttr*-motief vinden we in vele, vooral jongere, saga's als een belangrijk onderdeel van de biografie van de held.

Bij ieder motief vinden we de geijkte begeleidende formules die de lezer op het verder verloop van de geschiedenis voorbereiden. Þorbjörn b.v. wordt geïntroduceerd als 'ðjafnaðarmaðr ok óðæll' (een onruststoker en moeilijk in de omgang), zijn vrouw Rannveig als 'heimsk ok harðráð' (dom en koppig); uit dit soort toevoegingen kan men opmaken dat waarschijnlijk een conflict zal ontstaan waarin Rannveig de rol van boze geest wordt toebedeeld. In 2 ontstaat dan ook een dergelijk conflict. Ook de toevoegingen aan de beschrijving van Ref als kolbíttr zijn strikt traditioneel.

Wolfe (blz. 9) zag een mogelijk model voor het conflict over de grensweiden in de hoofdstukken 80-82 van de *Egils Saga*. Hier wordt een conflict tussen Egils zoon Þorsteinn en diens buurman Steinarr over de beweiding van een stuk grond beschreven.

Inderdaad zijn er enkele overeenkomsten tussen beide verhalen. Belangrijker is echter het verschil : in de *Egils Saga* is het conflict de inzet van een lange reeks moeilijkheden die geheel volgens de door Anderson uitgezette structurele lijn verlopen; in de *Króka-Refs Saga* is het beschreven grensconflict slechts een onderdeel van de Kolbíttr-geschiedenis. Het loopt uit op de daad waarmee de kolbíttr Ref bewijst dat hij een flinke kerel is; het kent geen vervolg in de vorm van vergelding en verzoening.

4.2. In de eerste negen scènes vinden we tot driemaal toe een frýja (ophitsing) : in 2, 3 en 9. In de klassieke saga is de frýja een belangrijk dramatisch moment, meestal de inzet van de centrale vergeldingsactie in de saga. In deze saga is daarvan geen sprake. De frýja lijkt hier enerzijds tot cliché geworden (met name in 3, waar ze een traditioneel onderdeel van de kolbíttr-geschiedenis vormt), anderzijds tot parodie.

In 2 wordt aangezet tot het doden van een zó onbelangrijk persoon, dat de moordenaar in spé niet eens weet over wie het gaat. Er is hier geen sprake van een vergeldingsactie voor ernstig persoonlijk leed. De scene vertoont komische trekken : overdrijvingen in de dialogen en een klein woordspel, waarin de buiten overnachtende herder ('hann liggir úti hverja nótt') tot 'útilegumaðr' (vogelvrije) wordt gemaakt.

9 vooral lijkt bekende frýjur te parodiëren. Een frýja is in de klassieke saga a.h.w. de hefboom die de gebeurtenissen in gang zet. Tot aan het moment van de frýja is de held inactief, meteen erna komt hij tot daden. In scene 9 gaat de frýja weliswaar onmiddellijk aan het doden van Þorgils en zonen vooraf, maar er is geen sprake van een verrassingsmoment; de frýja komt op het moment dat Ref klaar is met alle voorbereidingen voor snel en heimelijk vertrek. Het heeft er alle schijn van dat het hier vooral om Refs repliek - die een kritiek op het handelen in klassieke saga's lijkt te zijn - gaat : 'fyrir skyldi maðr hafa hugat ráð nökkut fyrir sjálfum sér en rata í stórræði eða eggja aðra til', wat vrij vertaald neerkomt op 'eerst denken, dan doen'. Het denken van Ref is geheel gericht op veilig ontkomen, van een persoonlijk conflict als in klassieke saga's is geen sprake.

4.3. In alle klassieke sagaliteratuur neemt het voltrekken van wraak een centrale positie in. Twee daden vooral roepen dwingend om vergelding : moord op een bloedverwant of bloedbroeder en zware belediging. Uiterlijk wijkt de *Króka-Refs Saga* hier niet af van het traditionele patroon : vergelding wordt gezocht voor het doden van verwanten en hovelingen en voor het kwetsen van eergevoelens. Opvallend is dat het nemen van bloedwraak uitslui-

tend Refs tegenspelers toevalt en in alle gevallen mislukt, terwijl Ref zelf uitsluitend krenkingen van zijn eer of goede naam wreekt.

Deze krenkingen vertonen overeenkomsten : in 3 wordt Ref verweten dat hij 'deigr' (slap, laf) zou zijn, in 5 dat hij een bepaalde belediging niet zal wreken (m.a.w. een lafaard is), in 9 dat hij 'ragr' (laf, blood, een teef) is. Interessant is hier niet zozeer dat dergelijke beledigingen ook in het werkelijke leven voorkwamen en zwaar gestraft werden (men zie hiervoor Halldórsson, 135, noot 1), maar dat ze binnen de kontekst van het verhaal én binnen die van de sagaliteratuur tot op zekere hoogte waar zijn. Ref is 'deigr' in het begin van het verhaal en in zoverre blood, dat hij zich zelden laat verleiden tot een gevecht van man tegen man. Hij is doorgaans een onverhoeds doder en een handig ontsnapper, geen 'held' als in de klasieke saga, veeleer anti-held. Ongewoon is de aard van de krenking in 21 : de poging tot verleiding van Narfi's vrouw, bij mijn weten de enige maal dat iets dergelijks in de familiesaga voorkomt. Ook de enige maal dat Ref een gevecht van man tegen man levert. De beschrijving vertoont burleske trekken.

4.4. Een vaak voorkomend motief is dat van spelen die tot moeilijkheden leiden, hier Refs conflict met Gellir in 5. De enige functie van dit conflict lijkt te zijn dat het Ref een reden verschaft om uit IJsland te vertrekken. Geen scène in de saga is losser met de handeling verbonden dan deze.

Hier zou een scène uit de *Gísla Saga* model hebben kunnen staan : de krachtmeting tussen Gísli Súrsson en zijn zwager Þorgrím Freysgoði. In beide gevallen vallen harde woorden en smijt de held zijn tegenstander zo hard op de grond dat deze blauwe plekken en ontvellingen oploopt. In de *Gísla Saga* is de scène ingebed in een reeks samenhangende gebeurtenissen; hier is de scène uiterst los met de omgeving verbonden (Gellir b.v. lijkt uitsluitend geïntroduceerd te worden om het verhaal van zijn ruzie met Ref; hij heeft geen verleden, op zijn dood komt geen vervolg in de vorm van vergelding en verzoening).

4.5. Slechts twee motieven uit de scènes die zich in IJsland afspelen, vertonen enige doorwerking in het verder verloop van de saga : het optreden van Gest als voorspeller (in 5), dat al eerder genoemd werd, en het 'hagr'-zijn van Ref, dat door Gest ontdekt wordt (in 4), en in het verloop van de saga telkens weer blijkt. Beide scènes roepen andere literatuur in gedachten.

In 5 neemt Gest afscheid van Ref en spreekt dan een soort zegewens over hem uit. In deze wens verwijst hij naar 'hem die de zon geschapen heeft'. Deze opvallende verwijzing - niet rechtstreeks naar God doch naar een van de heidense goden - weerspiegelt misschien de onzekerheid van de auteur over het geloof van zijn helden aan het begin van de saga (aan het einde

laat hij Ref als goed christen op pelgrimstocht naar Rome gaan). De herkomst van de verwijzing lijkt mij *Landnámabók H 10*, het verhaal over Þorkell máni die zich op zijn sterfbed in de handen beveelt van 'hem die de zon geschapen heeft'.

Een model voor scène 4 kan aangewezen worden in de *Hreidars Þáttur heimiska*, een þáttur waarin zowel koning Harald harðráði als koning Magnúss de Goede optreden.

Hreiðarr is, als Ref, een kolbítr. Als hij met koning Magnúss in aanraking komt, uit deze het vermoeden dat Hreiðarr 'hagr' (handvaardig) is. De scène in de *Króka-Refs Saga* lijkt een kopie van deze scène : in beide gevallen wordt eerst een vraag gesteld (Magnúss : 'ertu nokkut hagr?' (kun je iets goed ?); Gest : 'ertu nókkurr íþróttamaðr?' (beheers je de een of andere vaardigheid ?)) waarop de ondervraagde antwoordt dat hij dit niet weet. Daarop zegt dan de ander dat in de toekomst zal blijken dat de ondervraagde een groot handwerksman is. In beide gevallen ook vervaardigt de held zijn proefstuk in het diepste geheim en in beide gevallen blijkt het proefstuk, dat zonder voorafgaande lering en zonder hulp wordt vervaardigd, een meesterwerk te zijn. Ook is in beide verhalen de tegenstander van de held koning Harald.

Er is echter een opvallend verschil in vertelhouding tussen de þáttur en de saga. In de *Hreidars Þáttur* wordt dit verhaal droog en zonder veel toevoegingen verteld, het leidt zonder omwegen naar het hoogtepunt van de þáttur : Hreiðars welbewuste belediging van koning Harald; Hreiðars 'hagr'-zijn is middel tot dat doel. In de *Króka-Refs Saga* daarentegen gaat het om de beschrijving van de prestatie : Refs 'hagr'-zijn is het doel van de beschrijving. De lezer kan zich echter niet aan de indruk onttrekken dat Refs geweldige vaardigheden met een grijnslach worden beschreven : Ref laat zich geweldige hoeveelheden materiaal geven - 'want niemand moet kunnen zeggen dat het aan gebrek aan materiaal lag, als het niet goed wordt' - en eist totale afzondering - 'want anders zeggen ze dat iemand 't me geleerd heeft' - en bouwt dan 'de grootste koopvaarder die ooit naar IJsland gekomen is' naar model van een speelgoedbootje..

Het motief van Refs scheepsbouw verbindt de IJslandse episode met de overige episoden. Op het door hem gebouwde schip verplaatst Ref zich tussen de landen. De koning van Noorwegen blijkt in 15 van Refs scheepsbouw op de hoogte. Het motief van Refs 'hagr'-zijn staat in de Groenlandse episode centraal (hij leeft er als handwerker, bouwt schepen, een schans, een schip op wielen). Na de Groenlandse episode horen we er niets meer over.

4.6. Dat voor het verhaal van de moord op Þorgils en zijn vier zonen een model in de *Fóstbroedra Saga* gevonden kan worden, is al vermeld. Het is daarom voldoende hier te herhalen dat de *Króka-Refs Saga* slechts het stramien van het model gebruikt.

Alleen het wapenfeit 'hij doodde er vijf op één avond' lijkt hier van belang. Dit feit krijgt in de scène tussen Bard en de koning (in 15) telkens opnieuw de nadruk. De auteur lijkt hier de draak te steken met verhalen waarin dit soort wapenfeiten in grote ernst verteld en verheerlijkt wordt.

4.7. Na de moord op Þorgils en zonen verblijft Ref een tijd lang in de 'ðbyggðir' van Groenland als vogelvrije, maar anders dan in saga's als de *Gísla Saga* en de *Grettis Saga* speelt dit motief in deze saga zó weinig een rol, dat men zich afvraagt of de auteur Ref wel als een vogelvrije heeft gezien.

In een vogelvrijensaga is een essentieel element de rechteloosheid van de uitgestotene : een ieder mag hem doden, men helpt hem op straffe van verlies van het eigen leven. De vogelvrije maakt lange tochten op zoek naar hulp, hij verandert regelmatig van verblijfplaats, hij is een ontheemde en angstige mens. In de *Króka-Refs Saga* is daarvan geen sprake. Ref trekt zich terug in een verborgen dal en in een onneembare veste en ontkomt uiteindelijk zegevierend aan al zijn vijanden. De auteur is slechts geïnteresseerd in Refs prestaties als ontsnapper : de schans, het schip op wielen, het handig manoeuvreren met zijn schip (13-19).

4.8. De schans met zijn ingenieuze waterleidingssysteem heeft velen geïntrigeerd en het lag voor de hand dat men naar parallellen en voorbeelden ging zoeken. Halldórsson noemt als voorbeeld de op Groenland gevonden afvloeiings-systemen (XXXVII). Mij lijkt het onwaarschijnlijk dat een eventueel voorbeeld van deze schans op Groenland gezocht moet worden.

De schans is van balken gebouwd; het water wordt aangevoerd door een in de grond gegraven leiding van uitgeholde balken, die met berkebast omwonden zijn. De beschrijving van het geheel is zo realistisch dat men geneigd is ervan uit te gaan, dat de auteur iets beschrijft dat hij gezien heeft of dat hem heeft kunnen inspireren. Archeologen hebben op Groenland aan- en afvoeren gevonden, echter alleen van steen (Nørlund, hoofdstuk II). Over houten waterleidingen in Groenland heb ik tot nu toe niets kunnen vinden. Uit Noorwegen zijn dit soort waterleidingen echter wel bekend; in sommige streken voerde men daar het water aan via een systeem van uitgeholde balken, met berkebast omwonden om het lekken tegen te gaan. Onder de straten van Bergen en Trondheim lagen al in

de dertiende en veertiende eeuw ingenieuze water aan- en afvoersystemen. Daar ook bouwde men huizen uit balken, in Groenland uit steen en plaggen. Het lijkt mij daarom waarschijnlijk dat de inspiratie voor de schans in Noorwegen, veeleer dan in Groenland, is opgedaan. Hetzelfde geldt voor de plotseling neervallende wand (die aan een ophaalbrug doet denken). Ook schepen op wielen waren buiten IJsland niet onbekend.³⁾

Men heeft gewezen op overeenkomst met twee andere saga's, waarin de held zich ook met behulp van water en slimheid weet te redden : de *Hardar Saga ok Hólmverja*, een vogelvrijensaga die moeilijk ge-dateerd kan worden, maar in haar tegenwoordige vorm niet zeer oud is, en de *Þjalar-Jóns Saga*, een veertiende-eeuwse 'lýgisaga'.

Hoofdstuk 31 van de *Hardar Saga* vertelt hoe een vrouw haar huis tegen een 'brenna' weet te beschermen door een beek door het huis te leiden en zo het huis half onder water te zetten. We vinden hier dus bescherming tegen brand door middel van een soort waterleiding, maar zonder ingenieuze technieken. (Overigens speelt ook in deze saga een Ref een rol; een Ref die evenals Króka-Ref een neef is van Gest Oddleifsson, toeval ?)

De overeenkomsten met de *Þjalar-Jóns Saga* zijn treffend. De held van deze saga bouwt met behulp van een aantal timmerlieden een schip in een holle berg; deze laat hij met behulp van een waterleidingssysteem vol water lopen. Wanneer hij uit de belegerde berg wil ontsnappen, laat hij een wand openklappen - hierbij vallen vele doden - en daarover rijdt hij in zijn schip op wielen triomfantelijk weg naar zee. We vinden hier waterleiding, belegering, omklappende wand en wielschip bij elkaar. Het grote verschil tussen beide saga's is dat de *Þjalar-Jóns Saga* een fantastisch verhaal vol onwaarschijnlijke overdrijvingen is, terwijl de koele verteltrant van de *Króka-Refs Saga* aan het verhaal een schijn van realiteit verleent.

Een derde parallel is te vinden in de jonge - veertiende-eeuwse - versie van de *Gísla Saga* : in een van de eerste hoofdstukken ontkomen Gísli en zijn familie uit een brandend huis door een stuk uit de wand te laten omklappen, een constructie van Gísli, die zoals we weten 'hagr' was. (Er moge hier op gewezen worden dat er wat betreft details zoveel punten van overeenkomst tussen de *Gísla Saga* en de *Króka-Refs Saga* bestaan, dat we waarschijnlijk zonder meer mogen aannemen hier met een van de bronnen van inspiratie van de auteur van *Refs Saga* te maken te hebben⁴⁾.)

4.9. De kern van de Groenlandse episode vormt het verhaal hoe de hoveling Bard met behulp van Gunnars geschenken de raad van de koning weet te krijgen.

Het uitwisselen van geschenken in het algemeen en in het bijzonder het aanbieden van geschenken aan een vorst is een historisch gegeven dat in de sagaliteratuur een van de belangrijkste literaire motieven is geworden. Het geven van geschenken was een sub-

tiele vorm van handel : na het aanvaarden van het geschenk had de ontvanger de plicht tot het geven van een tegengeschenk. Voorbeelden van dit motief vinden we in bijna iedere saga; daarnaast was het motief verhaalkern in een aantal þæt-tir, waarvan de *Audunar þáttir vestfirzka* wel de bekendste is.

De scène die in de *Krōka-Refs Saga* rond het aanbieden van de geschenken is opgebouwd, behoort tot de best vertelde scènes van de saga. Gunnar zendt drie kostbare geschenken (een bordspel van walrusivoor, een goed getemde ijsbeer, en een rijk bewerkte walruskop met de tanden er nog in) die door Bard zorgvuldig gedoseerd aan de koning worden aangeboden; zijn eisen doseert hij even zorgvuldig en de koning reageert met stijgend wantrouwen. De climax wordt bereikt in een vraag- en antwoordspel waarin we de voornaamste feiten uit Refs biografie tweemaal te horen krijgen : het bouwen van het schip, het al-leen op één avond doden van vijf man, en het bouwen van een onneembare schans. De beloning die Bard vraagt, is dat de koning hem zal zeggen hoe hij Ref uit de schans moet krijgen. Hoewel de koning aanvankelijk weigert de raad te geven, zelfs bewondering voor Ref toont, vertelt hij Bard uiteindelijk toe hoe hij Ref kan vangen. Men zou kunnen zeggen dat hij zich door Gunnars fraaie geschenken heeft laten kopen.

De behandeling van het motief wijkt af van wat we gewend zijn, de scène lijkt een parodie van dergelijke scènes : door de overdrijving - drie kostbare geschenken in plaats van één -, door de achterdochtige houding van de koning, en vooral door het feit dat de aandacht van de koning niet voor de gever is, maar voor Ref.

De scène is een belangrijk keerpunt in de saga. Hier wordt koning Harald daadwerkelijk in het verhaal betrokken en hij is vanaf deze scène Refs voornaamste tegenspeler. Het sagapatroon conflict-climax-wraak verandert nu. De natuurlijke wraaknemer Gunnar verdwijnt geheel achter de vertegenwoordiger van de koning, Bard ; deze op zijn beurt maakt plaats voor de koning. Vanaf het moment dat de koning in de handeling ingrijpt, gaat het niet meer primair om wraak en tegenmaatre-

gelen, maar om de manier waarop Ref telkens opnieuw aan dergelijke maatregelen weet te ontsnappen. Dit wordt al aangeduid in 13, waar Ref Bard laat weten dat deze hem alleen te pakken kan krijgen als hij geholpen wordt door iemand die wijzer is dan hij. De wijzere is de koning, en de auteur concentreert zich in het volgende op de confrontatie tussen de slimme IJslander Ref en de wijze koning van Noorwegen. Deze confrontatie zou men het centrale thema van dit verhaal kunnen noemen.

4.10. In de volgende scènes vallen een aantal parallellen op : tweemaal treedt Ref op in vermomming en onder een valse naam; hij bezoekt twee vorsten, beide vorsten veranderen zijn naam, beide naamsveranderingen zijn symbolisch : de vorst die onder zijn streken heeft moeten lijden, noemt hem Króka-Ref; de vorst waar hij op zijn lauweren komt rusten laat hem zijn zelfgekozen naam Sigtrygg behouden. Tenslotte gaat Ref op pelgrimage naar Rome en sterft.

Zoals in het begin al werd aangeduid, stond hier vrijwel zeker de *Audunar þáttur vestfirzka* model : dezelfde landen en dezelfde vorsten worden bezocht, in beide verhalen speelt het geven van een ijsbeer een rol (ook hier weer de overdrijving: Ref brengt vijf ijsberen mee naar Denemarken !). Waar Auduns bezoek aan Noorwegen echter verklaard wordt door het feit dat hij passagier is op een schip dat naar Bergen vaart, blijft het in de *Króka-Refs Saga* onduidelijk wat Ref - die zojuist een hoveling van koning Harald heeft gedood, geen gering ver-grijp - eigenlijk in Trondheim gaat zoeken.

Hij gaat er volgens de saga (scène 21 en 22) doelbewust naartoe, wetend dat de koning er is, maar met voorzorgsmaatregelen ; hij gaat in vermomming, neemt alleen zijn familie mee; schip, waren en bemanning laat hij op veilige afstand van Trondheim achter.

De Narfi uit deze scènes lijkt in menig opzicht van Ref te verschillen. Narfi doodt zijn tegenstander in een open gevecht, Ref kennen we slechts als onverhoeds doder; Narfi is 'ordhagr' (bezit de gave van het verhullende woord), met die eigenschap hadden we bij Ref nog geen kennis gemaakt; Narfi gaat de moord op Grani melden, Ref heeft tot nu toe nooit een moord gemeld. Redenen te over om zich af te vragen of hier een oorspronkelijke 'Narfa-Þáttir' op handige wijze met de geschiedenis van Ref verbonden werd. Hoe men deze vraag ook beantwoordt, zeker is dat de Narfi-scène in onze saga tot het voornaamste moment in de confrontatie tussen de koning en de IJslander gemaakt werd, de enige maal dat koning en IJslander tegenover elkaar staan.

5. DE IJSLANDER EN DE KONING

Het motief 'de IJslander en de koning' is een zeer bekend literair motief, vooral optredend in de koningssaga's. Niet alleen treden in vrijwel iedere koningssaga IJslanders op in bevoorrechte posities en zijn rond de verhouding vorst-IJslander vaak scènes opgebouwd die buiten de algehele lijn van de vertelling vallen, maar ook kennen we een groot aantal zelfstandige Þáttir waarin telkens een IJslander en een koning, bijna altijd de koning van Noorwegen, centraal staan. De *Króka-Refs Saga* vertoont vanaf scène 11 meer overeenkomsten met Þáttir van dit type dan met een familiesaga. Een korte beschouwing van de structuur van een bepaald type Þáttir moge dit verduidelijken.

5.1. Op grond van de analyse van een dertigtal þættir waarin koning en IJslander centraal staan, heeft Joseph C. Harris geprobeerd criteria vast te stellen voor de uiterlijke en innerlijke structuur van þættir van dit type ⁵⁾. Hoewel op zijn opvattingen wel kritiek gekomen is, heeft men toch niet getornd aan zijn mening dat het mogelijk is voor een aantal van deze þættir een gemeenschappelijke vertelstructuur aan te geven.

Harris (1972, 9 e.v.) onderscheidt de volgende basiselementen : *introducție* van de held; *inreis* - de held reist naar het hof van de koning en weet diens gunst te verwerven -; *vervreemding* - de held verliest de gunst van de koning (ofwel omdat hij belasterd wordt, ofwel omdat hij een hoveling van de koning doodt) -; de *verzoening* met de vorst; *uitreis* - als rijk man en gunsteling van de koning -; *naspel* - verdere lotgevallen van de held in kort bestek.

Essentiële onderdelen van de þáttir-structuur zijn volgens Harris 'vervreemding' en 'verzoening'. Naar mijn mening is ook het gegeven dat de held slechts tijdelijk aan het hof van de koning verblijft van wezenlijk belang. Deze drie elementen kunnen in vrijwel iedere þáttir van dit type worden aangetroffen.

In een hoofdstukje 'deviations from the structural pattern' (1972, 14 e.v.) toont Harris hoe in verscheidene þættir sprake is van verschuivingen binnen het basispatroon, ofwel door rolwisseling - een van de hoofdrolspelers wordt door een ander vervangen -, ofwel in de wijze waarop de verzoening bereikt wordt - een 'incomplete or parodied reconciliation' komt nogal eens voor. Typerend voor een aantal þættir van dit type is dat de koning getoond wordt in contract met een andere koning, zo b.v. in de *Audunar þáttir* en in de *Hreidars þáttir heimska*.

Toepassing van Harris' schema op de *Króka-Refs Saga*

toont ons dat het hoofddeel van de saga, dat zoals we gezien hebben zo opvallend afwijkt van de structuur van familiesaga's, allerlei kenmerken van de þátrr vertoont, zij het voornamelijk in 'deviant of parodied form' :

Ref is een reiziger, zowel zijn inreis als zijn uitreis worden vermeld; vervreemding tussen Ref en de koning was al voor Refs komst naar Trondheim opgetreden - door de valse raad van de koning, vervolgens door Refs doden van Bard -, Ref vergroot de kloof door het doden van Grani; de verzoening zou men 'parodied' kunnen noemen : de ene koning wordt bestraft, de ander neemt Ref als gunsteling op. En tenslotte : het is door middel van de rolwisseling Gunnar-Bard-koning Harald dat de saga-structuur overglijdt in de þátrr-structuur.

Vooraf wat betreft de innerlijke structuur lijkt de geschiedenis van Króka-Ref op een þátrr. We hebben in het voorgaande gezien dat belangrijke saga-elementen als tragische conflicten, voortkomend uit een complex samenspel tussen gekwetst eergevoel en de plicht tot wreken, en aandacht voor beide partijen die bij het conflict betrokken zijn, in deze saga ontbreken. De belangstelling van de auteur is op andere zaken gericht : op prestaties vooral, op het gebied van handvaardigheid (in meer dan één opzicht) en van listigheid. Hij laat ons meeleven met een kleine man, Ref, die het tegen de koning van Noorwegen opneemt, als overwinnaar uit de strijd komt, en eindigt als grootgrondbezitter en gunsteling van de koning van Denemarken.

Deze twee factoren - het centraal stellen van de kleine man die het met succes tegen sociaal hoger geplaatsten opneemt en

in de loop van dat proces zelf tot eer en aanzien komt, en het feit dat het verhaal een goede afloop heeft - worden door Harris genoemd als typerend voor de 'inner form' van de þættir van dit type (Harris, 1976). Ook in dit opzicht is de *Króka-Refs Saga* dus veeleer een þáttir dan een familiesaga.

Concluderend meen ik te mogen stellen dat de *Króka-Refs Saga* ten onrechte wordt ingedeeld bij de familiesaga's, waarschijnlijk mede tengevolge van het feit dat vooral de eerste tien scènes (de IJslandse episode) doen vermoeden dat we hier met een familiesaga te maken hebben. Zodra men echter gezien heeft dat juist deze scènes uiterst los met het vervolg verbonden zijn, wordt het mogelijk het verhaal lós van deze scènes te gaan waarderen als een anderssoortige vorm van literatuur, als een þáttir, en wel één van het type 'de IJslander en de koning'.

5.2. Een van de koningen rond wie vele þættir zijn ontstaan, is koning Harald hardráði (de hardvochtige). Þættir rond hem vinden we in verschillende handschriften en versies, o.a. in *Flateyjarbók* (vervaardigd rond 1380) en in *Morkinskinna* (tweede helft veertiende eeuw). Bekende þættir waarin hij optreedt, zijn o.a. de *Audunar þáttir vestfirzka*, *Brands þ. örva*, *Forvarðar þ. krákunefs*, *Halldórs þ. Snorrasonar*, *frá Scemmtun Islendinga*, *Sneglu-Halla þáttir*, *Stúfs þáttir* en *Hreidars þ. heimska*. Uit deze þættir en uit de saga's die over hem gemaakt werden - de bekendste Snorri's versie in *Heimskringla* - krijgen we een beeld van een vorst met verschillende gezichten : een man met een wisselend humeur, kleinzielig soms en wreed, soms ook genereus; een liefhebber van de dichtkunst (zelf ook skáld) en van

woordspelingen, niet afkerig van humor van niet al te verfijnde aard. En vooral, daarin zijn de bronnen eenstemmig, was hij een wijs man. Zowel saga's als þættir geven voorbeelden van Haralds wijsheid en inzicht; sommige daarvan lijken zeer realistisch, andere doen sprookjesachtig, soms zelf legendarisch aan.

Het is dit aspect van koning Harald waarmee we in het tweede gedeelte van de saga worden geconfronteerd en, naar uit zijn toespelingen blijkt, de auteur is zich daarvan wél bewust : hij laat zijn Ref zich meten met de koning op een terrein waarop beiden gelijkwaardig zijn, op het terrein van de geest. Hij laat Ref door zijn oom Gest - de man die op IJsland de grootste reputatie van wijsheid had - de 'tweede grote wijze' in hun geslacht noemen; van de koning wordt gezegd dat hij 'vitr' (verstandig) en 'hygginn' (met inzicht) is. Alleen deze koning kan het tegen Refs slimheid opnemen. Zo is aan het moties 'de IJslander en de koning' in deze saga een dimensie toegevoegd; het gaat hier, als eerder gezegd, om een confrontatie van een *slimme* IJslander en een *wijze* koning.

In die confrontatie vormen de scenes 21 en 22 het hoogtepunt. Hier staan de koning en de IJslander voor de eerste en enige maal in de saga tegenover elkaar en beiden geven een briljant staaltje van hun kunnen; Narfi door de moord op Grani zo verhuuld te melden dat hij (weer eens) tijdig weg kan komen; de koning door de verhuilde mededeling niet alleen in zich op te nemen, maar hem ook tot in details te duiden. Dat de vogel na het geven van de duiding gevlogen blijkt, ligt in de aard van het beestje !

5.3. De hoofdpersoon van deze uitzonderlijke saga of þáttur heet Ref, Vos; door slimheid weet hij zich uit vele moeilijke situaties te redden, zelfs de wijze koning is hij te slim af; hij heeft een veilig onderkomen in een afgelegen fjord, achter een nauwe doorgang (malepertus); de koning betoont zich 'omkoopbaar' door fraaie geschenken, geeft een raad waardoor men de vos zou kunnen vangen, maar de listige vos (Króka-Ref) weet te ontkomen en straft de koning; uiteindelijk komt hij tot eer en aanzien en gaat zegevierend (Sigtrygg) op pelgrimage naar Rome.

Een aantal gegevens uit deze saga vertoont duidelijke overeenkomsten met een zeer bekend middeleeuws genre, het dierenverhaal, het dierepos zo men wil, in ieder geval met verhalen waarin de vos en zijn tegenstanders centraal staan. De *Króka-Refs Saga* is geen dierepos, de hoofdpersoon is een menselijke held naar het model van de helden uit de sagaliteratuur, máár geparodieerd : Ref is een doder zonder innerlijke conflicten, een vogelvrije zonder angsten, een weergaloos handig persoon die geheel alleen enorme schepen en brandveilige onderkomens bouwt, een slimmerd die 'wijze' genoemd wordt.

Deze twee elementen - het feit dat de hoofdpersoon van dit verhaal een vos is, en het feit dat in de saga vele parodistische elementen kunnen worden aangewezen - doen vermoeden dat dierenverhalen, waarin parodie en vooral satire een zo belangrijke rol spelen, mede een bron van inspiratie zijn geweest voor de auteur van de *Króka-Refs Saga*.

Helaas is het tot op heden niet gelukt op overtuigende wijze

aan te tonen dat deze verhalen in IJsland bekend geweest zijn, ondanks pogingen om enkele þáttir, namelijk de *Audunar þáttir* en de *Gjafa-Refs þáttir*, alsook het enige dierdicht dat IJsland kent, de vijftiende-eeuwse *Skaufhalabálkur*, met de dierepiek in verband te brengen ⁶⁾.

Dierfabels zijn op IJsland niet overgeleverd, op één uitzondering na, 'frá vargi ok refi', in een veertiende-eeuwse bundel (vertaalde) exempelen. (Gering, 1882, 198) Het dierepos is pas zeer laat in Skandinavië doorgedrongen, in Denemarken in het midden van de zestiende eeuw (*Rævebogen*, een moraliserende bewerking van *Reinecke Fuchs*), in Zweden pas in het begin van de zeventiende eeuw.

Blijkens wandschilderingen in Scandinavische kerken en versieringen in handschriften, waar we o.a. vos en ganzen, vos en druiven, de vos en de leeuw te zien krijgen, waren verhalen over de vos in heel Skandinavië echter al lang voor die tijd bekend. Het lijkt daarom waarschijnlijk dat ze ook IJslanders ter ore zijn gekomen, hetzij op IJsland, hetzij daarbuiten, want in de veertiende eeuw waren de grenzen in IJsland nog niet gesloten, reisden met name geestelijken, hoge heren en hun klerken - en onder een van deze groepen zullen we de auteur van dit verhaal wel moeten zoeken - regelmatig tussen Noorwegen en IJsland op en neer.

5.4. De auteur van de *Króka-Refs Saga* is een man die de grote IJslandse literatuur uit de voorgaande eeuwen goed kent, zó goed dat hij de stijl van de klassieke familiesaga zonder enige moeite hanteert; een skáld was hij niet, de drie aan Ref toe-

geschreven strofen zijn povere poëzie, maar in proza bezat hij de gave van het verhullende woord wél, daarvan getuigt Narfi's raadsel in 21. Hij was met name thuis in de literatuur die rond de Breidafjord speelt, motieven uit de *Audunar þáttr*, de *Fóstbrœdra Saga*, de *Gísla Saga* en misschien de *Egíls Saga* spelen een rol in zijn werk.

Stijl en structuur van de klassieke saga heeft hij zo goed geïmiteerd dat men tot op de huidige dag in zijn beschouwingen over deze saga uitgaat van het concept 'familiesaga' en de daarmee verbonden begrippen.

Doel van deze onderzoeking was aan te tonen dat de *Króka-Refs Saga* geen familiesaga is, maar formeel gezien veeleer een uitgebreide *þáttr* genoemd moet worden, en inhoudelijk gezien veeleer een parodie die hier en daar (verre) herinneringen oproept aan het middeleeuwse dierdicht.

In het voorgaande heb ik op de parodistische trekken in een aantal scènes gewezen; men kan daarin echter veel verder gaan dan ik hier heb gedaan. In feite vertoont vrijwel iedere scène van de saga parodistische trekken, soms in de manier waarop een bepaald motief wordt behandeld, soms in de manier waarop personen ten tonele worden gevoerd, en vooral in de schildering van de held, die ons de held uit de klassieke saga als in een lachspiegel toont. Rest de vraag : waarom ? Wilde de auteur alleen maar een vermakelijke historie vertellen of had hij andere bedoelingen ? Naar het antwoord op deze vraag kan men slechts gissen. Uit de saga alléén kan het niet worden afgelezen. Het zal nodig zijn ook andere - vooral veertiende-eeuwse - literatuur in het onderzoek te betrekken, omdat slechts vergelijking met de literatuur uit de eigen tijd een antwoord kan suggereren op de vraag

waarom een veertiende-eeuwse auteur een genre parodieert dat in feite in die tijd reeds is uitgestorven. Ik hoop hierop in de nabije toekomst dieper te kunnen ingaan.

NOTEN

1. In de veertiende eeuw zijn op IJsland nog enkele saga's ontstaan, voornamelijk *lýgisögur*, enkele *fornaldarsögur* en één *byskupasaga*. Voor wat de *Íslendingasaga* of familie-saga betreft was de veertiende eeuw vooral de tijd waarin de klassieke saga's in verzamelhandschriften bijeen gebracht werden. In deze eeuw ontstonden de grote compilaties als *Hauksbók*, *Möðruvallabók*, *Flateyjarbók* en *Vatnshyrna*. Toch werden ook nog enkele nieuwe familiesaga's geschreven. Naar hun ontstaanswijze kan men deze veertiende-eeuwse familiesaga's in twee categorieën onderbrengen : saga's die bewerkingen zijn van oudere, nu doorgaans verloren saga's, en verhalen die originele veertiende-eeuwse produkten zijn. Tot de eerste categorie behoren o.a. de *Grettis Saga* en de *Harðar Saga Grimkelssonar*, tot de tweede categorie behoren o.a. de *Kjalnesinga Saga*, de *Víglundar Saga*, de *Finnboga Saga*, de *Þórðar Saga hreða*, de *Bárðar Saga snæfellsáss* en de *Króka-Refs Saga*.
2. Zie voor de *rímur* : Pálsson, 1883, XXIV en 51-111 (een uitgave van de oudste *Króka-Refs rímur*).

3. In zijn reactie op Amory's lezing - waarin hij o.a. de parodistische trekken van deze saga aanstipt - noemt Mattias Tveitane nog een mogelijk ander voorbeeld voor Refs schans, te vinden in het Noorse homilieboek. Zie hiervoor de Handelingen van The Fourth International Saga Conference, München 1980.
4. Motieven uit de *Gísla Saga* die in de *Króka-Refs Saga* lijken voor te komen, zijn (behalve de omklappende wand) : Gísli is 'hagr', houdt zich o.a. met het repareren van schepen bezig; hij is een vogelvrije die zich met alleen zijn familie in een afgelegen fjord terugtrekt; voordat hij dat doet verkoopt hij zijn bezittingen in stilte : in het verhaal speelt een slimme Ref een rol; Gísli wordt door houtspaanders ontdekt. Al deze motieven vindt men, tomeloos overdreven, terug in de *Króka-Refs Saga* (b.v. de enkele houtspaanders bij Gísli worden tot een berg bij Ref).
5. Harris heeft ook een thesis over dit onderwerp geschreven : *'The King and the Icelandic, a study in the Short Narrative Forms of olde Icelandic Prose'*, Diss. Harvard 1969. Deze thesis heb ik niet te pakken kunnen krijgen.
6. Zie hiervoor vooral : Wikander, Stig, *från Indisk Djurfabel till isländsk saga*, in Årsbok 1964 van Vetenskaps-Societeten i Lund, 89-114.

LITERATUUR

- Amory, Frederic, 1979, *Pseudoarchaism and Fiction in Króka-Refs Saga*, München (The Fourth International Saga Conference, Handelingen alleen in het bezit van de deelnemers).
- Anderson, Theodore M., 1967, *The Icelandic Family Saga*, an analytic reading, Cambridge, Mass.
- Boberg, Inger M., 1966, *Motif-Index of Early Icelandic Literature* (Bibl. Arnarnaganaeana XXVII), Copenhagen.
- Gering, Hugo, 1882, *Islendsk Evintyri*, Halle a/d Saale.
- Halldórsson, Jóhannes, 1959, *Kjalnesinga Saga*, *Islenszk Fornrit* XIV, Reykjavík (hierin *Króka-Refs Saga*, 117-160).
- Harris, Joseph C., 1972, *Genre and Narrative Structure in some Islendinga þættir*, in *Scandinavian Studies* XLIV. 1.1-27.
- Harris, Joseph C., 1976, *Theme and Genre in some Islendinga þættir*, in *Scandinavian Studies* XLVIII. 1.1-28.
- Hast, Sture, 1960, *Hardar Saga*, Ed. Arnarnaganaeanae, Series A, vol. 6, København.
- Nørlund, Poul, 1935², *De gamle Nordbbyggder ved verdens ende*, skildringer fra Grønlands Middelalder, København.
- Pálsson, Pálmi, 1883, *Króka-Refs Saga og Króka-Refs rímur*, eftir handskrifterne udgivne, København.

Spoelstra, J., 1938, *De vogelvrijen in de IJslandse letterkunde*, Haarlem.

Tan-Haverhorst, L.F., 1939, *Þjalar-Jóns Saga, Dámusta Saga, I*, Teksten, Leiden.

Vermeyden, Paula, 1980, *De Saga van Eirík de Rode en andere IJslandse verhalen over reizen naar Groenland en Vinland*, Amsterdam (hierin een vertaling van de *Króka-Refs Saga* 95-129).

Wolfe, Patricia M., 1974, *The later Saga's : Literature of Transition*, Reykjavík (The Second International Saga Conference, Handelingen alleen in het bezit van de deelnemers).

SAMMANFATTNING

Króka-Refs Saga, förmodligen författad i mitten av 1300-talet, räknas i handbokslitteraturen undantagslöst till de s.k. islänningasagorna. I själva verket avviker sagan både till form och innehåll i hög grad från det i dessa sagor vanliga mönstret. Den långa inledningen har visserligen åtskilliga drag gemensamma med släktsagan men å andra sidan är den mycket löst knuten till resten av sagan. Bortsett från huvudpersonen är alla de personer som förekommer i de tio första scenerna 'or sögu' fr.o.m. elfte scenen. Huvudpersonen Refs naturlige motståndare ersätts här av den norske kungen som i fortsättningen fungerar som antagonist. Ett dylikt rollbyte är långt mer i överensstämmelse med mönstret i en pättr än i en (islänninga)saga. Också andra inslag - en socialt obetydlig centralfigur, frånvaron av en djupgående konflikt, en 'happy end' - pekar snarast i riktning mot pättr-genren.

Det är i sammanhanget intressant att konstatera att Harald hårdråde i kraft av sin visdom i flera pättir fyller en viktig funktion. Huvudmotivet i *Króka-Refs Saga* är konflikten mellan den vise norske kungen och en knipslug islänning. Ur denna konflikt utgår islänningen som segrare; välbärgad slår han sig ner i Danmark för att slutligen företa en pilgrimsfärd till Rom. Diverse företeelser i denna berättelse, inte minst namnet Refr (räv), gör att man lätt associerar till medeltida djurepik. Raden av parodiska inslag bidrar till att stärka känslan av att vi här sannolikt har att göra med ett kontinentalt inflytande på *Króka-Refs Saga*, förvisso svårt att belägga.