Schematisches Erzählen : Beobachtungen zu den Erzählverfahren in den Märchensagas

Objekttyp: **Chapter**

Zeitschrift: **Beiträge zur nordischen Philologie**

Band (Jahr): **12 (1983)**

PDF erstellt am: **27.05.2024**

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.
Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.
Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

Ein Dienst der *ETH-Bibliothek*
ETH Zürich, Rämistrasse 101, 8092 Zürich, Schweiz, www.library.ethz.ch

http://www.e-periodica.ch

Teil B: Die Texte

4. Schematisches Erzählen Beobachtungen zu den Erzählverfahren in den Märchensagas

> mun þessi samskipan orda synazt þuilikazt sem þa ohagur madur leitar saman at klambra kerlaug edr klyfbera sleda edr slattuorf og er huorki fellt ne fagurliga telgt og ma þo hafa og so ma skilia þetta efni og uppRas ósmidliga til enda fært
>
> *AM 579,4°* – *Adonias saga* (*LMIR* 3, S. 223)

4.1 Vorbemerkung: Prinzipien der Erzählstrategie

Stoffparallelen zwischen den isländischen Märchensagas und kontinentalem Ritterroman, Spielmanns- und Heldenepik, Volksmärchen, ganz allgemein Brauterwerbungserzählungen des Mittelalters, sind überdeutlich und in großer Anzahl vorhanden. Erzählt werden in allen diesen Texten ähnliche Inhalte: Ein unübertroffener Prinz braucht für sein Reich eine geziemende Frau und erhält sie nach mannigfachen Schwierigkeiten. Im Mittelteil der Handlung stehen Kämpfe gegen übernatürliche Wesen, in unseren Texten sind es *jǫtnar, trǫll, flagðkonur*, böse Widersacher wie *berserkir, blámenn, ráðgjafar* oder feindlich gesinnte Ritter, die es selbst auf die schöne Königstochter abgesehen haben. Die Themen und invarianten Handlungsmuster, wie wir sie in den Märchensagas vorfinden, sind keineswegs exklusiv und spezifisch isländisch, sondern lassen sich in einem weiten Umfeld mittelalterlicher Erzählliteratur über die Grenzen des Nordens hinaus ansiedeln.

Was bei erstmaliger Lektüre dieser Erzählungen besonders auffällt und ihren Kritikern denn auch immer wieder zum Verdruß gereicht, ist weniger ihr manchmal durchaus ergötzlicher, häufiger allerdings betrüblich grausamer Inhalt, als vielmehr die dominie-

rende Formelhaftigkeit stets wiederkehrender, stereotyper Handlungsverläufe. In immer ähnlichen sprachlichen Formeln werden typische Situationen und Handlungsmuster vorgegebenen Schemata entsprechend geschildert: ausführlich abgehandelte Festanlässe mit kaum variiert entfalteter höfischer Pracht, endlose Schlachten und unerhörte Zweikämpfe, die sich über weitgehend identische Stufen entwickeln.

Nachdem die vorhergehenden Abschnitte den Rahmen für den textexternen Kommunikationsvorgang abgesteckt haben, wendet sich die Untersuchung nun einer Beschreibung solcher konstitutiven – nicht spezifischen! – Invarianten der Märchensagas zu. Dabei hat hier zuerst das ‹System› Vorrang vor dem Einzeltext. Nicht primär an Herkunft und Vorlagen einzelner Themen oder Stoffe ist die vorliegende Arbeit interessiert, sondern an deren Verwendung im Erzählzusammenhang, da – so etwa Max Lüthi – «nicht das Motiv formbildend wirkt, sondern die Dichtungsform die Motive gestaltet»[1]. Ich versuche also die komparatistisch-quellenkundlich orientierte Forschung[2] durch Untersuchungen der dominierenden narrativen Strukturen, der textinternen Erzählkommunikation und der wichtigsten traditionellen Erzählmuster des Korpus ‹Märchensaga› zu ergänzen. Genetische Fragestellungen – das mein Ausgangspunkt in diesem Teil der Arbeit – sind allenfalls über die vorausgehende Beschreibung der Strukturebene lösbar. Was die folgenden Kapitel 4, 5 und 6 in den Mittelpunkt der Betrachtung rücken, ist weniger die Vorlage als die Form und ursprüngliche Funktion dieser Erzähltexte. Aus solcher Beschränkung auf eine Beschreibung der Märchensaga folgt auch, daß darauf verzichtet wird, diese Texte des isländischen Spätmittelalters mit den großen Werken der früheren Sagakunst oder den Klassikern der hochmittelalterlichen europäischen Dichtung direkt zu

[1] MAX LÜTHI, *Das europäische Volksmärchen. Form und Wesen*, München [5]1976, S. 129. LÖNNROTH, *Njáls saga*, 1976, S. 81: «traditional motifs [. . .] must be related to [the] pattern before their significance can be understood. Motifs [. . .] are not just ‹borrowed› individually from various sources; they are adopted as parts of a general structural heritage which determined what kind of events the author could present and in what order he could present them».

[2] Hierzu besonders die Arbeiten von Margaret Schlauch, Einar Ól. Sveinsson, Erik Wahlgren, Knut Liestøl, Åke Lagerholm.

konfrontieren, um etwa den Abbau einer literarischen Norm zu beobachten. Im Gegenteil soll es erst einmal darum gehen, durch die Beschreibung und Analyse strukturbildender Merkmale das literarische System zu etablieren.

Den hier in Anlehnung an die von der ‹Oral Poetry›-Forschung vorgeschlagene Terminologie ‹Erzählschablonen› genannten Erzählmustern gilt die Aufmerksamkeit im ersten Abschnitt, wobei Einzelelemente der wichtigsten Schablonen, Formen ihrer Verwendung im Erzählkontext und schließlich Hauptfunktionen für die Konturierung des Erzählvorgangs analysiert werden[3]. Damit ist die Voraussetzung für die eingehendere Betrachtung der Erzählerinstanz im Erzählkommunikationssystem der Märchensagas gegeben, die der Abschnitt 4.3 bringt. Für die Untersuchung der ‹Erzählstruktur der Märchensagas›, die im Mittelpunkt des vierten Abschnitts steht, bot sich hauptsächlich die von Vladimir Propp an russischen Zaubermärchen erarbeitete, bereits 1928 in der *Morphologie des Märchens* formulierte strukturalistische Methode an, die sich in verschiedener Weise als schlüssig und brauchbar erwiesen hat, und die in ihrer Handlichkeit auch hier die praktische Anwendung auf ein umfangreiches Textmaterial erleichtert[4]. Eine Zusammenfassung bietet darauf der letzte Abschnitt unter dem Stichwort ‹Schema-Literatur›.

4.2 Erzählschablonen als Bausteine

Erzählschablonen bilden in den Märchensagas ein dichtes Netz stereotyper, weitgehend schematisch gestalteter und fast ebenso

[3] Zur Terminologie vgl. E. R. HAYMES, *Das mündliche Epos*, 1977. Wir halten uns also nicht an Finnur Jónssons Empfehlung, man solle die Erzählschablonen am besten überspringen: «Det hele bliver en kæde af frygteligheder og uhyrligheder af enhver art; navnlig er kampskildringerne ulidelige, og de er netop både mange og lange; dem skal man helst springe over; også fordi de er så ensformige, for ikke at tale om alt det utrolige, der foregår». (*Litt.hist.*, 1924, S. 99–100)

[4] Vgl. hier vor allem die theoretischen Einleitungskapitel bei HANNELOTTE DORNER-BACHMANN, *Erzählstruktur und Texttheorie. Zu den Grundlagen einer Erzähltheorie unter besonderer analytischer Berücksichtigung des Märchens und der Gothic Novel*, Hildesheim/N.Y. 1979.

stark schematisch verwendeter Handlungssequenzen und stellen eines der grundlegenden erzählerischen Mittel des Märchensagaerzählers dar. Erzählschablone wird dabei ohne pejorative Nebenbedeutung als Terminus für eine inhaltlich und sprachlich in hohem Maß fixierte Motivkette verwendet[5]. Zu den in der mittelalterlichen Epik allgemein dominierenden Schablonen gehören u.a.: ‹Heranwachsen des Helden›, ‹Festanlässe›, ‹Beratungsszenen›, ‹Botenfahrten›, ‹Empfänge›, ‹Reisen›, ‹Schlachten›[6]. Gegenüber kontinentalen Brauterwerbungsepen sind in den isländischen Erzählungen ausführliche Schablonen für Beratungen, Botenfahrten, Kemenatenempfänge und Reisen selten. Es überwiegen quantitativ und thematisch die Jugend- und Festdarstellungen sowie Kampf- und Schlachtschilderungen. Im folgenden werden Aufbau und Funktion im Rahmen des Erzählkontextes dreier zentraler Erzählschablonen untersucht. Ich zitiere repräsentative Schablonen aus der *Dínus saga drambláta* (Jugend des Helden), aus der *Adonias saga* (Fest) und aus der *Saulus saga ok Nikanors* (Schlacht).

1. *Erzählschablone ‹Heldenjugend› – Beispiel Dínus saga drambláta*

enn þä þau høffdu nockur aar samanbuid, þä giordist þad efftir vidur kuæme ligumm tijma, ad fruinn *fæddi* einn *son*, so frijdann og feskann, ad j þui landi þöttist einginn haffa fregn feingid nie friett þuj sijdur, ad nockurt barn mundi áá jørdu borid vera *so vænt*, sem þetta. nu var könge sagdur og sijndur þesse atburdur, þui liet hann kalla alla sijna høfdingia, og stormenne j landinu ad hallda burdar tijd sijnz sonar, med virduglegre veitslu, og sem aller høfdingiar

[5] HAYMES, *Das mündliche Epos*, 1977, S. 20f. Zu diesem Erzählen mit Schablonen in den Märchensagas vgl. neben JÓNSSON (wie Anm. 3) ders., *Litt.hist.*, 1924, S. 62, wo er rät, bei Ausgaben dieser Texte die langweiligen Erzählschablonen doch auszulassen; M. SCHLAUCH, *Romance*, 1934; E. Ó. SVEINSSON, *Viktors saga*, 1964, bes. S. CXCIV ff.

[6] Für die mittelhochdeutsche Epik vgl. vor allem H. SIEFKEN, *Überindividuelle Formen und der Aufbau des Kudrunepos*, München 1967. Außerdem HAYMES, *Das mündliche Epos*, 1977; R. FINNEGAN, *Oral Poetry. Its nature, significance and social context*, Cambridge 1977; F. G. ANDERSEN, *Tekst, tradition og teori. En introduktion til mundtlig litteratur*, Odense 1980. Unter dem Titel «Archaische Jenseits- und Seinserfahrung als Erzählmuster: der Weg des Helden» behandelt P. BUCHHOLZ, *Vorzeitkunde*, 1980, S. 79ff., einige weitere Schablonen in den *Fornaldarsögur*.

voru vppsitiande, med könge lætur hann þennann nijfædda suein bera firer þä, sijnande þeim hanz væna asiönu, efftir leitandi vid þä huad þessi sueinn skillde heita, enn þeir søgdu köngur sie þeirra vijsastur allra og muni hann j hugad haffa naffn hanz. köngur seiger þä þad sijnist mier seiger hann máátuligt og miøg vidurkuæmeligt, ad naffn sueinsins sie af mödurinne hafft, og heite hann Dijnus, þui j firra sid og aatrunade hier j lande þä var Dijiäna gidia køllud, og eff þessi sueinn heffdi med þui lijkum blöma fæddur vered, j þann tijma mundi hann gudligur, helldur enn mannlegur, sijnst haffa, enn ad lycktadre þessare veitslu, föru høffdingiar med dijrmætumm gááffumm heim j sijnar borger.

Brätt efftir þetta, var hinumm vnga Dijnus ägiætt *fostur* feingid, og þar til vpp fæddur er hann var 4ra vetra gamall, þä var hann *vnder bök settur*, og nam hann first Grammaticam, þar næst Musicam, Rethoricam, Dïalecticam, Geometricam, Astronomiam, og Aritmeticam, og þær böklegar lister, er meijstarar máättu honum kienna, og so framtt lærde hann ad hann vann þä j spurningumm, sem aadur voru hanz meijstarar, og þar efftir feingust ecki til sem honum mättu kienna framar, þä fijstist hann ad læra kukl og *riddaraskap*, runer og reipagøngu, og nu var hann þeim øllum meire, og margvijsare og einginn fanst hanns jaffninge, j nälægumm løndumm edur rijkiumm, og sem hann var xij vetra gamall, þä var hann so stör og vaskur stinnur og sterkur sem fullroskinn madur, og *einginn* j þui lande *stodzt honum vid.* tök hann þä ad nema allar riddaraligar lister, ad skiöta og hæffa huad hann villde. köngur elskar nu hiartanliga sinn son, og sä huorsu hæverskligur hann var ordinn til allra hluta, og veralldligra lista *vmm framm adra* menn þeim er hann haffde fregn aff feinged, j þann tijma.

Einn tijma geingur Dijnus firer fødur sinn, og sagdi so til hanz, minn sæte fader, hier til heff eg halldinn verid til nämz og sköla og allra handa lista, og eff þier þiker eg off fätt numid hafa þä fä mier einn vngann meijstara, þui aller gieffast vpp sem til voru feingner, og kalla mig meire vijsdöms, enn eff þad er wte, þä vil eg þess beida ydur ad þier giored sem eg beidunst ad þad sie liöst ad eg sie helldur mecktugur köngzson, helldur enn af kotkalle kominn, þui lijtel frægd mun aff mier fara eff eg liffe sem mær j ydar garde, edur mukur j klaustre, huad er þad minn elskuligur sonur? seiger köngur, er þu villt aff oss beidast, skulu vær þad giarnann til lááta, þuiad so mikinn føgnud høfumm vier aff þier, munntu og aff vorre tign þess einz beidast, ad oss mun vel standa ydur ad veita. nu suarar junkiærinn Dijnus eg bid ad þier laated smijda skamt frä ydare borg einn frijdann og sterkann kastala, og firer jnnann hans steinmur, eina sterka høll fagra og ferska, og prijdeliga pentada gler gluggum og gimmsteinumm, setta og grædda vel mätuliga, so eg meigi veita dijrum høffdingiumm, vil eg þä til mijn kalla. Hier med vil eg þier faaid mier til þienustu herra manna sonu, frijda og fræckna listuga og lundpruda, hier med jnntektir aff rijkinu, so vier meigumm vorn kost hæverskliga hallda, og þä sem vier viliumm til vor kalla. nu seiger köngur ad hann skule þetta allt þiggia sem hann beidist, eru nu tilkallader, høfudsmider og hagleijkz meijstarar ad smijda søgd herberge, og sem þetta var fullgiørt efftir villd og vilia köngs-

sonar, þä voru þangad kallader hertuga syner, og jalla, xl. ad tølu, og voru aller listuger, j þeirra tølu var köngsson aff Gereio sä er Grammaton hiet, hann gieck næst jungkiæranumm Dijnus, berande mesta magt yffer alla næst honum

Dijnus köngsson setst nu j sinn kastala[7]

[7] *Dínus s. drambláta*, S. 5–9. ‹Als sie einige Jahre verheiratet waren, geschah es nach entsprechender Zeit, daß die Königin einen Sohn gebar, der so schön und herrlich war, daß niemand in diesem Land früher oder später erfahren hatte, daß ein so schönes Kind wie dieses auf die Welt kam. Als nun dem König dieses Ereignis bekannt gemacht worden war, ließ er alle seine Häuptlinge und die Großen des Landes zur geziemenden Feier der Geburt seines Sohnes rufen. Wie alle Häuptlinge beisammen saßen, ließ er den neugeborenen Knaben zu ihnen hereintragen und zeigte ihnen sein schönes Aussehen und fragte, wie der Knabe heißen sollte. Sie aber antworteten, daß der König der weiseste unter ihnen sei und einen Namen ausgedacht haben werde. Darauf sagte der König: ‹Das scheint mir angemessen, daß der Knabe seinen Namen von der Mutter bekommt und Dínus heißt, denn im früheren Glauben hierzulande wurde eine Göttin Díana genannt, und wenn dieser Knabe zu jener Zeit mit solcher Schönheit geboren worden wäre, hätte man ihn eher für einen Gott als für einen Menschen gehalten›. Nach beendetem Fest zogen die Häuptlinge mit wertvollen Gaben heim in ihre Städte.

Bald darauf gab man dem jungen Dínus einen guten Ziehvater. Er wuchs auf, bis er vier Jahre alt war, dann ließ man ihn studieren, und er lernte zuerst Grammaticam, darauf Musicam, Rethoricam, Dïalecticam, Geometricam, Astronomiam und Aritmeticam, und die Wissenschaften, die ihm seine Lehrer beibringen konnten. Er lernte so rasch, daß er jene an Wissen übertraf, die vorher seine Meister gewesen waren. Danach konnte niemand mehr gewonnen werden, der ihn mehr hätte lehren können. Dann wollte er Zauberei und Ritterschaft erlernen sowie Runenkunst und Akrobatik, und nun war er ihnen überlegen und weiser als sie und niemand war ihm ebenbürtig in den naheliegenden Ländern und Reichen. Als er zwölf Jahre alt war, war er so groß und tüchtig, hart und stark wie ein erwachsener Mann, und niemand im Lande konnte es mit ihm aufnehmen. Er begann nun, alle ritterlichen Fertigkeiten zu lernen, schießen und treffen, wie er wollte. Der König liebte seinen Sohn von Herzen und sah, wie er in jeder Beziehung von gutem Benehmen war und an weltlichen Fähigkeiten alle Männer, von denen er zu jener Zeit gehört hatte, übertraf.

Einmal ging Dínus zu seinem Vater und sprach: ‹Mein lieber Vater, nun hat man mich studieren und in anderen Fertigkeiten ausbilden lassen. Wenn du findest, ich habe zu wenig gelernt, dann gib mir einen jungen Meister, denn alle haben nun aufgegeben, die man angestellt hat, und nennen mich weiser. Wenn aber meine Ausbildung abgeschlossen ist, bitte ich dich, mir meine Bitte zu erfüllen, damit offenbar wird, daß ich ein Königssohn bin und nicht von einem Kätner abstamme. Ich werde nur wenig berühmt, wenn ich wie eine Jungfrau

Als Resultat eines Vergleichs aller einschlägiger Stellen im Märchensagakorpus läßt sich dieses Erzählmuster ‹Heldenjugend› in die drei Hauptphasen ‹Geburt und Wachstum›, ‹Ausbildung›, ‹Erwachsenenalter› gliedern[8]. Trotz gewisser Variationen vermittelt die Schablone immer dieselbe Information: Ein Kind – ein Knabe – wird (fast durchwegs von aristokratischen Eltern) geboren. Wir erfahren seinen Namen, wobei schon hier die Korrespondenz zwischen Held und Sagatitel auffällt[9]. Es folgt eine meist eingehende Beschreibung des unvergleichlichen Äußeren des Knaben, der überdurchschnittlich rasch wächst. Darauf erhält der Junge eine Erziehung, bestehend aus *bókfræði*: den *artes libe-*

in Eurem Hof oder wie ein Mönch im Kloster lebe›. ‹Was willst du, mein lieber Sohn, von uns erbitten? Wir wollen es gern erfüllen, denn wir haben viel Freude an dir. Du wirst auch nur das von unserer Würde erbitten, was uns zu erfüllen wohl ansteht›. Nun antwortete der Junker Dínus: ‹Ich bitte darum, daß Ihr nicht weit von Eurer Stadt ein schönes und starkes Schloß bauen laßt; innerhalb seiner Steinmauer soll eine starke und schöne Halle stehen, herrlich bemalt, mit Glasfenstern versehen und Edelsteinen besetzt und passend verziert, damit ich vornehme Häuptlinge empfangen kann, will ich sie zu mir rufen. Außerdem will ich, daß Ihr mir schöne und tapfere, herrliche und stolze Söhne von großen Herrenleuten zu Diensten gebt, ferner Einnahmen aus dem Reich, damit wir uns und unsere Gefolgsleute höfisch unterhalten können›. Der König sagte, daß ihm dies alles gewährt werden sollte. Man rief nun die besten Schmiede und Künstler herbei, um besagte Räume zu bauen, und als dies nach Wunsch und Wille des Prinzen vollendet war, wurden Herzogen- und Jarlssöhne, vierzig an der Zahl und alle herrlich, herbeigerufen. Unter ihnen war der Prinz von Gereio, der Grammaton hieß. Er war dem Junker Dínus am nächsten und hatte nach ihm die meiste Macht über alle. Prinz Dínus ließ sich nun in seinem Schloß nieder›.

[8] Den folgenden Ausführungen liegt im wesentlichen ein Kapitel meiner Lizentiatsarbeit (*Märchensagas,* Zürich 1978, masch.) zugrunde, in der das gesamte Material aufgearbeitet ist. Aus Darstellungsgründen werden hier lediglich einige repräsentative Beispiele angeführt. Es geht ausdrücklich nicht darum, die literarischen Ursprünge dieser Schablonen aufzuzeigen. Vgl. zu einzelnen Elementen u. a.: M. W. STEIN-WILKESHUIS, *Het kind in de Oudijslandse samenleving*, Groningen 1970; M. SCHLAUCH, *Romance*, 1934; BUCHHOLZ, *Vorzeitkunde*, 1980; L. LÖNNROTH, *Det litterära porträttet i latinsk historiografi och isländsk sagaskrivning – en komparativ studie*, in: APS 27, 1965-69, S. 68-117; A. VAN NAHL, *Originale Riddarasögur*, 1981.

[9] ‹Sagatitel› oder Überschriften finden sich vornehmlich in den jüngeren Handschriften, in denen die Übereinstimmung fast durchgängig ist.

rales, sowie aus *riddarligar íþróttir*. Abschließend werden seine Kenntnisse, besonders Sprachen, seine Fähigkeiten als Ritter und seine Charaktereigenschaften genannt.

In allen Texten wiederum weitgehend identische Leitwörter geben den Stand an, den die Schablone erreicht hat. Mit den (oben kursivierten) Beispielen aus der *Dínus saga*, die die Schablone stark expandiert: Geburt (*fæddi son*), Schönheit (*so vænt*), Erziehung (*fostur, vnder bök settur, riddaraskap*), Unvergleichlichkeit (*einginn stodzt honum vid*)[10]. Der Anfang der Schablone ist mit der Geburt (manchmal einer Vorgeschichte über die Umstände der Zeugung, Prophezeiung während der Schwangerschaft, o. ä.) abgegrenzt, ihr Ende mit dem Eintritt des Helden ins Erwachsenenalter, den seine Forderung nach einem Schloß, einer Flotte (mit dem anschließenden Auszug auf Abenteuerreisen) oder nach einer eigenen Gefolgschaft (mit entsprechendem Ritterschlag) markiert[11]. Jede dieser Einzelphasen setzt sich aus einer Reihe immer wieder verwendeter und meist gleich formulierter Informationselemente zusammen. Die Ausgangslage des Erzählgeschehens ist etabliert, wenn die Erzählschablone ‹Heldenjugend› ihre Signalfunktion erfüllt, das heißt für den genrevertrauten Rezipienten den Helden deutlich gekennzeichnet und den meist höfisch gezeichneten Bezugsrahmen umrissen hat.

[10] Zum Terminus ‹Leitwort› vgl. SIEFKEN, *Überindividuelle Formen*, 1967. Zu den Elementen der Ausgangssituation vgl. bereits V. PROPP, *Morphologie des Märchens*, Frankfurt a.M. 1975, S. 119–120. In den Märchensagas ist der *kolbítr*-Typ durchaus nicht die Regel; von den Helden des Korpus weisen vor allem Áli flekkr und Sigurðr þǫgli ein deutlich markiertes Handikap auf, in den allermeisten Fällen wachsen die Märchensagahelden in einem Königsschloß auf (dazu SCHLAUCH, *Romance*, 1934, S. 95f.).

[11] Weitere Märchensagas mit ausführlich gestalteten Jugend-Schablonen sind: *Adonias s., Ectors s., Kirjalax s., Rémundar s., Saulus s., Sigrgarðs s. ok Valbrands*, während die restlichen Texte des Korpus das Muster nur ansatzweise ausführen. Zur Heldmarkierung vgl. auch A. B. LORD, *The Singer of Tales*, Cambridge, Mass. 1960, sowie HEDA JASONS Forschungsbericht über die Arbeiten der russischen Folkloristik vor Propp (H. JASON, *Precursors of Propp: Formalist Theories of Narrative in Early Russian Ethnopoetics*, in: PTL 3, 1977, S. 474, 482).

2. *Erzählschablone ‹Fest› – Beispiel Adonias saga*

Epter þetta lætur kongrinn *bua til* agætrar *veizlv* j sinne hǫfudborg Aquense og *bydur* þar *til* ǫllvm hǫfdingium og vnderkongum af Galicia. og Aqvitania. og Próvincia. og *kom* þar *saman* allmikid fiolmenne. var nú Remedia *j hasæti* sett og sátv hia henne hinv dyrliguztv frúr er til woru j ollvm þeim lǫndvm er ádr woru nefnd. *Meire dyrd* og *gledi* mátti þar lita *enn* kostur væri at fa adra slika j nordrálfu heimsins j allz kyns gledi og leikum er þar fram fór *j krásvm* og kryddvm piment og kláre. *var* þar *druckit* osparliga sem hverivm bezt likade. hverr var ǫdrum viliugur til allrar hæveskv. eingi hafdi þar kallz nie kijf vid annann. jduliga at þesse veizlu foru Riddarar ýt af borginne. takande sin glavel. og vópnhesta. og Rida j *turniment*. og var kongr og drottning og allt Riddarafólk þar á siánde og *stód þessi veizla* .xiiij. daga med ǫllum pris og sóma. At þesse veizlu bar kongr þá dyrligu koronv er átt hafdi Marsilius kongr og þar med tignarklædi þau er Remedia hafdi presentad honum. ollvm hǫfdingium woru *gefnar agætar giafer* hestar og herklædi gullker med gimsteinum. borger og kastalar. þeim sem med Remedie hofdu þangat farit. edr stora bæi. og eingi var þar sá er eigi hefdi goda gripi þegit. *Epter lidna þessa veizlv foru* menn *heim þackande* kongi og drottningu alla hæversku og sæmd veizlu og vingiafer. kongrinn Lodovikus *sezt* nu *j sitt hasæti* og styrer sinu Riki og hans drottning Remedia[12].

[12] *Adonias s.*, S. 116–117. ‹Darauf ließ der König in seiner Hauptstadt Aquense ein ausgezeichnetes Fest vorbereiten und lud alle Häuptlinge und Unterkönige aus Galicia und Aqvitania und Provincia ein. Es kam dort eine sehr große Schar zusammen. Man setzte nun Remedia auf den Thron und bei ihr saßen die herrlichsten Frauen, die sich in den vorher erwähnten Ländern fanden. Mehr Pracht und Freude war dort zu sehen, als man in der nördlichen Hemisphäre bekommen könnte, an aller Art von Vergnügungen und Spielen, als man die leckeren Köstlichkeiten und gewürzten Weine auftrug. Ohne zu sparen, trank man dort, wie es jedem behagte. Jeder war dem anderen wohlgesinnt, niemand spottete oder zankte. Unermüdlich ritten bei diesem Fest die Ritter aus mit ihren Lanzen und Pferden und führten Turniere durch. Der König und die Königin und alle Ritter schauten zu und das Fest dauerte vierzehn Tage lang voller Preis und Ehre. Der König trug während des Festes die herrliche Krone, die König Marsilius besessen hatte, und dazu die Ehrenkleider, die ihm Remedia geschenkt hatte. Allen Häuptlingen wurden kostbare Gaben gemacht, Pferde und Rüstungen, Goldbecher mit Edelsteinen. Jene, die mit Remedia gekommen waren, erhielten Städte und Schlösser oder große Höfe, und niemand war dort, der keine guten Sachen bekommen hätte. Nachdem das Fest vorüber war, reisten die Leute heim und dankten dem König und der Königin für all die höfische Pracht und die Ehre, das Fest und die Freundesgaben. König Lodovikus setzte sich darauf auf seinen Thron und er und seine Königin Remedia regierten das Land›.

Der überwiegende Teil der Erzählschablonen zur Beschreibung eines Festes, deren Expansion – die Ausführlichkeit, mit der beschrieben wird – ebenfalls sehr starken Variationen unterworfen ist, während ihr Aufbau und die Einzelelemente gleich bleiben, setzt sich aus folgenden, durch Leitwörter markierten Hauptelementen zusammen[13]: Vorbereitung (*Adonias saga: bua til veizlv*), Einladung (*bydur til*), Ankunft der Gäste (*kom saman*), Sitzordnung (*j hasæti*), Pracht, Freude, Unvergleichlichkeit (*dyrd, gledi, meire* – *enn*-Formel), Bewirtung: Speise und Trank (*j krásvm, var druckit*), Unterhaltung: Turniere, Ritterspiele, Musik (*turniment*), Dauer des Festes (*stód þessi veizla*), Geschenk an die Gäste (*gęfnar agætar giafer*), Ende des Festes (*epter lidna þessa veizlv*), Dank (*þackande*), Heimreise (*foru heim*), Zurückbleiben des Gastgebers (*sezt j sitt hasæti*).

Besonders häufig werden die Einladung (*boð*), das Fest (*veizla, hóf*) und die Gaben (*gjafir*) explizit erwähnt. Sogar die folgende Kurzschablone aus der *Adonias saga* enthält diese konstitutiven Elemente mit den entsprechenden Leitwörtern:

> Litlu sidar lét kongrinn vid *veizlu búazt,* og þar til *bydr* hann morgum hǫfdingium og Rikvm bændvm og giorer nú *brullaup* til drottningar og færr hennar og at *lidinne* þesse veizlv *foru* hǫfdingiar og ǫll alþyda *heim* med gódvm *giofvm. sezt* nu kongr vm kyrt[14].

Zusätzliche Elemente, die je nach Erfordernis des Handlungszusammenhangs eingebracht werden können, sind beispielsweise die Heilung der Verwundeten nach einer Schlacht, Botenhandlungen[15], der Ritterschlag, Prozessionen, die Krönung, das Vortragen

[13] SIEFKEN, *Überindividuelle Formen*, 1967, gibt für den typischen Ablauf ‹Hoffest› in der mittelhochdeutschen Epik die Phasen ‹Einladung›, ‹Vorbereitung›, ‹Empfang›, ‹Fest›, ‹Verabschiedung› an (S. 16–18). G. BARNES, *The riddarasögur*, 1975, S. 141f., untersucht anhand der Fest-Schablone Unterschiede im Erzählstil der *Riddarasögur* und Märchensagas.

[14] *Adonias s.*, S. 108. ‹Kurz darauf ließ der König ein Fest bereiten und lud dazu viele Häuptlinge und reiche Bauern ein und warb um die Königin und bekam sie. Und nach Abschluß des Festes zogen die Häuptlinge und das ganze Volk mit guten Gaben nach Hause. Der König blieb nun in seinem Reich›.

[15] Ausgebaute Botenhandlungen, sonst in den Märchensagas nicht sehr häufig, zeigen etwa: *Mírmanns s.* (S. 146ff.), *Dámusta s.* (S. 56ff.), *Kirjalax s.* (S. 54f., 75ff.).

der Brautwerbung (persönlich oder durch Stellvertreter) mit entsprechender Weiterführung des Geschehens[16], das Erscheinen der Prinzessin mit ihrer Jungfrauenschar, Brautgeschenke, die Schönheit der Königin oder Prinzessin. Verglichen mit der ‹Jugend›-Schablone fällt in diesem Erzählmuster die starre Reihenfolge der Elemente auf.

3. *Erzählschablone ‹Schlacht› – Beispiel Saulus saga ok Nikanors*

Nu uerdr hann nockut hliodr uid þessa saugu sem uorkunn uar at þuiat hann hafdi nu ecki uid stridi buizt. og þo at huoru sender hann þegar bodskap um aull nalæg hierut. at huor madur skylldi sem tidazt til hans koma sa er uopnum matti uallda. hann hefer uidbunat j borginni alla nottina sem honum þotti likazt. enn um morguninn þegar j ar uekia þeir brædur upp allann sinn her og bioda huerium manni at uopnazt med sinum beszta bunadi. uar nu so giort. og hier epter þeysa þeir upp til borgarinnar allann sinn her med blám brynium biortum hialmum skygdum suerdum smeittum skiolldum sitiandi a uænum uopnhestum. liettandi nu eigi fyrr en þeir koma a einn uidan uaull og slettann skamt j fra borginni. nu sem hertuginn Nicanor getur þetta at lita lætur hann þegar blasa herblástur um allann stadinn og uopnazt þegar allt stadarfolkit. er nu og sialfur hertuginn og hinn frækni Uillifer bader herklædder til handa og fóta sinum bezta bunadi. og hier epter Rida þeir út af stadnum med allan sinn her og uar þat litill Ridull hia hinum utlenda hernum. koma nu fram a þann uaull sem uoru fylkingar hertugana.

NU blasa huorertueggiu herblastur. og þui næst siga saman fylkingar. uerdr hier nu skiott hin hardazta orrosta. sumer hoggua enn sumer leggia. sumer skiota af handbogum edur laasbogum. uerdr nu skiott ogurligt mannfall so at huerium steyper yfer þuerann annann. skilst hier nu margur skiott uid sinn kumpan med ymsum atburdum. sumer eru haugner edur skotner edur lagder en hestarner hlaupa hneggiandi med tomum saudlunum epter er mennerner falla dauder af til jardarinnar. hallar nu skiott bardaganum a borgarmenn sem uon uar at saker mannmergdar at ecki matti Raund uid Reisa. enn þeir brædur hofdu med ser marga hinu sterkuztu kappa. enn uoru .ij. jallar med þeim þeir sem einna uoru sterkazter. annar het Annchices. hann uar af borginni Cesarea Filippi. annar het Manases. hann uar af borginni Iericho. hun stendur a Jorsalalande. þeir Rida nu bader fram j midian her Nicanors hertuga giorandi yferuættis mikit mannspell. Ridr Anchises jarll at einum agætum Riddara er het Roroas. hann snyzt uit fulkomed uel. og skytur fyrir sik skilldinum. enn þo kom þat fyrir litit. þuiat jallinn setti sitt spiot j skiolldinn so snart at þegar gengur j gegnum og þrifallda bryniuna og sialfan hann so at yddi ut um bakit og fleygde honum so daudum af hestinum. slika þionustv ueitte

[16] Zu den erzählerischen Möglichkeiten der Brautwerbungsarten vgl. vor allem SIEFKEN, *Überindividuelle Formen*, 1967.

iarl odrum og hinum þridia og huerium af hende. þangat til sem hann braut spiotskaptid. þui næst bra hann suerdinv og hio til beggia handa menn og hesta so ad allt stǫkk vndan þat er fyrir uar. Enn þeir sem bidv fiengv skiotan dauda. Nu getur þetta at lita hinn godi Riddari Villifer huat hinn illi hundr hefzt ad. uill nu helldr deyia med sinum kompanum enn þeirra sie lengr ohefnt. þui keyrer hann hestinn med sporum og Renner hit beinzsta fram ad jarlli enn hann snyzt uid. leggr nu huor j annars skiolld med sinu spioti med so miklu afli ad bædi spiotskǫptin brotnudu j svndur enn huorgi fiell ofan. Nu bregdr Uillifer suerdi sinu so skiott ad uarla matti auga aa festa sueiflandi þui þegar a hals jarlinum so ad af flaug hǫfudid langt j burt aa uollin enn bukurenn steyptizt vr savdlinvm. sidan ridr hann fram j midian her heidingia fellandi huern um þueran annann berandi sinar badar hendr blodgar upp til axlar. latum hann nu uinna slikt er hann ma enn uikium nockut saugunni til huat at hefzt jarlinn Manasess af Jhericho. hann Ridur fram amoti greifanum af Fenedi sem Lafrans het leggiande sinu spioti fyrir briost honum so at j hiartanu nam stadar og steyper honum daudum a jord. sidan brá hann suerdinu og hio til eins Riddara sem het Assel so at af tok hondina hægri og med alla siduna soat j saudlinum nam stadar. Sidan hio hann ymizt med suerdinu edur lagdi med spiotinu og uard morgum manni at skada. þetta getur at lita hertuginn Nicanor og eirer honum þat illa. keyrer nu hestinn med sporum og Ridur fram at jarli leggiandi sinu sterka spioti j hans skiolld med so miklu afli at j gegnum gengr og þar med þrifallda bryniuna og sialfan hann. Sidan uo hertuginn jarlinn upp a spiotinu skiotandi aurfalnum nidr j uaullinn og liet so jarl sæuazt a spiotinu. Nu getur hertuginn at lita umhuerfis sik fall sinna manna so miog at fatt eina stendur upp. understendur hann nu at hann mun unnit hafa þann sigur at sinni sem honum mun audit uera. þui kallar hann a sinn goda uin Villifer og bidur sina menn snua undan til borgarinnar. þuiat allr þrottur uar fallinn af þeirra maunnum. enn vid so mikit mannmergi uar at eiga at ecki matti j moti standa. og nu er hertuginn eigi amælis uerdr þott hann snui undan og so giorer hann nu. Ridur nu heim til stadarins eigi meir enn uid .M. manna allz er undan komzt ur þessu bardaga. og þegar hertuginn er heim kominn j stadinn eru aull hlid borgarinnar sterkliga aptur læst. enn hiner Reka flottan allt at borgarhlidi. setiandi sidan sinar herbuder umhuerfis stadinn. fara heidingiar nu til og drecka glader og kater. hrosandi sinum sigri[17].

[17] *Saulus s. ok Nikanors*, S. 32–35. ‹Nun verstummte er ob dieser Nachricht, was nicht verwunderlich war, da er nicht mit Krieg gerechnet hatte. Und dennoch schickte er sofort die Botschaft in alle benachbarten Gebiete, daß jeder Mann, der Waffen tragen konnte, sofort zu ihm kommen sollte. Er traf die ganze Nacht Vorbereitungen in der Stadt, wie es ihm am zweckmäßigsten schien. Und am Morgen früh weckten die beiden Brüder ihr ganzes Heer und befahlen, daß jeder seine beste Rüstung anlegte. Das wurde getan. Und darauf trieben sie ihr ganzes Heer zur Stadt hinauf, mit blauen Brünnen, gleißenden Helmen, polierten Schwertern, emaillierten Schildern, auf prächtigen Pferden. Sie

hielten nicht an, ehe sie auf ein weites, ebenes Feld in der Nähe der Stadt kamen. Wie nun der Herzog Nikanor dies sah, ließ er sogleich in der ganzen Stadt zum Kampf blasen, und alle Leute der Stadt ergriffen ihre Waffen. Auch der Herzog selbst und der tüchtige Villifer waren von Kopf bis Fuß mit ihren besten Rüstungen gekleidet. Danach ritten sie mit ihrem ganzen Heer zur Stadt hinaus und es war ein kleiner Haufen gegen das ausländiche Heer. Sie kamen nun auf das Feld, wo die Formationen der Herzoge waren.

Nun bliesen beide zum Kampf. Darauf prallten die Formationen aufeinander und es kam bald zum harten Kampf. Manche hieben, manche stießen. Einige schossen mit dem Bogen oder der Armbrust. Es starben dort bald so viele Männer, daß jeder quer über den anderen fiel. Mancher trennte sich nun rasch auf verschiedene Weise von seinem Gefährten. Einige wurden niedergehauen oder erschossen oder aufgespießt, und die Pferde liefen wiehernd mit leeren Sätteln umher, nachdem die Männer tot auf die Erde gefallen waren. Die Stadtbewohner waren nun bald unterlegen, was zu erwarten gewesen war; wegen der Überzahl konnten sie keinen Widerstand leisten. Außerdem hatten die Brüder viele äußerst starke Krieger mit sich, darunter als stärkste zwei Jarle. Der eine hieß Anchises, er stammte aus der Stadt Cesarea Filippi, der andere Manases, aus der Stadt Jericho; sie liegt in Jórsalaland. Sie ritten nun beide mitten ins Heer von Herzog Nikanor und richteten dort außerordentlich viel Schaden an. Jarl Anchises ritt auf einen hervorragenden Ritter mit Namen Roroas zu. Dieser reagierte sehr gut und schützte sich mit dem Schild, aber das nützte trotzdem wenig, denn der Jarl legte seine Lanze so rasch gegen den Schild, daß sie sogleich hindurch ging und auch die dreifache Brünne und ihn selbst durchstieß und zum Rücken herausragte. So warf er ihn tot vom Pferd. Gleich verfuhr er mit einem zweiten und einem dritten und so der Reihe nach, bis er den Lanzenschaft brach. Danach zückte er das Schwert und schlug zu beiden Seiten Männer und Pferde, so daß alle aus dem Weg sprangen. Aber jene, die warteten, starben bald. Nun sah der gute Ritter Villifer, was der böse Hund anrichtete. Er wollte eher mit seinen Gefährten sterben, als sie länger ungerächt lassen. Deshalb trieb er sein Pferd mit den Sporen an und ritt direkt auf den Jarl zu, der sich jedoch umdrehte. Beide stießen ihre Lanzen mit so großer Kraft gegen den Schild des anderen, daß beide Lanzenschäfte zerbrachen; es fiel aber keiner hinunter. Nun zückte Villifer so rasch sein Schwert, daß man es kaum erblicken konnte, und hieb damit auf den Hals des Jarls, so daß der Kopf weit weg auf das Feld fiel und der Körper aus dem Sattel stürzte. Darauf ritt Villifer ins Heer der Heiden und tötete einen nach dem anderen, so daß seine Arme bis zu den Achseln blutig wurden. Lassen wir ihn nun kämpfen, so gut wie er kann, und wenden wir die Erzählung dem zu, was der Jarl Manases aus Jericho unternimmt. Er ritt gegen einen Grafen aus Venedig an, der Lafrans hieß, und stieß ihn mit der Lanze durch die Brust, so daß sie bis ins Herz drang, und warf ihn tot auf die Erde. Danach zückte er das Schwert und hieb auf einen Ritter mit Namen Assel ein, so daß der rechte Arm und die ganze rechte Seite abgeschnitten wurden und das Schwert im Sattel stecken blieb. Danach hieb er mit dem Schwert oder

Detaillierte Schilderungen von Schlachten gehören zu den Stilspezifika der Märchensagas[18]. Es sind dies die Erzählschablonen, die der Erzähler in der Regel mit den zur Verfügung stehenden Mitteln am meisten ausdehnt. Das hier zitierte Beispiel aus der *Saulus saga ok Nikanors* stellt eine durchaus prägnante und straff erzählte Schablone dar. Anlaß zu dieser Schlacht ist eine abgewiesene Werbung[19]. Über folgende, feststehende Elemente entwikkeln sich die großen Heeresschlachten in den Märchensagas: Vorgeschichte (Anlaß zur Schlacht, vermittelt etwa in Form einer Botenhandlung, Abweisung einer Werbung), Vorbereitungen auf beiden Seiten, Nacht und Morgen vor dem Kampf, Beginn der Schlachthandlungen, Aufzug auf dem Kampfplatz, Ertönen des Schlachtsignals, Stärkeverhältnis der Gegner (das eine besondere Möglichkeit zur Glorifizierung der Heldenseite bietet), Zusammenprall der Heeresformationen, Härte der Schlacht, Aufzählung

stieß mit der Lanze und richtete manchem Manne Schaden an. Dies sah Herzog Nikanor und es gefiel ihm nicht. Er trieb sein Pferd mit den Sporen an und ritt auf den Jarl los, stieß seine starke Lanze mit so großer Kraft gegen seinen Schild, daß sie durch den Schild und die dreifache Brünne und den Jarl selbst hindurch drang. Dann hob der Herzog den Jarl auf der Lanze hoch, steckte die Tülle in den Boden und ließ so den Jarl auf der Lanze sterben. Nun sah der Herzog, daß um ihn herum so viele seiner Leute starben, daß kaum einer aufstand. Er verstand nun, daß er nun den Sieg errungen hatte, der ihm dieses Mal vergönnt war. Deshalb rief er seinem guten Freund Villifer zu und befahl seinen Leuten, sich in die Stadt zurückzuziehen, denn alle Kraft hatte ihre Leute verlassen. Sie hatten so viele Feinde gegen sich, daß sie nicht widerstehen konnten. Der Herzog ist dafür nicht zu tadeln, daß er floh, und das tat er nun. Er ritt in die Stadt zurück mit nicht mehr als tausend Leuten, die der Schlacht entkamen. Und wie der Herzog in die Stadt geritten war, wurden alle Stadttore gut verschlossen. Aber die anderen verfolgten die Fliehenden bis zum Stadttor und stellten darauf ihr Heerlager um die Stadt auf. Die Heiden tranken nun froh und feierten ihren Sieg›.

[18] Vgl. Anm. 3 und 5. Außerdem der Ausspruch einer alten Isländerin aus dem letzten Jahrhundert: «Ekki er gaman að guðspjöllunum, enginn er í þeim bardaginn». (Dazu JÓN ÁRNASON, *Íslenzkar þjóðsögur og ævintýri*, II, Reykjavík 1954, S. 493).

[19] Vorbilder für die Schlachtenschilderungen dürften die Märchensagas in übersetzten Werken wie der *Karlamagnús s.* und *Þiðreks s.* (LAGERHOLM, *Drei Lygisǫgur*, 1927, S. XVII), aber auch der *Alexanders s.* (bes. 3. Buch), gefunden haben.

der eingesetzten Waffenarten, Größe der Verluste, Zweikämpfe einzelner, namentlich hervorgehobener Krieger (diese werden nach folgendem Schema erzählt: Erblicken des Gegners, der großen Schaden anrichtet, Duelle zwischen den beiden Kämpfenden, zuerst zu Pferd, dann zu Fuß, mit den jeweils entsprechenden Waffen, harter Kampf bis zur Ermüdung, Tod eines der Kämpfenden), Dauer der Schlacht, schließliche Überlegenheit einer Partei, Flucht der Unterlegenen (eines Teils oder des ganzen Heeres), Verfolgung (Gefangenschaft, Bestrafung), Sieg und Siegesfeier[20].

Gesamthaft ergibt sich das Bild häufig automatisch abgewikkelter Handlungseinheiten, die, in den einzelnen Erzählungen nur geringfügig variiert, eine bestimmte Norm einhalten. Trotz Varietät der Einzelelemente sind die Erzählschablonen als Ganzes in der Regel uniform. Ihre Verbreitung im Großteil der Märchensagas und die starre Ausformung sind Ausdruck eines weitreichenden Gestaltungsschematismus. Die Schablonen setzen sich größtenteils aus meist identischen Elementen zusammen. Spezifisch ist ferner die fixierte Reihenfolge der Bestandteile im Rahmen einer Schablone. Formelhafte Leitwörter und -begriffe markieren den Stand, den die Erzählung erreicht hat, und machen diese für den Zuhörer überprüfbar. Zur Darstellung eines gewissen Geschehens, etwa der Jugend des Helden, eines Festes oder einer Schlacht, bleibt dem Erzähler der Märchensaga offenbar lediglich der Griff zur Schablone, zum vorgegebenen und in vielen Punkten festgelegten Schema[21]. Der Zwang des konventionellen Musters wirkt so stark, daß selbst atypische Elemente im Rahmen einer

[20] Einzelne Texte zeigen individuelle Ausformungen der vorgegebenen Elemente. So werden in der *Nitida s.* die Schlachten mit dem Sammeln der Seeflotte und einer Seereise eingeleitet oder sind in der *Mírmanns s.* die Kämpfe auf kurze Duelle beschränkt. Allgemein prägt das höfische Milieu die Kämpfe in der Märchensaga. Es überwiegen Landschlachten mit Ritterheeren, während die in den *Fornaldarsögur* dominierenden Wikinger-Seeschlachten hier seltener sind. Häufiger als die *hólmganga* ist die *burtreið.*

[21] So können gar vom Gegner vorbereitete Feste ganz einfach übernommen werden: *enn þeir toku ueizluna og brullaups kostinn sem obodner kuomu til. skipa þeir brædur nu allar þær haller sem j uoru borginni sinum maunnum ueitandi med hinu mesta kappi allt til nætur* (*Saulus s.*, S. 38f.).

bestimmten Schablone realisiert werden[22]. So zeigt sich bereits hier, daß die Möglichkeiten einer individuellen Erzählweise in den Märchensagas begrenzt sind[23]. Zur Hervorhebung einer Figur oder eines Ereignisses bietet sich vor allem das Stilmittel der Ausmalung einer Schablone oder eines Einzelelements an. Beispielsweise sind Feste, die im Zusammenhang mit dem Helden stehen, oft extensiv ausgebreitet, auch wenn ihre unmittelbare Funktion für die Handlung untergeordnet scheint. Detailliertheit der Formulierung stellt anderseits eines der Verfahren zur Betonung einer handlungsrelevanten Stelle dar. Erzählerische Variation, individuelles Erzählen wird vornehmlich durch unterschiedliche Realisierung der vorgegebenen Elemente, nicht durch Einführung neuer Momente erreicht.

Abweichungen von dieser Norm haben die Funktion, signalartig spätere Handlungssequenzen vorauszudeuten und zu motivieren: wird ein Element in einer sonst ganz dem stereotypen Muster gemäß ausgefüllten Schablone besonders gewichtet, stellt dies einen Hinweis auf die Rezeptionsabsicht des fiktiven Erzählers dar, auf den die Erzählung im weiteren Verlauf rekurriert[24]. Die Anlehnung der Erzählerinstanz an überindividuelle Erzählkonzepte schlägt sich an der Textoberfläche in diesem Erzählen mit Schablonen am auffälligsten nieder, während solche Muster durch Einhaltung des festen Schemas die Rezeption auch für den Adressaten erleichtern. All dies erlaubt es, die isländischen Märchensagas mit einem von Hans Dieter Zimmermann geprägten Begriff als ‹Schema-Literatur› zu bezeichnen[25].

[22] Das zeigen etwa ungewöhnliche Eigenschaften des Helden (die Freigebigkeit von Viktor [*Viktors s.*], die Überheblichkeit von Saulus [*Saulus s.*], die Vermessenheit von Dínus dem Hochmütigen [*Dínus s.*]), die in gleicher Weise stereotyp geschildert werden.

[23] Man vergleiche damit, um nur ein Beispiel aus den Abenteuersagas zu nennen, die völlig funktionelle Verwendung der Gastmahl-Schablone in der *Egils s. einhenda.*

[24] Vgl. Anm. 22 und beispielsweise auch die *Konráðs s.*, in der die Handlung erst dadurch ermöglicht wird, daß der Held keine Sprachenausbildung erhält.

[25] H. D. Zimmermann, *Schema-Literatur. Ästhetische Norm und literarisches System*, Stuttgart usw. 1979, bes. S. 28ff.

Formen des Erzählens mit Schablonen

Im Hinblick auf die Erzählweise, die aufgrund der auditiven Rezeptionsform auch zur Klarheit hin tendieren muß, sollen nun einige Ausformungen von Erzählschablonen betrachtet werden. An drei der umfangreichsten Märchensagas überhaupt (*Adonias saga, Sigurðar saga þǫgla, Rémundar saga keisarasonar*) läßt sich zeigen, welche Mittel zur Dehnung der Fabel verwendet werden.

Die *Adonias saga* – Finnur Jónsson meint, sie sei «ikke meget indholdsrig», dafür «ret lang» und enthalte «vidtløftige kampskildringer», für Eugen Mogk ist sie «ein eigentümliches Machwerk»[26] – weist als konsequent durchgeführtes Prinzip Parallelität in Handlungsführung und Erzählschablonen auf. Besonders deutlich tritt dies am Anfang der Saga hervor, wo die Jugend der beiden Prinzen Adonias und Constantinus in zwei fast identischen Schablonen als aufeinander bezogen dargestellt wird (S. 82–92), wodurch der Erzähler die Handlungsstränge effektvoll koordiniert. Die völlig dem oben aufgestellten Schema gemäßen Schlacht-Schablonen (z.B. S. 100–105, vor allem die ausführliche Endschlacht, S. 193–223) kennzeichnet einlässiges Schildern[27]. Trotz seiner Länge ist der Text auf allen Erzählebenen übersichtlich und klar strukturiert, was der Erzähler für das Niveau des erzählten Geschehens nicht zuletzt mit der in jeder Hinsicht konventionellen Ausfüllung der Oberfläche mit den bekannten, einfach gegliederten Erzählschablonen realisiert. Parallelität, die die Handlung mittels Repetition verdeutlicht, ist dafür ein bevorzugtes Mittel.

Demgegenüber charakterisiert Dehnung die Erzählweise der *Sigurðar saga þǫgla* als Ganzes (Beispiel ist etwa die Hexen-Episode, S. 148–159, die auf der Tiefenstrukturebene nur gerade die Erlangung des Zaubermittels darstellt). Das Dehnungsprinzip dieser Saga läßt sich, was die Erzählschablonen betrifft, in den einlässig erzählten Kämpfen beobachten (Wikingerkämpfe, S. 109ff., 167ff.), in denen wie in der folgenden Duellschilderung

[26] JÓNSSON, *Litt.hist.*, 1924, S. 107; MOGK, *Norweg.-isländ. Lit.*, 1909, S. 884.

[27] Endschlachten als Zielpunkte der Handlungen auch in: *Ectors s., Saulus s., Rémundar s.*, z.T. *Valdimars s.*

die schematischen Elemente detailliert und sorgfältig expandiert werden:

> þetta lijtur Randuer ath Ermedon hefir fyrir komit Valltera og fer j moti Ermedon og *hǫggur* til hans med sijnu goda suerdi *j skiolldin* og *klyfur* j *sunndur* nidur j gegnum mundrida suo at *j jǫrdu nam stadar.* Ermedon kastar nidur skialldarbrotunum enn tuijhendir suerdit af mikille Reide og hǫggur til Randuers j skiolldin og hann j sunndur og Rennde suerdinu aa lærit ofanuert og Reijst suo ofan yfir hne. var þat mikit sar og uard þegar *wuijgur.* Sigurdur kemur ath j þessu og ser sinn fostbrodur fallinn og uill eigi þat siaa enn halfu sijdur þola at se lengi ohefnt. þui *hǫggur* hann til Ermedons af mikille Reide j hialminn og hann *j sunndur* og *nam stadar j beine.* war þat mikit sar. Hier j mot hǫggur Ermedon til Sigurdar og j skiolldin og sunndur at endilǫngu. enn blodrefillinn nam auxlinna og af axlar beinit og kiotit af handleggnum nidur at olboga. uard Sigurdur *sar miog.* Hann brazt uid fast og hio til Ermedons med aullu afle. kom hoggit aa fotin fyrir nedan hne og af allan kalfan nidur j gegnum med hælbeinninu. enn uid sar þetta uerdr Ermedon suo æuar Reidur at hann hǫggur til Sigurdar suo akaft og leggur med suerdinu at Sigurdur hefir eckj annat ath gera lengi dags enn hlijfa ser þar til at Ermedon gefzt fyrir mædi og blodras og gengr at Sigurdi og gefur vp uopn sijn og sig sialfan aa hans ualld[28].

Hier wird Anschaulichkeit und Ausführlichkeit erreicht, indem diejenigen Motive, die die Teilphase ‹Duell› innerhalb der Erzähl-

[28] *Sigurðar s. þǫgla*, S. 179 f. ‹Randver sah, daß Ermedon Valteri umgebracht hatte, und wandte sich Ermedon zu und schlug mit seinem guten Schwert auf den Schild ein und teilte ihn durch den Riemen entzwei, so daß es in der Erde stecken blieb. Ermedon warf die zerbrochenen Schildstücke weg, ergriff in großem Zorn das Schwert mit beiden Händen und schlug auf Randvers Schild, teilte ihn entzwei, wobei das Schwert den oberen Teil des Schenkels traf und bis zum Knie aufritzte. Das war eine große Wunde und er war sogleich kampfunfähig. Sigurðr kam in diesem Augenblick herbei und sah, daß sein Schwurbruder gefallen war. Das gefiel ihm nicht und noch weniger, daß er lange ungerächt bliebe. Deswegen schlug er voller Zorn auf Ermedons Helm, so daß dieser entzweiging und das Schwert im Knochen stecken blieb. Das war eine große Wunde. Darauf hieb Ermedon auf Sigurðr ein und teilte den Schild der Länge nach. Die Schwertspitze traf die Achsel und schnitt den Achselknochen und das Fleisch am Arm bis hinunter zum Ellbogen weg. Sigurðr wurde stark verwundet. Er reagierte heftig und schlug mit aller Kraft auf Ermedon ein. Der Schlag traf das Bein unterhalb des Knies und schnitt die ganze Wade hinunter bis zum Fersenknochen weg. Ob dieses Schlages geriet Ermedon außer sich vor Wut, daß er so heftig auf Sigurðr einschlug und ihn mit dem Schwert angriff, daß Sigurðr lange nichts tun konnte, als sich zu schützen, bis Ermedon aus Ermüdung und wegen des Blutverlusts aufgab und zu Sigurðr ging und sich und seine Waffen in seine Gewalt gab›.

schablone ‹Schlacht› konstituieren, detailliert ausgeschmückt sind. Die variierende Besetzung der zwei Duelle von Randver und Sigurðr gegen Ermedon, die durch leichte Veränderungen der typisierten Elemente der Schablone hergestellt wird (hervorgehobene Wörter), glorifizieren zugleich den Haupthelden Sigurðr, der am Ende der Sieger ist.

Weniger Dehnung als Dichte in der Abfolge und Häufung der Schablonen kennzeichnet die *Rémundar saga keisarasonar*[29]: hier addiert der Erzähler, «determined [. . .] not to put himself out to make his story short»[30], viele relativ kurze Erzählmuster zu eigentlichen Kombinationen von Schlacht- und Fest-Schablonen. Ein schönes Beispiel zeigt die Schlacht S. 249–264, die sich aus einer Reihe gleichförmiger Duelle zusammensetzt und ihrerseits wieder die ausführlich abgehandelte Endschlacht gegen den Aggressor auslöst (S. 283–310). Wir haben es mit einer mechanisch gesteigerten Automatik ähnlich gestalteter Totschläge zu tun, die mit Schablonenkombination auf den Zielpunkt der Erzählung, die den Helden glorifizierende Schlußmetzelei, hinsteuern:

> Verðr hér nú hin snarpasta atreið af hvárumtveggjum. En svá lauk þeira atreiðum, at x konungar váru ofan felldir. Ok hér eptir urðu hin snǫrpustu einvígi fyrir þeim xx gǫrpum. Ok má eigi tína hvers þeira hǫgg eða atferli útan þat, at hvárirtveggju bǫrðuz mjǫk drengiliga við stórum hǫggum ok sverðum, sterkliga til reiddum. En sá verðr endir á þeira viðskiptum, at x konungar liggja dauðir eptir, en x konungasynir hlaupa á sína hesta, bæði móðir ok sárir ok mjǫk svá úfærir af stórum blóðrásum. En þó ríða þeir allir þar til, sem Rémundr sat á sínum hesti. Ok varð hann stórliga feginn sínum mǫnnum, en Klibánús harla úfeginn ok hans menn. Hefz nú upp hit ellepta einvígi með hinum ágæta konungssyni Berald ok hinum kurteisa konungi Jáson af Nínive[31].

[29] JÓNSSON, *Litt.hist.*, 1924, S. 114: «Der er i denne lange saga en overordenlig vidtløftighed i skildringer og ophobning af begivenheder; det er som forf. aldrig kunde få nok. Flere af de fortalte begivenheder kunde [. . .] særdeles godt undværes». Dagegen E. F. HALVORSEN, *Rémundar saga*, in: *KLNM* 14, 1969, Sp. 64: «R[émundar] s[aga] er godt fortalt, uten alt for sterk opphopning av episoder».

[30] SVEINSSON, *Viktors saga*, 1964, S. CCV.

[31] *Rémundar s.*, S. 251ff. ‹Nun kam es hier zum raschesten Angriff zu Pferd von beiden Seiten. Ihre Duelle endeten so, daß die zehn Könige zu Boden gestürzt wurden. Und darauf kam es zu den heftigsten Duellen zwischen den zwanzig Kriegern. Jeder ihrer Hiebe oder alles, was sie vollbrachten, kann nicht erzählt

Die durch Wiederholung identischer Elemente realisierte Klarheit des Erzählablaufs sei nochmals an zwei Duellen aus der *Viktors saga ok Blávus* demonstriert:

taka þeir Randuer ok Victor fyst at beriazt. var þar hardr atgangr. þuiat huor tueggi uar vigfimur ok vopndiarfur. þess at þo war þat audsied at Randuer war miklu sterkari. enn þo war Uiktor suo vopnfimur at Randuer kom aungu saari a hann enda dugdi brynþuarinn hardla jlla. oker Randuer sier þat at hann mun eigi sigra Victor j einfelldu uopnaskipti. þa mællti hann dugi þu nu brynnþuari ok fær þenna mann til dauda. hann leggur þa brynþuaranum til Victors en Skeggkarl kemur fyrer skilldinum ok festi brynþuarann eigi j stalinu þuiat hann war deigr ok hliop wt af skilldinum ok nidr j vollinn laut Randuer þa epter miog. enn Wictor reider þa hart ok ott suerdit Dimus naut. ok hoggr til Randuers. kemur jmidian skiolldinn ok klyfur at endilaungu. þar fylgdi haundin hægri af Randuer þuiat hann hiellt sialfur skilldinum ok renndi nidr med rifiunum ok suo aa fotinn ok tok af fyrer ofan kne. Suo hafdi Randuer hartt til lagit at hann hafdi borit þa baada Victor ok Skeggkarl allt wt a felldar skautit suo at þeir hefdi fallit baader aa bak aptur ef Dimus hefdi eigi hlaupit vnder herdar þeim ok riett þa. var honum þat hægt þuiat hann war sterkr en eingi saa hann. Randuer settizt þa nidr brosandi ok mællti. sied er þat nu at Dimus duergr hefer suikit mik ok stolit j burt brynþuara minum sem hann sialfur giordi enn laatid j stadinn annann deigann ok suo likan at eigi matti kenna huor var. er þat ok satt at engi maa treysta sinu megni edur riddara skap ef bana dægrit er komit. er ok uant wid velum at sia enn flester aalmar wilia þik nu hefia. muntu taka efter mik mikit fie en þo meira metnad ok ordlof. en þat willda ek þiggia af þier at þu lieter verpa haug epter mik ok bera fie j þuiat nu hefer þu þat nóg til ok later þar j koma brynþuaran er Dimus stal j burtu. Þat villda ek at þu lieter heita epter mier ok vænti ek at sa verdi eigi ecki at manna er hefer nafn mitt en er son þinn. enda mun nu ecki verda af talinu leingra. dó hann þa suo at hann halladizt eigi til jardar fyrr en eryndr. Aunundr sa vpp a fall brodur sinns suall honum þa módr ok reidi. spratt hann þa vpp ok geck til bardaga wid Blauus ok mællti suo þat læt ek wm mællt at þu kesia min verder Blauus at bana oker þo eigi full hefnt Randuers brodur mins

werden, nur das, daß beide Seiten sehr tapfer kämpften, große Hiebe mit den Schwertern verteilten. Das Ende ihrer Auseinandersetzungen war so, daß die zehn Könige tot zurück blieben, während die zehn Prinzen auf ihre Pferde sprangen, erschöpft, verwundet und von dem großen Blutverlust sehr mitgenommen. Dennoch ritten sie alle zu Rémundr, der auf seinem Pferd wartete. Er wurde über seine Männer sehr glücklich, Klibánús und seine Leute dagegen äußerst unzufrieden. Nun begann der elfte Zweikampf zwischen dem hervorragenden Prinzen Berald und dem edlen König Jáson von Nínive›. Ebenfalls mit Doppelung ganzer Handlungsabschnitte, nicht mit Schablonen-Dehnung, verfährt die *Vilhjálms s. sjóðs.*

þott þit Victor seud drepner baader. Hann leggr þa kesiunni med mikilli reidi ok grimd et beinazta framan aa Blauus. en Kodier ber jmóti skiolldinn þann er gior war af hinu sterkazta staali ok Samar jon hafdi gefit honum. Festi kesiuna ecki j skilldinum en suo lagdi Aunundr fast til at þeir Blauus baaruzt wt afelldar hornit ok bwner til fallzs aadr Dimus dugdi þeim sem Victor fyrri. Enner Aunundr fann at kesian hrauck mælti hann ok er so þo at Dimus hefer suikit mik ok stolit burt kesiu minni. læt ek þat wm mællt at hann þrifizt alldri. Blauus hoggr þa med suerdinu duergs naut til Aunundar ok kom j skiolldinn ok klyfur allann at endilaungu þrisettan af stáli. en blodrefillinn nam briostit ok ristur nidr allann kuidinn suo at jdrin fiellu a jord[32].

[32] *Viktors s. ok Blávus*, S. 24–26. ‹Randver und Viktor begannen als erste zu kämpfen. Es war ein harter Kampf, denn beide waren kampftüchtig und waffentüchtig. Dennoch war leicht zu sehen, daß Randver viel stärker war. Aber dennoch war Viktor so geschickt mit der Waffe, daß Randver ihm keine Wunde zufügen konnte; sein Spieß taugte auch nichts. Und wie Randver erkannte, daß er Viktor im einfachen Waffenkampf nicht überwinden konnte, sprach er: ‹Hilf nun, Spieß, und bring diesem Mann den Tod›. Er stieß mit dem Spieß auf Viktor ein, doch Skeggkarl hielt den Schild dazwischen und der Spieß blieb im Eisen nicht stecken, denn er war weich und glitt am Schild entlang auf die Erde. Randver bückte sich mit dem Spieß. In diesem Augenblick zückte Viktor das Schwert und schlug auf Randver ein. Es traf mitten auf den Schild und spaltete ihn der Länge nach. Es folgte auch der rechte Arm von Randver, denn er hielt den Schild selbst. Das Schwert glitt den Rippen entlang auf das Bein und schnitt es oberhalb des Knies durch. Randver hatte so hart gekämpft, daß er Viktor und Skeggkarl zusammen über den Mantel hinaus gedrängt hatte, so daß beide zu Fall gekommen wären, hätte Dímus ihnen nicht unter die Schultern gegriffen und sie gestützt. Das war ihm möglich, denn er war stark und niemand sah ihn. Randver setzte sich nieder und sprach lächelnd: ‹Es ist offensichtlich, daß der Zwerg Dímus mich betrogen und meinen Spieß gestohlen hat, den er selbst angefertigt hat, und ihn mit einem anderen, weichen vertauscht hat, der ihm so ähnlich war, daß man die beiden nicht auseinanderhalten konnte. Es ist auch wahr, daß niemand seiner Kraft oder Ritterschaft vertrauen kann, wenn die Todesstunde gekommen ist. Man wird auch nicht klagen und die meisten Krieger werden dich loben. Du wirst auch viel Geld, aber noch mehr Ruhm und Ehre davontragen. Das aber will ich von dir erbitten, daß du mir einen Hügel errichtest und Geld beigibst, denn du hast nun genug davon, und den Spieß, den Dímus gestohlen hat, hinein legst. Das möchte ich auch, daß du deinen Sohn nach mir taufst, und ich glaube, daß der kein geringer Mann werden wird, der meinen Namen trägt und dein Sohn ist. Jetzt kann ich nicht mehr länger sprechen›. Er starb dann so, daß er nicht zur Erde neigte, ehe er tot war. Ǫnundr sah den Fall seines Bruders. Es erfüllte ihn Zorn und Wut. Er sprang auf und ging zum Kampf mit Blávus und sprach: ‹Ich befehle, daß du, Hauspieß, Blávus den Tod bringst. Randver ist nicht voll gerächt, auch wenn ihr beide, Viktor und Blávus, getötet würdet›. Er stieß den

An dieser Stelle ist das zweite, kürzer gestaltete Duell (Blávus gegen Ǫnundr) eine Rekapitulation des ersten Zweikampfs (Viktor gegen Randver). Hier wird auch wiederholt, was dem Publikum gefällt. Gleichzeitig vergegenwärtigt und akzentuiert die zweite Schablone die Information der ersten, macht die Redundanz erzeugende Doppelung des Erzählmusters den Text dem Zuhörer übersichtlicher[33].

Durch die Verknüpfung mehrerer Erzählschablonen können ganze Teilgeschehen erzählt werden. So fügt die *Saulus saga ok Nikanors* (S. 16ff.) die Schablonen ‹Duell› – ‹Brautwerbung› – ‹Schlacht› zu dem sich über die gesamte erzählte Zeit der Saga erstreckenden Geschehen zusammen. Die *Adonias saga* weist allein neun mehr oder weniger detaillierte Fest-Schablonen auf (S. 93ff., 108, 114–116, 116f., 120–123, 223–227, 227f., 228f., 229f.).

Wir haben festgestellt, wie solche, im Prinzip immer ähnliche Schablonen ein Schema-System mit bekannten Merkmalen konstituieren. Neben der Dehnung können diese narrativen Stereotypen anderseits auch zeitraffend eingesetzt werden[34]. Kürze der Darstel-

Spieß mit großer Wut und voller Grimm direkt gegen Blávus. Kódér hielt den Schild, der aus dem stärksten Eisen gefertigt war und den Samarjón ihm gegeben hatte, zum Schutz empor. Der Spieß blieb im Schild nicht stecken, aber Ǫnundr hieb so stark, daß Blávus und Kódér über den Mantel hinaus gedrängt wurden und sie gestürzt wären, wenn ihnen Dímus nicht wie vorher Viktor geholfen hätte. Aber wie Ǫnundr bemerkte, daß der Spieß versagte, sprach er: ‹So ist es, daß Dímus mich betrogen und meinen Spieß gestohlen hat. Ich sage, daß er nie gedeihen soll›. Blávus hieb dann mit dem Schwert, das er vom Zwerg bekommen hatte, auf Ǫnundr ein und traf damit den dreifach mit Stahl belegten Schild und spaltete ihn. Die Schwertspitze traf die Brust und riß den ganzen Bauch auf, so daß die Eingeweide auf die Erde heraus fielen›.

33 Zu der durch die auditive Rezeptionsform bedingten Redundanz als wesentlichem Faktor ‹oraler› oder vorgelesener Literatur vgl. u. a. W. T. H. Jackson, *The Literature of the Middle Ages*, N.Y./London [3]1962, bes. S. 56f.; H. Krauss, *Romanische Heldenepik*, 1981, S. 147; J. A. Burrow, *Medieval Writers*, 1982, S. 47ff.

34 Das Fehlen der sonst üblichen Erzählschablonen in der *Sigurðar s. fóts* kommentiert K. Liestøl: «soga er millom dei beste av sitt slag. Ho hev ikkje den keidsame og ukunstnarlege upphauging av episke motiv som gjerne plar skjemma desse sogone» (K. Liestøl, *Det litterære grunnlaget for Sigurðar saga fóts ok Ásmundar húnakóngs*, in: ders., *Saga og folkeminne*, Oslo 1941, S. 53). Hier wird gerade das Atypische der Gattung positiv bewertet, das Fehlen von

lung erreicht etwa die *Sigurðar saga turnara* nicht durch Ausklammerung, sondern durch Realisierung zwar vollständiger, aber knapper und in keiner Weise elaborierter Schablonen:

> hann ried fyrer Fracklandi. hann atti sier drottningu og vid sinne fru einn ungan son er Sigrdur hiet. hann var snemma vænn at aalite. stor og sterkr at aflle. framin og frækin j ollum jþrottum og þegar hann var .vij. aara gamall. var hann til bokar settur og nam allar bokligar lister. so var hann næmur og mikillar skilningar og glograr samuizku. at hann var j gegnum kominn allar boklister hinu næstu .v. ar ok þa er Sigurdr kongsson var .xii. vetra voru honum leiksueinar feingner. og þeir meistarar sem j gegnum uoru komner allan skylmara skola og allar riddarligar jþrotter at kenna Sigurdi kongssyne. So var hann næmur j þessum fram ferdum at þaa er Sigurdur var .xij. vetra gamall var eingin saa j ollu Fracklandi edur naalægum stodum so at menn hefdi fretter af at giordi at bera sinn skiolld j moti honum. og eingi madur sat j soduli fyrer honum. Enn þá hann var .xii. vetra gamall hiellt hann .ccc. leiksueina. eiN kastala liet Sigurdr giora sier j skogi[35].

Man vergleiche die prägnante Formulierung dieser Stelle in der *Sigurðar saga turnara* mit der Darstellung der Heldenjugend in der *Dínus saga drambláta.* Ganz ähnlich macht der Erzähler der *Valdimars saga* Verwendung der Gattungserwartung, wenn er mit Hilfe einer sehr kurzen Schablone einleitend den Rahmen der Erzählung (aristokratische Figuren; Handlungsraum; Prinz-Prin-

Schablonen mit künstlerischer Qualität des Textes gleichgesetzt. Vgl. auch J. H. JACKSON in seiner Ausgabe der *Sigurðar s. fóts*, 1931, S. 988. Diese durch Kürze des Erzählstils gekennzeichnete Erzählung wird des öfteren in die Nähe der Abenteuersaga gestellt (z.B. SCHIER, *Sagaliteratur*, 1970, S. 109).

35 *Sigurðar s. turnara*, S. 197f. ‹Er herrschte über Frakkland. Er hatte eine Königin und mit ihr einen jungen Sohn, der Sigurðr hieß. Er war bald schön von Aussehen, groß und stark an Kraft, hervorragend und tüchtig in allen Leibesübungen, und als er sieben Jahre alt war, ließ man ihn studieren, und er lernte alle Wissenschaften. Er war so gelehrig und klug und scharfdenkend, daß er während der nächsten fünf Jahre alle Wissenschaften absolviert hatte. Und als Sigurðr zwölf Jahre alt war, gab man ihm Spielgefährten und solche Meister, die alle Fechtkünste und ritterlichen Fertigkeiten gelernt hatten, damit sie den Königssohn Sigurðr unterrichten konnten. Er war so gelehrig in diesen Dingen, daß man, als er zwölf Jahre alt war [!], von niemandem in Frakkland oder naheliegenden Orten wußte, der gegen ihn den Schild hätte tragen können, und kein Mann blieb vor ihm im Sattel sitzen. Und als er zwölf Jahre alt war [!], hielt er sich dreihundert Gefährten. Sigurðr ließ sich in einem Wald ein Schloß bauen›.

zessin in ihrer Überlegenheit; Turnier, das die eigentliche Handlung auslöst) etabliert:

> hann atte vid sinnj drottnjngu tuau baurn. son hans het Ualldjmar en Marmoria dotter. Valldjmar var stor ok sterkr ok vænn ok aungum likr at jþrottum eigi at eins um Saxland helldr fannzt eigi hans likj j nordrhallfunj. hann kunnj allar tungur at tala ok suo listir at eingi uar honum jafn. jungfruin Marmoria bar suo skiæra asionu at eingen þessa heims fegurd matte likjazt uid hennar liosa likama. aa sama hatt uar hun prydd aullum kuennligum listum. Nu uaxa þau sysken vpp med heidr ok soma. nu sem Ualldjmar er fullkomenn j sinum þroska ok styrk lætr hann vt bioda af haufudborgenj þat uænazta turnjment er j Saxlandj uar til biodande aullum ungum monnum ok riddurum at fremja sinar jþrotter[36].

Die durch die Kenntnis anderer Texte des Systems gewonnene Bekanntheit mit dem Schema (etwa dem Ablauf der Erzählschablone ‹Heldenjugend›) wird bei der Rezeption eines so stark schematisierten Erzähltextes eingebracht. Der mit diesem Faktum vertraute Autor, der weiß, daß seinem Adressaten die Norm bekannt ist, kann dieses Schema schließlich ganz einfach mittels Nennung einzelner Elemente des Systems zitieren und braucht es, wenn es nicht dem Erzählkonzept entspricht, nicht in seiner Gesamtheit zu realisieren. Ein Beispiel aus dem Beginn der *Mírmanns saga*:

> dróttning fær sótt ok fœðir son, ok er þat mikill fagnaðr öllum vinum jarls þeim er gjarnastir váru til hann at styrkja ok styðja sér til trausts ok land-

[36] *Valdimars s.*, S. 53. ‹Er hatte mit seiner Königin zwei Kinder. Sein Sohn hieß Valdimar und seine Tochter Marmória. Valdimar war groß und stark und schön und niemandem gleich, was körperliche Fähigkeiten betraf, nicht nur in Saxland, sondern es fand sich nicht Seinesgleichen in der nördlichen Hemisphäre. Er konnte alle Sprachen sprechen und auch die Wissenschaften beherrschte er, daß ihm niemand ebenbürtig war. Die Jungfrau Marmória war von so reinem Aussehen, daß keine Schönheit dieser Welt mit ihrem hellen Körper verglichen werden konnte. Auf gleiche Weise zierten sie alle weiblichen Tugenden. Nun wuchsen die Geschwister mit Ehre und Preis auf. Als nun Valdimar erwachsen war an Reife und Kraft, ließ er vor der Hauptstadt das schönste Turnier ausrufen, das in Saxland möglich war. Er lud alle jungen Männer und Ritter ein, ihre Fertigkeiten zu erproben›. K. Hume, *Beginnings and Endings in the Icelandic Family Sagas*, in: MLR 68, 1973, S. 595, wählt die *Valdimars s.* als Beispiel für «the fundamental economy and clarity of romance beginnings and conclusions», übersieht aber, daß die Jugend-Schablone in dieser Erzählung stark gerafft ist.

stjórnar. Þessi sveinn var vatni ausinn ok nafn gefit ok kallaðr Mírmann. *En um þat þarf eigi langt at gjöra*, með hversu mikilli virðingu þessi sveinn var upp fœddr, er einga barn var þvílíkra manna[37].

Auch Spiele mit der Schablone, wie es die folgende Stelle aus der *Gibbons saga* zeigt, sind lediglich möglich, wenn das Schema bekannt ist:

Uilhialmr hefir kongr heitit hann red firir Fracklandi hann atti ii bornn sonn hans heit Gibbonn enn Feritra dottir Gibbonn var at vexti ok vænleik afli ok atgervi sva at ser bvinn þa er hann var xii uetra at eingi madr firir hedann hafit uar honvm iafnn at ollvm ridarligvm i þrottvm a sama hatt var iungfruinn hans systir kuenligum listum prydd enn af þui at þessi eyintyr leidiz eigi eyrum aheyrandi manna þess annars at sidar i sogvnni heyrir hans listir ok frama verk þa lidum ver um at sinni fra at segia[38].

Solche Anspielungen auf das in anderen Texten realisierte Schema stellen allerdings keine eigentlichen Innovationen dar, sondern bestätigen vielmehr indirekt das System.

Hyperbolisierende Formeln gelangen hauptsächlich in diesen Erzählschablonen zur Anwendung. Der Topos des eigenen sprachlichen Unvermögens zur Beschreibung kulinarischer Köstlichkeiten etwa ist ein gerne und häufig eingesetztes Mittel in der Fest-Schablone. Nochmals die *Gibbons saga*:

[37] *Mírmanns s.*, S. 141. ‹Die Wehen der Königin begannen und sie gebar einen Sohn. Das war allen Freunden des Jarls, die ihn am ehesten unterstützten, damit er zu ihrer Unterstützung das Land regierte, eine große Freude. Dieser Knabe wurde getauft und erhielt den Namen Mírmann. *Aber darüber braucht nicht lange gehandelt zu werden*, mit welcher Würde dieser Knabe, der nicht Seinesgleichen hatte, aufgezogen wurde›.

[38] *Gibbons s.*, S. 3. ‹Vilhjálmr hieß ein König. Er herrschte über Frakkland. Er hatte zwei Kinder. Sein Sohn hieß Gibbon und seine Tochter Feritra. Gibbon war so an Wuchs und Schönheit, Kraft und Unternehmungslust beschaffen, daß ihm im Alter von zwölf Jahren kein Mann auf dieser Seite des Meers an allen ritterlichen Fertigkeiten ebenbürtig gewesen wäre. Auf gleiche Weise zierten seine Schwester, die Jungfrau, weibliche Tugenden. Aber damit diese Geschichte die Zuhörer nicht langweilt, und weil auch später in der Erzählung von seinen Künsten und Heldentaten berichtet wird, wenden wir uns nun ab, davon zu erzählen›. Weitere Beispiele: *Gibbons s.*, S. 11f., 58f., 86; *Vilhjálms s. sjóðs*, S. 98, S. 108: *enn leidazt tekur maunnum langmælgi at segia einart hit sama fra þeirra storhauggum. en drepit hefer hann nu .c. Risa og blodgar hefer hann badar hendr til axla; Kirjalax s.*, S. 1f., 50, 85; *Dínus s.*, S. 93.

> Allt þotti honvm folt ok fatægt a sinns fedr gardi hia þeim heidr er nv sa hann þessv næst var bord reist med keisaraligvm krasvm a rett med galere ok blamanzser ok odrum dyrum matbunadi þeim er uarum fatækdomi er o-kunnigt fra at segia[39].

In diesem formelhaften Bezug auf die Realität, in der sich die Erzählkommunikation vollzieht, wird die ‹doppelte Szene› (Lönnroth) durch den Hinweis auf die Unvergleichlichkeit der dargestellten Welt gewissermaßen aufgebrochen. Auch Kampfszenen werden mit formelhafter Hyperbolik veranschaulicht:

> aurn og úlfur hrafn og valr hafa so nóg at eta og drecka hǫlld og blód at saker fylli mega þeir varla burt komazt af þeim sama velle[40].

> Var nú svá mikit mannfall, at vellirnir lágu þaktir af líkum dauðra manna, ok blóðit fell sem stórir bekkir með stríðum straumum. Váru hræfuglar svá þykkt yfir uppi, at hneppiliga mátti sjá heiðan himin[41].

Fassen wir zusammen. Typisierte Erzählschablonen erfüllen spezifische Aufgaben im Erzählkontext der Märchensagas. So markiert und profiliert etwa die Jugend-Schablone den Helden einer Erzählung. Die Schilderung der Komplementärfiguren, die sich in der Regel auf die Erwähnung ihrer funktionalen Attribute beschränkt, bestätigt diese Feststellung. Der Erzähler berichtet von diesen Nebenfiguren nur gerade das, was für den aktuellen Erzählzusammenhang relevant ist: die Größe, Stärke, Erfahrung im Kampf des Gegners der Helden, oder die Schönheit und Würde einer Prinzessin, die Zauberkundigkeit und Häßlichkeit, wenn es um die Trollin oder den Zwergen geht, ohne daß jeweils Jugend, Erziehung usw. dieser Figuren abgehandelt würden. Dasselbe gilt für die Ersterwähnung einer Nebenfigur, die sich auf Aussehen und

[39] *Gibbons s.*, S. 5. ‹Alles im Hof seines Vaters schien ihm töricht und ärmlich gegenüber der Ehre, die er nun sah. Danach wurde ein Tisch errichtet, mit kaiserlichen Köstlichkeiten, mit *galer* und *blamanzser* und anderen herrlichen Speisen, die wir in unserer Armut [*AM 529,4°* fügt bei: *j nordr halfunni* ‹in der nördlichen Hemisphäre›] nicht beschreiben können›.

[40] *Adonias s.*, S. 140. ‹Adler und Wolf, Rabe und Falke hatten nun so viel Fleisch zu essen und Blut zu trinken, daß sie vor Völle kaum vom Schlachtfeld kamen›.

[41] *Rémundar s.*, S. 298. ‹Es war ein so großes Sterben, daß die Felder von den Leichen toter Männer bedeckt waren. Das Blut floß wie große Bäche mit starkem Strom. Aasvögel flogen in solcher Zahl darüber, daß man kaum den Himmel sehen konnte›.

Eigenschaften oder Fähigkeiten beschränkt. Der grundlegende Unterschied zwischen den funktional dargestellten Nebenfiguren und dem Helden besteht jedoch lediglich in der Ausführlichkeit der Schablone. Die Beschreibung des Vaters eines Helden, mit der zuweilen eine Märchensaga einsetzt, verwendet die gleichen Elemente, die in der Erzählschablone ‹Heldenjugend› zur Anwendung kommen. Die deutliche Markierung durch eine detaillierte Formel wirkt so als Signal. Die Jugend einer Figur in großer Ausführlichkeit darzustellen, scheint dabei eine der vornehmlichen erzählerischen Möglichkeiten zu sein, diese Figur zu gewichten und die Aufmerksamkeit des Rezipienten auf sie zu lenken, denn die Elemente, die für die Figurenbeschreibung allgemein zur Verfügung stehen, sind immer die gleichen. Nur durch Häufung stereotyper Merkmale zu einer eigentlichen Erzählschablone kann der Erzähler eine der erzählten Figuren als Held markieren.

Andere Schablonen – Feste, Schlachten, Reisen – haben vielfältigere Funktionen. Eine Fest-Schilderung kann zwei Handlungsteile miteinander verknüpfen[42]. Verschiedene Anlässe führen dabei zu einem Hoffest: Geburt, Schwertleite, Hochzeit, Siegesfeier u.a. Die Erzählschablone ‹Fest› ist zum Teil völlig in die Handlung integriert oder löst diese aus (*Valdimars saga*), kann anderseits auch mehr dekorative Funktionen erfüllen. Erzählschablonen werden im Gesamtverlauf der Erzählung in retardierender Absicht, beispielsweise durch ‹schilderungssüchtige› (Max Lüthi) Doppelung, eingesetzt. Einzelne Elemente – wie die Formel *enginn sat í sǫðli fyrir honum* – haben vorausdeutenden Verweischarakter – in diesem Fall auf Ritterduelle im weiteren Geschehen. Sprachliche Typisierung der Einzelelemente entspricht der Typisierung der übergeordneten Formel[43].

Verglichen mit den den Märchensagas nahestehenden, übersetzten Rittersagas und mit den Abenteuersagas zeichnen sich die Erzählschablonen der Texte unseres Korpus durch Starrheit und ein bedeutendes Eigengewicht aus. Zwar werden Aufbau und

[42] Beispiel: Das fünfte und das sechste Fest in der *Adonias s.*, S. 120–123, 223–227.

[43] Als wichtiges Stilkriterium bezeichnet auch E.Ó. Sveinsson, *Viktors saga*, 1964, die Stereotypen.

Elemente der Schablonen in den *Riddarasögur* nach den gleichen Prinzipien wie in den Märchensagas gestaltet, doch finden sich hier in keinem Text so stark expandierte Muster; außerdem ist ihre organische Funktion im Handlungsganzen viel ausgeprägter[44]. Noch konsequenter begrenzen die Abenteuersagas die Entfaltung der Schablone auf handlungsfunktionale Aspekte. In diesen Erzählungen erhalten diese Stereotypen fast nie (illustratives) Eigengewicht, sondern sind stets dem Handlungsverlauf untergeordnet.

Für den Erzähler der Märchensaga bedeutet ein solches von Schablonen bestimmtes Erzählen, daß die Möglichkeiten eines individuellen Erzählkonzepts weitgehend begrenzt sind. Die vorgegebene Struktur wirkt normierend[45]. Dem Rezipienten sind die Erzählschablonen, die einen wesentlichen Bestandteil des erzählten Geschehens in jeder Märchensaga ausmachen, unter anderem Hörerhilfen. Das Schema, das zu einem großen Teil auf durch Erzählmittel wie Parallelität, Doppelung, oft wörtliche Wiederholung hergestellte Redundanz baut, vermag dank des konventionellen Ablaufs der Schablonen die Heterogenität der Textoberfläche zu strukturieren und somit Klarheit in ein scheinbar ungeordnetes, amorphes Geschehen zu bringen[46].

4.3 Zur Rolle des Erzählers

Als einer der erzählstilistischen Hauptunterschiede zwischen Isländersaga und Rittersaga ist häufig das Kriterium der ‹Objektivi-

[44] Vgl. BARNES (wie Anm. 13). Weitere Beispiele sind die funktionelle Darstellung der Jugend des Helden in der *Tristrams s.* oder der die Handlung auslösenden Erziehung in der *Clári s.*

[45] Sogar Erzählungen, in denen das Brauterwerbungsthema eine untergeordnete Rolle spielt (etwa *Adonias s.*), führen das Schema durch und lassen den Helden eine geziemende Frau finden. Vgl. dazu auch unten Kap. 4.4.

[46] Gegenüber der ebenfalls ‹oralen› Isländersaga bildete sich in den Märchensaga ein neuer Erzählstil, eine neue ‹Poetik› heraus. Sie entwickelte gegenüber der früheren Sagaform andere rhetorische Mittel. Die weniger heterogene Isländersaga, in der die Handlungsdigressionen bedeutend seltener sind, war auch nicht in gleichem Ausmaß wie die einlässiger erzählende Märchensaga darauf angewiesen, mit Hilfe solcher Muster das unübersichtliche Geschehen klar zu strukturieren. Dazu standen ihr andere Mittel zur Verfügung.

tät› bezeichnet worden. Während der Stil der klassischen Saga lange als ‹objektiv› galt, wurde an den übersetzten Werken gerade der Verlust dieses objektiven Erzählens bemängelt[47]. Daß allerdings auch die Isländersaga keineswegs ‹objektiv› erzählt, sondern daß auch in diesen Texten ein Erzähler mit ganz bewußt eingesetzten rhetorischen Mitteln arbeitet, haben neuerdings die Arbeiten von R. F. Allen, L. Lönnroth, A. Aarseth und anderen gezeigt[48]. Bekannt war dagegen immer, daß in den übersetzten Sagas erstmals in der Sagaliteratur ein Erzähler als eigentliche erzählte Figur zu beobachten ist: «the authors [of Norwegian translated romances] are not content to relate the events objectively but again and again introduce comments and observations of their own». Dies treffe nicht in gleichem Maß für die Märchensagas zu: «This is very seldom found in any marked degree in Icelandic romances; the native tradition is too strong to make it possible for the authors to accept such a way of telling a story»[49].

An ausgewählten Beispielen soll im folgenden die Rolle der Erzählerinstanz in den Märchensagas etwas eingehender untersucht werden. Vornehmlich solche Stellen interessieren, in denen diese Instanz sich direkt manifestiert, denn Einar Ól. Sveinssons Ausführungen treffen, das machen die angeführten Beispiele deutlich, nur sehr bedingt zu[50]. Gerade in der von Sveinsson beschrie-

[47] Dazu ausführlich ROSSENBECK, *Die Stellung*, 1970.

[48] RICHARD F. ALLEN, *Fire and Iron. Critical Approaches to Njáls saga*, Pittsburgh 1971; LARS LÖNNROTH, *Rhetorical Persuasion in the Sagas*, in: SS 42, 1970, S. 157–189; A. AARSETH, *Episke strukturer*, 1976.

[49] SVEINSSON, *Viktors saga*, 1964, S. CXCV, auch CCVI. *FSS*, S. XXf. Zum Problem ‹Autor› – ‹Erzähler› in der mittelalterlichen Literatur etwa OLIVE SAYCE, *Prolog, Epilog und das Problem des Erzählers*, in: P. F. GANZ und W. SCHRÖDER, Hrg., *Probleme mittelhochdeutscher Erzählformen. Marburger Colloquium 1969*, Berlin 1972, S. 72: «Gerade die Teile [. . .], die auf den ersten Blick am persönlichsten scheinen [. . .], erweisen sich bei näherer Betrachtung als überpersönlich und traditionsbedingt. Sie dürfen nicht auf die Person des Dichters bezogen werden, sondern auf die Erzählerfigur, die eine bewußte Rolle übernimmt. Auch wenn sie mit Attributen des Dichters ausgestattet ist, gehört diese Figur der fiktiven Welt der Erzählung und nicht der Wirklichkeit an».

[50] Terminologisch orientieren sich die folgenden Ausführungen an KAHRMANN, *Erzähltextanalyse*, 1977. ROBERT TANNERT, *The Style of the Dínus saga dramblâta*, in: SS 52, 1980, S. 58, stellt 16 «intrusions» in dieser Saga fest. Zu den

benen *Viktors saga ok Blávus* ist der Erzähler durchaus als wertende Größe vorhanden. Eine eigentliche Wertung dieses Erzählers über eine von ihm konturierte Figur vermittelt der Nachruf auf einen unbeliebten König:

> enn med þui at madurinn var gamall en hafdi feingit þraa mikla þa dó hann af helstridi innan tolf naatta. var hann faam monnum harmdaudi. þuiat hann hafdi verit jllr ok ojafnadar samur. hardr ok herskaar. rikur ok raadgiarn. sinkr ok suikall. lykur þar af Solldan kongi at segia.
> Skal þar nu til taka at Blauus kemur heim til Fracklandz med Rosida[51].

Wertende, ‹nicht-objektive› Eingriffe dieser Art sind zahlreich bei Übergängen zwischen zwei Teilgeschehen und bei der Verbindung von einem alten zu einem neuen Erzählstrang. Die Paarformel *lýkr þar af at segja / skal þar nú til taka*[52] stellt ein auch aus anderen Sagagruppen bekanntes Mittel zur Herstellung einer fiktiven Chronologie, zur Korrelierung verschiedener Handlungen sowie zur Gliederung des Erzählablaufs dar. Der verdeutlichende Hinweis des Erzählers aktualisiert das neue oder wie hier ein unterbrochenes und nun wieder aufgegriffenes Teilgeschehen. Betrachten wir einige weitere solcher Verfahren.

Saulus saga ok Nikanors

Der gleich in den Anfangskapiteln sich bewußt markierende Erzähler der *Saulus saga ok Nikanors* eröffnet das Geschehen mit mehreren Hinweisen auf Bekanntes:

Erzählereingriffen in der Sagaliteratur auch PAUL SCHACH, *Some Forms of Writer Intrusion in the Íslendingasögur*, in: SS 42, 1970, S. 128–156. Über den Erzähler in der Fornaldarsaga handelt BUCHHOLZ, *Vorzeitkunde*, 1980, bes. S. 58ff.

[51] *Viktors s.*, S. 48. ‹Aber da der Mann alt war und großen Schmerz litt, starb er innert zwölf Tage an Kummer. Sein Tod wurde von wenigen betrauert, denn er war böse und gewalttätig, hart und streitbar, mächtig und herrschsüchtig, geizig und betrügerisch gewesen. Nun wird nichts mehr von König Soldan erzählt. Da wird nun weiter erzählt, wo Blávus mit Rósída heim nach Frakkland kam›. SVEINSSON, *Viktors saga*, 1964, S. CXCV: «In *Viktors saga* the author hardly intrudes», ist kaum richtig.

[52] Die Formel findet sich in fast allen Märchensagas und ist natürlich in der ganzen Sagaliteratur verbreitet. Dazu etwa THEODORE M. ANDERSSON, *The Textual Evidence for an Oral Family Saga*, in: ANF 81, 1966, S. 1–23.

> ÞAt er upphaf þessarar frasagnar at fyrir Romaborg Ried einn agætur keisare sem het Timoteus. hann uar miog Rikur og maktugur eptir þui sem hans kongligri tijgn byriade. studdu og marger storer hluter hans herradom sem moguligt uar so storum hofþingia og uollduligum. keisarenn hafdi fengit ser uirduliga drottning og uel mannada sem likligt uar. hun uar dotter kongs af Gaskonia og uar allra kuenna friduzt og hæuerskuzt. þar epter uar hun frabær aullum konum saker kurteise og allra þeirra hluta sem kuenmanne til heyrde. hun het Osibil. þau unnuzt hardla mikit kongr og drottning sem von uar[53].

Nicht an Neuem oder Eigenartigem ist diesem Erzähler gelegen, sondern am Typischen, Standardisierten. Dieses Erzählkonzept wird hier vornehmlich mit den Ausdrücken *sem byriade, sem moguligt uar, sem likligt uar, þar epter uar hun, sem til heyrde, sem von uar* formuliert, die alle auf Bekanntes verweisen. Weitere Stereotypen mit ähnlicher Verweisfunktion in der *Saulus saga* sind: *sem uorkunn uar* (das betretene Schweigen des Herrschers nach einer Kriegsandrohung, S. 32), *sem uon uar* (Verluste der Angegriffenen, S. 33), *sem uon uar at; fer at likendum* (Verlauf der Schlacht, S. 38), *sem uon uar at* (Trauer der geraubten Prinzessin, S. 39; unauffindbare Braut, S. 60) und schließlich in einer dem Beginn völlig parallelen Textstelle am Schluß der Saga: *Enn þau Nicanor hertugi og fru Luneta attu og son er het Uillifer og uar hann hin beszti dreingr og hinn frægazti madur sem uón uar* (*Saulus s.*, S. 91 ‹Herzog Nikanor und Frau Luneta hatten einen Sohn, der Villifer hieß, und er war der beste Bursche und der berühmteste Mann, wie zu erwarten war.›). Solche Stellen gliedern die Handlung; sie spielen wie die Erzählschablonen auch auf das Gesamtschema der Märchensagas und die Konventionen des literarischen Systems, der ‹Gattung›, an, indem sie bei einem textexternen Bezugsrahmen Anleihen machen und den Text so in einem für die Erzählung verbindlichen Kontext verankern (in diesem Beispiel die ‹höfische› Gesell-

[53] *Saulus s.*, S. 3. ‹Das ist der Beginn dieser Erzählung, daß über Rómaborg ein hervorragender Kaiser herrschte, der Timoteus hieß. Er war sehr reich und mächtig, wie es seiner königlichen Würde geziemte. Viele große Dinge unterstützten auch seine Macht, wie es für einen so großen und gewaltigen Häuptling möglich war. Der Kaiser hatte eine würdige Königin von guter Herkunft zur Frau bekommen, wie es zu erwarten war. Sie war die Tochter des Königs von Gaskonia und war die schönste und höfischste aller Frauen. Entsprechend war sie allen Frauen an vornehmem Benehmen und allen Dingen, die zu einer Frau gehörten, überlegen. Sie hieß Osibil. Der König und die Königin liebten sich sehr, wie zu erwarten war›.

schaft), den der Adressat in die Rezeption einbringt[54]. Daß er mit dem System arbeitet, gibt der Verfasser mit diesen Hinweisen zu erkennen, wobei nicht wesentlich ist, daß dieses Schema lediglich rein fiktiv-literarischen Charakters ist.

Der Erzähler der *Saulus saga* bringt durch eigenes ‹Eingreifen› auch Übersichtlichkeit in das Erzählgeschehen, wenn er verschiedene Abschnitte ordnet:

> stendr hans uirding og ualld heidur og sæmd megt og metord nu langan tima med þuilijkri uegsemd sem nu uar greint og uerdum uer þui fyst at sinne uernda j annann stad saugunne en latum keisarann huilazt.
>
> Vestur j Galicia stendur ein agæt borg sem heiter Liberum Donum j huerre at huiler heilagur guds postuli Iachobus[55].

Vorrangig das Erzählen von gleichzeitigem Geschehen erfordert verdeutlichende Eingriffe[56]. In der *Saulus saga* finden sie sich an Kapitelabschlüssen und innerhalb eines Teilgeschehens:

[54] H. R. Jauss, *Alterity*, 1979, spricht hier von der plurale-tantum-Struktur mittelalterlicher Literatur.

[55] *Saulus s.*, S. 4. ‹Es ist nun um seine Würde und Macht, Ehre und Preis, Gewalt und Ruhm lange Zeit mit dem Ansehen bestellt, so wie es nun erzählt worden ist, und wir werden deshalb die Erzählung an einen anderen Ort hinwenden und den Kaiser ruhen lassen. Westlich in Galicia steht eine ausgezeichnete Stadt, die Liberum Donum [Santiago de Compostela] heißt, in welcher der heilige Apostel Gottes Jakobus ruht›. Vgl. hier auch *Saulus s.*, S. 6 (Kap. 2/3). Die Gliederung der *Ectors s.* in einzelne Erzähleinheiten (‹Märchen›) heben solche Erzählerbemerkungen hervor. Besonders interessant sind die Übergänge zwischen den Abschnitten in der *Dámusta s.* markiert (u. a. S. 76, 82, 83, 85: *Nú kiemr hier saman saughunne/sagan*). Den Beginn der eigentlichen Handlung nach Prolog und Einleitung kommentiert der Erzähler der *Dínus s. dramblata*, S. 15: *Gieffum nu gaum ad glede og gödre fräsøgn, þui eff vier hlijdumm, þä høffnumm vier illumm hugrenningumm og røngumm. So bar til einn tijma ad egiptsker kaupmenn komu til Blaskumiam.* Oder der Erzähler fügt eine allgemeine Überlegung ein: *Ok med þui ad allt verdr med einhuoriumm hætti ad lúkast, þá verdr hier sá endir á med þeim, fijrer Guds mijskun, ad Dámuste hǫggr eitt mikid hǫgg* (*Dámusta s.*, S. 96), hebt die Doppelung des Geschehens hervor: *þöttust þeir nu sem fyrr hadugliga suikner* (*Dínus s. II*, S. 118, als eines von vielen Beispielen auf S. 117ff.), leitet Digressionen ein (bes. *Kirjalax s.* mit den zahlreichen Exkursen, etwa S. 10, 26f., 34, 37, 42).

[56] Die Schilderung von gleichzeitigem Geschehen thematisiert auch der Erzähler in der *Vilhjálms s. sjóðs* (S. 84/89), *Mágus s. hin meiri* (S. 375f.), *Dámusta s.* (S. 76, 85). Beispiele (u. a. aus der *Kirjalax s.*) verzeichnet auch Lagerholm, *Drei Lygisǫgur*, 1927, S. 145. Eigentliche Reflexionen des fiktiven Erzählers

latum þa nu buazt sem þeim likar til huers sem kemur enn uenndum nu saugunni til hertugans af Bar um huat hann hefzt at (S. 26)

latum nu sendimennina huortueggiu fara sinn ueg. enn afreidum huer ender uerdr a uidskiptum þeirra utlendu hofþingia og borgarmanna (S. 37)

latum hann nu uinna slikt er hann ma enn uikium nockut saugunni til huat at hefzt jarlinn (S. 34)

skal þar nu fyst fra huerfa. enn uikia þar til sem eru sendibodar hertugans (S. 40)[57]

Ein interessantes Beispiel für die explizierende, jegliche Unklarheit vermeidende Erzählweise, die viele Märchensagas charakterisiert, bietet die in den Kapiteln 20–25 der *Saulus saga* erzählte Rückentführung der geraubten Prinzessin[58]: Die Prinzessin Potentiana, Schwester von Herzog Nikanor und Verlobte von dessen Schwurbruder Saulus, ist von den beiden Herzogen Matteus und Abiel geraubt worden. Nikanor und Saulus verfolgen die Herzoge in ihr Reich und kommen dort am Tag der Hochzeit von Matteus und Potentiana an. Es gelingt ihnen, sich unter falschem Namen als Diener bei den Brauträubern einzuschleichen, den Bräutigam im Bett mit einem Schlaftrunk außer Gefecht zu setzen und die Prinzessin zu befreien (S. 47ff.). Der Erzähler löst das Dilemma,

über den Erzählvorgang, ‹Erzählen über das Erzählen›, finden sich beispielsweise an folgenden Stellen: *latvm ver nv vmlida margyrdi en fervm fram med stvttv mali margar hennar roksemder þær sem j storar frasagner mætti greinaz edr komponeraz i stora bok. Vendum þvi aftr godu folki til skeimtanar* (*Gibbons s.*, S. 12); Epilog der längeren *Mágus s.* mit den Erörterungen des dort verwendeten Erzählstils; dagegen: *Þarf þar eigi at draga til orða fiǫlða* (*Mágus s.*, S. 9; ähnlich S. 11, 13, 15, 34).

57 ‹Lassen wir sie nun [das Fest] vorbereiten, wie es ihnen scheint, wozu es auch kommen wird, und wenden wir die Erzählung dem Herzog von Bár zu, was er unternahm›. / ‹Lassen wir nun die Boten von beiden ihren Weg ziehen, und erzählen wir, welches das Ende der Auseinandersetzung zwischen den ausländischen Häuptlingen und den Stadtbewohnern wurde›. / ‹Lassen wir ihn nun ausrichten, was er kann, und wenden wir die Erzählung dem Jarl zu›. / ‹Da soll zuerst einmal aufgehört werden. Jetzt soll von den Boten des Herzogs erzählt werden›.

58 Unter dem Gesichtspunkt der erzählerischen Perspektive (personal/nichtpersonal) behandelt K. Rossenbeck, *Die Stellung*, 1970, diese und andere ‹List›-Episoden in den Sagas (über die *Saulus s.*, S. 120ff., 210f.). Ähnliche Perspektivenwechsel auch in der *Vilhjálms s. sjóðs* (S. 171, 172; 183, 184) oder der *Bærings s.* (S. 86, 89).

zwischen Erzählspannung und Eindeutigkeit des Erzählgeschehens entscheiden zu müssen, mit mehreren Perspektivenwechseln. Kapitel 20 und 21 sind aus der Perspektive der Brauträuber erzählt:

> Nv er þar til at taka sem fyrr uar fra horfit at hertogarner Abiel og Matheus hafa buizt uid brullaupinu alla stund sidan þeir kuomv heim og budu til sin morgum magtugum maunnum og ʀikum hofþingium. er nu og kominn sa dagur sem til brullaupsins skal fara[59].

Das Erscheinen von Saulus und Nikanor als Antonius und Priscianus wird folgenderweise gesehen:

> þat uerdur nu til nylundu at upp lúkaz dyrr hallarinnar og gengu inn .ij. menn j hallina stórer og uæner med leikarabuningi. hafandi med sier bosún og bumbr med storum skiallpipum og margra handa hliodfærum. eigi at huoru sialfer berandi. helldr geck sinn smasueinn med huorum þeirra uaktandi þeirra þing. þesser menn gengu nu innar epter hallinni og fyrir hertogana heilsandi þeim kurteisliga med mikilli list. þeir toku uel þessum maunnum epter spyriandi huat manna þeir uæri[60].

Der Abend des Hochzeitsfestes kommt und das vermeintliche Brautpaar wird ins Gemach geführt. Hier fügt der Erzähler erstmals eine längere Rückwendung ein:

> en fra þui at fysta tima komu þesser menn j haullina þa matti þat uidbragd sea a brudinni sem alldri fyr hafdi uerit sizt hun uar hertekin ur Bár. en þat uar þuiligt sem nockr gledineisti tendradizt j hennar hiarta sa sem nockut minkadi þann harm sem hennar briost angradi enn þat uar henni j annare grein aauki sins harms og angurs at hon feck ecki med þa talat utan fyrir túlk. þuiat allar tungur kunnu þeir at tala þær j haullinni gengu utan hennar módrtungu en hun kunni aungua adra. nu er brudurin j sæng komin[61].

[59] *Saulus s.*, S. 48 (Anfang Kap. 20). ‹Nun soll dort weitergefahren werden, wo vorher aufgehört worden ist, daß die Herzoge Abiel und Matteus die ganze Zeit, seit sie zurückgekehrt waren, das Hochzeitsfest vorbereiteten. Sie luden viele mächtige Männer und reiche Häuptlinge zu sich. Nun war auch der Tag gekommen, an dem die Hochzeit stattfinden sollte›.

[60] *Saulus s.*, S. 49. ‹Das ereignete sich nun, daß die Hallentür aufging und zwei große und schöne Männer in der Kleidung von Spielleuten hereinkamen. Sie hatten Posaunen und Trommeln, große Pfeifen und viele Arten von Instrumenten mit sich, die sie nicht selbst trugen. Jeder von ihnen hatte einen Diener, der ihre Sachen hütete. Diese Männer gingen in die Halle hinein zu den Herzogen und grüßten sie höflich mit großer Kunst. Sie empfingen die Männer gut und fragten sie, wer sie seien›.

[61] *Saulus s.*, S. 52. ‹Aber von dem Augenblick an, in dem die Männer zum ersten Mal in die Halle kamen, konnte man die Veränderungen der Braut sehen, die

Dem Bräutigam wird ein Becher gereicht, er fällt in einen augenblicklichen tiefen Schlaf, erwacht *eigi fyr en j hanagaldr* (‹erst als der Hahn kräht›, S. 52) und findet, wie er das Versäumnis der Hochzeitsnacht nachholen will, in seinem Bett keine Frau – *þetta er eingin kona helldur ein likneskia ur leire hnodut sem liggr hia honum j sænginni* (‹dies war keine Frau, sondern eine Statue, aus Lehm geknetet, die bei ihm im Bett lag›, S. 53)[62]. Die verschwundene Braut und ihre Befreier werden erfolglos gesucht:

> Er þeirra nu leitat fullan halfan manud bædi a sio og landi. og finnzt ecki til þeirra þui helldur og eingi sa at nockura uissu hefdi af þeirra huarfi. latum þa nu leita sem þeim likar enn uikium nockut sogunni til þeirra fostbrædra kongs sonar Saulus og hertugans Nicanors er þeir hafa tekit land under myrkuidarskoginum skamt j fra Akursborg sem fyrr uar sagt[63].

Die Rückwendung wird dabei vom fiktiven Erzähler ausdrücklich gekennzeichnet (vgl. den bestimmten Artikel *under myrkuidarskoginum* und die Formel *sem fyrr uar sagt*). Das Kapitel 22 (S. 54ff.) repetiert das in Kapitel 20 und 21 erzählte Geschehen aus der Perspektive der Schwurbrüder Saulus und Nikanor, wobei zahl-

sie noch nie gezeigt hatte, seit sie aus Bár geraubt worden war. Und es war, als ob ein Freudenfunke in ihrem Herz entzündet worden wäre, der ihren Kummer, der sie bedrückte, etwas linderte. Aber auf der anderen Seite erfüllte es sie mit noch größerer Sorge und Trauer, daß sie mit ihnen nicht ohne Dolmetscher sprechen konnte, denn alle Sprachen, die in der Halle gesprochen wurden, beherrschten sie, außer ihrer Muttersprache, aber sie konnte keine andere. Nun war die Braut ins Brautbett gebracht worden›.

[62] Die Handschrift *AM 343a,4°* führt ein Erzähler-Ich ein: *Enn þat ueit tru min seger sa sem sauguna hefer skrifat at eg þeinki at þessi brúdrin muni bædi hafa þurt og kallt huiluneyti. og þat helld eg fullreyndan kuennamann sem þuilikum giorer barn* (S. 53). Handelt es sich um einen weiteren Fall von ‹Zensur›, wenn die Handschriften *AM 162C,fol.* und *AM 527,4°* die Stelle auslassen? (Die Drohung: *taka med ualldi Potentianam þo at hun se nu nockut lidugri og sleipare aa millum fotanna en þa þeir skildu uid hana*, S. 62, bewahren dagegen offenbar alle Handschriften).

[63] *Saulus s.*, S. 54 (Ende Kap. 21). ‹Einen ganzen halben Monat suchte man sie nun zu Wasser und zu Land. Dennoch wurden sie nicht gefunden und niemand erfuhr etwas von ihnen. Lassen wir sie nun suchen, wie es ihnen gefällt, und wenden wir die Erzählung den Schwurbrüdern zu, dem Prinzen Saulus und dem Herzog Nikanor, wie sie beim dunklen Wald in der Nähe von Akursborg an Land gegangen waren, wie vorher gesagt worden ist›.

reiche kleine Hinweise jede nur mögliche Unklarheit beseitigen sollen:

> SEm þeir hafa kastat ackerum fyrir sinu skipi ganga þeir a land sig buandi j leikara buningi hafandi med ser .ij. smasueina eigi fyrr liettandi en þeir koma inn j haull hertóganna sem fyr uar sagt og fara so aull ord med þeim sem adr uar greint og þarf þat eigi optar at segia og allt þangat til sem hertuginn er sofnadur hia brudinni[64].

Weiter resümiert der Erzähler, wie Nikanor und Saulus die Schwester und Braut befreien, der Schlaftrunk gemischt, die Statue dem Herzog ins Bett gelegt wird (S. 55) und wie sie alle zurück nach Bár segeln, wo Saulus und Potentiana Hochzeit feiern (S. 56). Klärende Korrelierungsfunktion zwischen den zwei Erzählsträngen haben die Formelausdrücke: *sem fyrr uar sagt* (S. 54), *sem fyrr uar getit* (S. 55) in bezug auf die *leirkona*, im weiteren Verlauf *fyrr greinder hofþingiar* (S. 58). Auch Kapitel 24 endet mit einem manifesten Erzählereingriff: die Formel *skal þar nu fyrst fra huerfa* (S. 60) beendet die Fest-Schablone und das Kapitel 25 setzt ein mit einem stereotypen *Þar tokum uer nu til sem* (S. 60). Die so erzählte Rückentführung der Prinzessin gibt Anlaß zur hyperbolisch ausgemalten, vom Erzähler schemagemäß mit der Schablone realisierten Schlußschlacht (S. 61ff.). Der notwendige Schauplatzwechsel von der Kriegsflotte der Angreifer zur Hochzeitsfeier in Bár wird mit den bekannten Formeln hergestellt: *huerfum uer þar nu fra at sinni en uikium þar til* (S. 63). Die von den Schwurbrüdern getroffenen Vorbereitungen zur Schlacht gliedert der Erzähler sehr klar:

> Er nu fyrst ad segia af kongs syni ad hann kemr uestur (S. 64)
> Nu er ad segia j annan stad af hertuganum Nicanor (S. 65f.)
> Nu er at segia af hinum goda Riddara Willifer (S. 66)[65]

[64] *Saulus s.*, S. 54 (Anfang Kap. 22). ‹Wie sie von ihrem Schiff die Anker geworfen hatten, gingen sie an Land in der Kleidung von Spielleuten und hatten zwei Diener bei sich. Sie gingen ohne anzuhalten in die Halle der Herzoge, wie vorher erzählt worden ist, und sie sprachen so miteinander, wie früher berichtet worden ist und nicht öfter zu erzählt werden braucht, bis der Herzog bei der Braut eingeschlafen war›.

[65] ‹Zuerst ist vom Prinzen zu erzählen, daß er in den Westen kam›. / ‹Nun ist an zweiter Stelle von Herzog Nikanor zu erzählen›. / ‹Nun ist vom guten Ritter Villifer zu erzählen›.

Erneut wechselt er die Perspektive in Kapitel 28: *Þar byrium uer nu þetta kapitulum sem fyr uar fra horfit* (S. 67). Kapitel 29 beschreibt die Aufstellung der Heeresformationen, Kapitel 30 läßt die Schlacht beginnen: *At so skipudu sem nu uar greint siga saman fylkingar* (S. 71). Die bereits in Zusammenhang mit der *Rémundar saga* beobachtete Tendenz zur erzählökonomischen Raffung der Taten rangniedriger Krieger reflektiert der Erzähler der *Saulus saga* geradezu erzähltheoretisch:

> enn nu uerdr eigi greint huat huer uann af muga maunnum j þessum bardaga fyrir þui ad bædi er ad meirr uerdr jafnan j frasagner fært þat sialfer haufdingiarner hafazt ad enda rędur þat optazt endalyktum og enn kostunnum sigurssens huersu þeir gefazt. enn eigi fyrir þui var hier nu so margr agętur madur ad mikillar frasagnar er uert huat huerr þeirra uann þott uær lidum þar um ad sinne og uikium uer nu þar til fyrst sem er hertuginn Uespasianus af Lisibon[66].

Er enthält sich auch an dieser Stelle nicht auktorialer Wertungen: *þessi bannsettur hundur* (‹dieser verdammte Hund›, S. 73)[67]. Die detailliert ausgeführte Schlacht-Schablone wird durch Eingriffe der Erzählerinstanz gegliedert:

> Nv vikur sogunni til þeirra hofþingia sem voru j annann arm fylkingarinnar (S. 74)
>
> Nw þessu næst er nockut fra þui at segia uidskiptum þeirra hofþingia sem skipat uar j mitt briost fylkinganna og formenn woru þessarar orrustu. er þar fyst fra at segia (S. 78)
>
> Nv er at segia fra Nicanor (S. 81)
>
> Nv er at segia fra hertuganum (S. 82)[68]

[66] *Saulus s.*, S. 71f. ‹Nun wird nicht berichtet, was jeder von den gemeinen Leuten in dieser Schlacht vollbrachte, denn es ist so, daß stets mehr das in die Geschichten aufgenommen wird, was die Häuptlinge selbst verrichten, und das entscheidet auch am häufigsten über den Ausgang und die Umstände des Sieges. Aber dennoch war hier so mancher guter Mann, daß es ausführliche Erzählungen wert wäre, zu schildern, was jeder von ihnen vollbrachte, wenn wir auch fürs erste davon aufhören und uns dem zuwenden, was Herzog Vespasianus aus Lisibon tat›. Eine eigentliche ‹Poetik› der Brauterwerbungserzählung bietet der Erzähler der *Vilhjálms s. sjóðs: ef þar uerdur ecki til tidinda adur brullaupit er uti. þa eru þeir meiri gæfumenn en flester menn adrer þeir sem suo hafa kuenna aflat* (S. 90).

[67] Ähnlich *Saulus s.*, S. 34 (*hinn godi Riddari Villifer – hinn illi hundr*). Zur auktorialen Wertung in der Isländersaga vgl. Aarseth, *Episke strukturer*, 1976, S. 81.

[68] ‹Nun wendet sich die Erzählung jenen Häuptlingen zu, die im zweiten Flügel der Schlachtreihe waren›. / ‹Als nächstes ist nun etwas zu erzählen von den

Auch eine in anderen Sagagruppen übliche Formel wie die die Fest-Schablone beschließende *eru þeir ur saugunni* (S. 85), an die *Nv er þar til at taka sem* anschließt, gehört zu den oberflächenstrukturierenden Erzählmitteln des fiktiven Erzählers, der dabei durchaus sich und seine Rolle zu reflektieren weiß: *og huort sem hier er umtalat langt edur skamt þa er buin ferd kongs sonar* (S. 86). Trotz der Ausführlichkeit, mit der hier erzählt wird[69], ist die *Saulus saga ok Nikanors* vor allem dank solcher narrativer Verfahren nie unübersichtlich. Vielmehr tragen rekurrente Erzählmittel dieser Art dazu bei, die auch von der Kommunikationsform her geforderte Transparenz zu gewährleisten.

Adonias saga

Die *Adonias saga* zeigt ebenfalls eine Reihe solcher Erzählermanifestationen. Zur Kapiteleinleitung und Hervorhebung des Wechsels eines Erzählstrangs wie in der *Saulus saga* dienen Formeln wie

> Nv kemur sa timi sem fyrr var greindr. og woro nu aller fyrr sagder hluter buner epter skipan dottningar (S. 82)
>
> Nv er fra jungfrvnne at seigia (S. 84)[70]

Gliedernde Funktion bei Erzählung von parallelem Geschehen erfüllen beispielsweise *Enn fra Lodovikus kongi er þat at segia* (‹Aber von König Lodovikus ist folgendes zu erzählen›, S. 182) und *I annann stad er fra þvi at segia* (‹An zweiter Stelle ist davon zu erzählen›, S. 183). Verdeutlichend eingesetzt wird ein rückwendender, expliziter Verweis auf die Wiederholung: *þeir [. . .] sækia til þeirra sǫmu hafna er þeir fyr j kómv* (‹Sie liefen die gleichen Häfen an, in denen sie früher gelandet waren›, S. 189f.). Auch der Erzähler der *Adonias saga* ist sich bewußt, *at eigi má allt*

Auseinandersetzungen jener Häuptlinge, die in der Mitte der Schlachtreihen waren und die die Anführer in dieser Schlacht waren. Da ist zuerst davon zu erzählen›. / ‹Nun ist von Nikanor zu erzählen›. / ‹Nun ist vom Herzog zu erzählen›.

69 Die *Sigurðar s. fóts* erzählt ein ähnliches Brauterwerbungsgeschehen mit äußerster Prägnanz.

70 ‹Nun kam die Zeit, die vorher erwähnt worden ist. Es waren alle vorher erwähnten Dinge nach dem Befehl der Königin bereit gemacht worden›. / ‹Nun ist von der Jungfrau zu erzählen›.

senn seigia (‹daß man nicht alles auf einmal erzählen kann›, S. 164); in der großen Endschlacht: *Nu skal þar til taka þviat eigi má alla hluti j senn segia at Riddararner hefia sinar atReider* (‹Nun soll dort begonnen werden, da nicht alles auf einmal erzählt werden kann, wo die Ritter ihre Zweikämpfe begannen›, S. 213).

Die Interpolation eines Duells in die Erzählung eines anderen Duells hat im Rahmen der Schlacht-Schablone vorausdeutenden, spannungsfördernden Charakter, zumal die beiden Hauptgegner, Constantinus und Adonias, am unterbrochenen Kampf beteiligt sind:

> og nu sem þetta heyrer Constantinus snyrr hann j moti Adonias kongi. og mvnv þeir nú til lykta leida sitt einvigi. enn þo skal nú fyst fra þvi segia er þeir Albanus og Gorgonius eigazt vid[71]

Der Einschub dieses Kampfes zweier Nebenpersonen (es kommt hier Axel Olriks ‹Achtergewicht› zur Geltung), den der Erzähler explizit markiert (*skal nú fyst fra þvi segia*), wird ebenfalls ausdrücklich abgeschlossen mit der Formel *er nu lokit fra þeim at segia* (‹Und nun wird nichts mehr von ihnen erzählt›, S. 217). Die Wiederaufnahme des unterbrochenen Strangs stellt der Text durch die gliedernde, reaktualisierende Anknüpfung an das Erzählte her: *Nv er fra þvi næst at segia at Constantinus heyrdi ord Adonias* (‹Nun ist davon als nächstes zu erzählen, daß Constantinus Adonias' Rufe hörte›, S. 217).

Eine Sonderform des raffend verwendeten Topos vom sprachlichen Unvermögen findet sich in einer Schlachtschilderung:

> en saker þess at menn hafa eigi frædi edur mine til haft med nafni at merkia þa menn alla er bezt hafa fram geingit og flestum hafa at skada ordit. Þa verdur þar vm at lida til frasagnar at færa[72].

[71] *Adonias s.*, S. 215f. ‹Wie nun Constantinus dies hörte, wandte er sich gegen König Adonias. Und sie werden ihr Duell zu Ende führen. Aber trotzdem soll nun zuerst davon erzählt werden, wie Albanus und Gorgonus gegeneinander kämpften›.

[72] *Adonias s.*, S. 198f. ‹Aber weil man nicht das Wissen oder das Gedächtnis hatte, alle Männer, die sich am meisten hervorgetan und den meisten Gegnern Schaden zugefügt hatten, mit Namen zu erwähnen, muß aufgehört werden, davon zu erzählen›.

Gesamthaft sind Funktionen wie Ausformungen des manifesten fiktiven Erzählers in der *Adonias saga* jenen der *Saulus saga ok Nikanors* ähnlich.

Rémundar saga keisarasonar

Nach Einar Ól. Sveinsson ist die *Rémundar saga keisarasonar* eine Erzählung, die überdurchschnittlich viele Fälle von «the author's habit of interrupting the story with his own comments» aufweist[73]. Wir haben oben die direkte Anrede des Adressaten durch den Erzähler im Kapitel 4 dieses Textes hervorgehoben. Erzählereingriffe beziehen sich auch auf die Vermeidung von Wiederholungen im Zusammenhang mit dem zentralen Traum-Motiv: *sagði sinn draum allan út til enda með þvílíku efni, sem hann var fallinn, sem þér áðr heyrðuð* (‹Er erzählte seinen Traum bis zum Ende mit solchem Inhalt, wie er sich ereignete, wie ihr früher gehört habt›, S. 22). Stereotype Wendungen wie *látum þá syrgja sem þá lystir, en vendum sǫgunni aptr til junkera Rémundar ok hans manna!* (‹Lassen wir sie sorgen, wie es ihnen gefällt, und wenden wir die Erzählung wieder Junker Rémundr und seinen Gefährten zu!›, S. 47) sind häufig beim Übergang zwischen zwei Erzählsträngen[74]. Klärend wie in den anderen Erzählungen setzt auch hier der Erzähler die Hinweise auf vorgängig erzähltes Geschehen ein: *hann ríðr á skóg hvern dag ok hans félagar, skemtir sér við sína unnustu: þat er sú líkneskja, sem fyrr var getit* (‹Er und seine Gefährten ritten täglich in den Wald und er vergnügte sich mit der Geliebten: das ist die Statue, die vorher erwähnt wurde›, S. 50f.)[75].

Eine direkte auktoriale Wertung zeigt der Schluß von Kapitel 21, wo der Erzähler das traurige Ende der unglücklich verliebten Prinzessin gereimt kommentiert:

> Ok svá skyldi vera. Gengr hennar æfi svá út, at hon lifir með sorg ok súr, svá at aldri fekk hon síns angrs bót, en ekki græt ek þetta hót[76].

[73] SVEINSSON, *Viktors saga*, 1964, S. CCVI.

[74] Weitere solche Stellen u.a. *Rémundar s.*, S. 100, 155, 160, 163, 199, 240, 291.

[75] Ähnlich *Rémundar s.*, S. 138, 148, 213, 305, u.a.

[76] *Rémundar s.*, S. 114. ‹Und so mußte es sein. Ihr Leben endete so, daß sie mit Sorge und Trauer lebte, so daß sie nie Linderung ihres Schmerzes bekam; aber das beweine ich kein bißchen›. Ähnlich S. 202: *En þat mun skjótt nálgaz, at þessi*

Während eines Kampfes verflucht der Erzähler den Gegner seines Helden – *þessi vándi hundr* (‹dieser schlechte Hund›, S. 285) – und erfleht Gottes Hilfe für Rémundr. Seine Bitte wird erhört:

> Ok hér eptir veitir hann með sínu sverði mǫrgum manni skjótan dauða. Ok guð í himinríki gleði þann mann, sem honum gøri skjóta skǫmm!
>
> Nú heyrir guð skjótt vára bæn, því at junkeri Rémundr ríðr sínum hesti fram, leggjandi sínu spjóti í skjǫld Ménonis ok í gegnum skjǫldinn ok brynjuna fyrir útan rifin. Ok allr hans reiðingr dugði honum eigi meirr en eitt laukshǫfuð[77].

Der Erzähler greift anderseits wertend mit Sympathiekundgebungen in das von ihm erzählte Geschehen ein und steigert gleichzeitig, wie folgend, die Spannung über den Ausgang der Prüfung des Helden:

> Eptir svá talat stendr Rémundr upp ok stígr upp á sinn hest, gyrðr sverði Nǫðrubít, armar sinn skjǫld, heldr sinni hægri hendi til lags sínu spjóti, eigi betr búinn til stríðs við þann bǫlvaða hund, en nú hafi þér heyrt. Gæti hans nú guð í himinríki[78]!

Am Ende des Kampfes nochmals: *Gæti nú guð keisarasonar!* (‹Behüte nun Gott den Kaisersohn!›, S. 39)[79]. Die schließliche Vereinigung der beiden Liebenden Rémundr und Elína, die er bereits kommentiert hat[80], veranlaßt den Erzähler zu folgender Überlegung:

konungsdóttir grætr, ok má næsta undraz, hversu heimrinn lætr. Vor allem die *Parcevals s.* in der Handschrift *Sth.Perg. 4:o nr 6*, 39r ff., zeigt zahlreiche dieser Reime an Abschlüssen von Erzählsträngen.

[77] *Rémundar s.*, S. 288f. ‹Und danach gab er mit seinem Schwert manchem Manne einen baldigen Tod. Und Gott im Himmelreich erfreue den, der ihm baldiges Unglück bringt! Nun hört Gott bald unsere Bitte, denn der Junker Rémundr ritt auf seinem Pferd heran und stieß seinen Spieß durch Ménonis' Schild und Brünne hindurch vor die Rippen. Und sein ganzes Sattelzeug nützte ihm nicht mehr als ein Zwiebelknollen›. Ähnlich S. 305.

[78] *Rémundar s.*, S. 37f. ‹So gesprochen, stand Rémundr auf und stieg auf sein Pferd, gürtete sich mit dem Schwert Nǫðrubítr, behändigte seinen Schild, ergriff mit der Rechten seinen Spieß, nicht besser als so zum Kampf gegen diesen verdammten Hund gerüstet, wie ihr nun gehört habt. Bewahre ihn nun Gott im Himmel!›

[79] Vgl. auch *Rémundar s.*, S. 97, 142.

[80] *Rémundar s.*, S. 28: *Ok hér megu þér sjá, hvat heit ástin er*; S. 215: *leggr hon sínar hendr um hans háls, hvar af vér tǫlum eigi meira at sinni.*

Nú sem þau eru svá komin, þessi listuliga jungfrú ok þessi ágæti junkeri, þá verðr hér undarligr atburðr, ok er at hyggjanda millum þeira, sem ástina fá, sem nú megu þér heyra. Hér hallaz þau nú bæði upp í sængina með svá sætu faðmlagi, at sá mætti heita sæll lifandi manna, sem slíkt væri fándi ok væri aldri frá hverfandi. Nú fekk hon þar komin mikit úmegin, ok svá liggja þau þar bæði. Virði guð þeira mæði! Hann gleði þau ok græði!

Nú gengr erkibiskupinn at sænginni ok þeir félagar með honum ok sjá nú þenna atburð, sem orðinn var, ok þótti þeim þetta mjǫk hryggiligt. Ok svá mundi hverjum þykkja, sem slíka hluti sæi ok kynni þar nǫkkut um at hugsa, því at engi veit nema sá, er ástina reynir, hversu hon kann at falla[81].

Aufschlußreich ist auch eine weitere Stelle mit einem Hinweis auf den erzählten Verfasser in einer hyperbolisierend wirkenden Reflexion über die mögliche Reaktion des fiktiven Adressaten:

Ok sem þeir koma í hennar skemmulopt, þá stendr hon upp á móti þeim, fagnandi þeim með mikilli gleði, en þó Rémundi bezt. Leggr hon sínar hendr um hans háls, veitandi honum með þessum faðmlǫgum margan sætan koss, sem nǫkkurum manni mætti veitaz trautt eða ekki af nǫkkurri jarðneskri jungfrú. En hér af vil ek eigi lengra tala, segir sá, er sǫguna hefir samsett, því at slík orð megu áheyrandanum útrúanlig þykkja, ok vil ek því mínum orðum á annan veg snúa[82].

Der Kreis der Erzählung wird durch den expliziten Hinweis des fiktiven Erzählers auf den anfänglichen, das ganze Geschehen motivierenden Traum geschlossen, die Vorausdeutung (*Rémundar s.*, S. 20) durch das Erzähler-Ich (*sem ek sagði áðr*) vergegenwärtigt:

[81] *Rémundar s.*, S. 140f. ‹Als sie nun soweit gekommen waren, die herrliche Jungfrau und der hervorragende Junker, geschah etwas Seltsames, worauf Verliebte achtgeben sollen, wie ihr nun hören werdet. Sie lehnten sich mit so süßer Umarmung ins Bett, daß der sich glücklich nennen könnte, der solches bekäme und nie davon lassen müßte. Nun befiel sie eine große Schwäche und so lagen sie beide dort. Würdige Gott ihre Müdigkeit! Er erfreue und heile sie! Nun gingen der Erzbischof und seine Begleiter ans Bett und sahen, was geschehen war, und es schien ihnen sehr traurig. Und das würde jedem scheinen, der solches sehen und dabei etwas denken würde, denn niemand, der die Liebe nicht erprobt hat, weiß, was sie bewirken kann›.

[82] *Rémundar s.*, S. 196f. ‹Und als sie zu ihr ins Obergeschoß des Frauengemachs kamen, stand sie auf und ging auf sie zu und empfing sie mit großer Freude, am meisten jedoch Rémundr. Sie legte ihre Hände um seinen Hals und gab ihm in dieser Umarmung manchen süßen Kuß, so wie es nur wenigen oder niemandem von einer irdischen Jungfrau vergönnt ist. Aber davon will ich nicht länger erzählen, sagt der, der die Geschichte zusammengesetzt hat, denn solche Worte mögen den Zuhörern unglaublich scheinen, und deshalb will ich meine Worte anderswohin wenden›.

Verðr þar nú mikit fjǫlmenni. Er hér nú inn kominn draumrinn Rémundar, ok þarf eigi optarr at skrifa. Ok gengr nú svá allt til, sem draumrinn segir áðr, svá at hvergi berr af, ok því þarf hann eigi, sem ek sagði áðr, tíðarr at skrifa, þar til sem þau koma í sæng, Rémundr ok konungsdóttir[83].

Der zu Beginn (S. 13–20) einlässig geschilderte Traum wird am Ende des Erzähltextes somit lediglich kurz zitiert; an einer Ausbreitung des Geschehens ist dem Erzähler offenbar nicht mehr gelegen[84].

Sigrgarðs saga ok Valbrands

Wertungen aus auktorialer Erzählerperspektive sind in den Isländersagas selten, was mit zum fälschlichen Eindruck eines völlig objektiven Erzählstils geführt hat. Die *Rémundar saga* weist demgegenüber zahlreiche Formen von expliziten Werturteilen auf, die der Erzähler über das Geschehen, das er selbst erzählt, abgibt. Eine weitere Märchensaga zeigt die gleiche Tendenz, die *Sigrgarðs saga ok Valbrands*. Bereits die Überschrift dieser Erzählung in der, allerdings späten, Handschrift *AM 523,4°* bringt mit *Saga af Sigurgarde hinum frækna og þeim illa manne Valbrande* eine klare, vorausdeutende Wertung des Erzählers, die im weiteren Verlauf aufgenommen und expliziert wird[85]. Das Hauptgeschehen der *Sigrgarðs saga ok Valbrands* macht die Auseinandersetzung zwischen dem Königssohn Sigrgarðr und dem Mörder seines Vaters, Valbrandr, aus. Den Mord am schlafenden König, der ebenfalls Sigrgarðr heißt, kommentiert der Erzähler als *nijdingsverk*

[83] *Rémundar s.*, S. 349f. ‹Viele Leute kamen dort zusammen. Hier bewahrheitete sich nun der Traum von Rémundr, und er braucht nicht öfter niedergeschrieben zu werden. Und alles trug sich nun so zu, wie es der Traum vorher erzählt hat, so daß nichts abwich, und deshalb braucht man ihn nicht öfter niederzuschreiben, da ich ihn bereits erzählt habe, bis sie ins Bett kamen, Rémundr und die Königstochter›.

[84] Die Manifestationen des fiktiven Erzählers sind in diesem Text so zahlreich, daß die hier kommentierten Stellen lediglich eine kleine Auswahl bieten.

[85] Zwei weitere Beispiele – unter vielen – für Vorausdeutungen in Erzählerrede: *latum hann sitia i nadum j uetr Ma vera at brat vkyrriz vm hans hag so hann firir lati kurteisi en taki vid strid og sturlan og mikit hugar angr* (*Gibbons s.*, S. 18); *Mon þad verda sagt ádr enn þesse sagha er úte, huor laun hann fieck j þessu lijfe, enn lijklegt/vijsara er, at hann hafe feingid meire laun ok betre j ǫdrumm heime* (*Dámusta s.*, S. 56).

(‹Tat eines *níðingr*›, S. 155)[86], nachdem er ihn in Erzählerrede folgenderweise berichtet und gewertet hat:

> Valbrandur geingur þa snudugt epter sǫlunum, þar til hann kiemur ad dýrum loptsens, styngande synum sprota a hurdena so hun líjkst upp, hann geingur ad hvijlunne og efar sig ecki þessi veste svikare, hvor allar skammer bijde seigir bokenn helldur flettir hann klædum af þeim fagra Sigurgardi so hoflega ad hann vaknar eckj fyrri enn svikarenn leggur hann millum herdanna og framm i hiartad, kongson brá so hart vid, ad sverded brast undir hiólltunum[87]

Mit direkt wertender Intention nennt er im folgenden seine Figur Valbrandr immer wieder *svikarenn, falsarenn, nijdingur*[88]. Der auktoriale Standpunkt des Erzählers gegenüber dem erzählten Geschehen kommt schließlich am Ende der Erzählung zum Ausdruck, als der ‹Bösewicht› – aus der Perspektive von Erzähler und impliziertem Empfänger – der ‹gerechten› Strafe zugeführt wird: *og síjdann var honum reistur galge og heingdur, og liet Valbrandur svikare med þad sitt auma lyf* (‹Und darauf wurde ein Galgen für ihn aufgestellt und er wurde gehängt. So ließ der Verräter Valbrandr sein niedriges Leben›, S. 187).

Positive oder negative Wertungen des erzählten Geschehens durch den fiktiven Erzähler sind in der Isländersaga selten. Charakterisierungen und Wertungen werden vielmehr implizit als Aussage eines Kollektivs vermittelt[89]. Auktoriale, das heißt direkte und absolute Bewertungen der Erzählerinstanz sind dagegen in den Märchensagas zahlreich und beschränken sich keineswegs auf die norwegischen *Riddarasögur*. Erzählerkommentare von so deutlichem Charakter, wie sie die *Rémundar saga keisarasonar* oder die *Sigrgarðs saga ok Valbrands* bieten, decken sich zweifellos mit den

[86] Zwischen der *Adonias s.* und der *Sigrgarðs s. ok Valbrands* besteht also Situationsgleichheit. Zum *níð* s. unten Kapitel 5.

[87] *Sigrgarðs s. ok Valbrands*, S. 154. ‹Valbrandr ging dann geschwind durch die Gemächer, bis er zur Türe des Obergemachs kam. Er berührte mit seinem Stab die Türe, so daß sie sich öffnete, ging zum Bett und zögerte nicht, dieser schlimmste Verräter, der dafür verflucht sei, sagt das Buch, sondern zog dem schönen Sigrgarðr so behutsam die Kleider ab, daß er erst erwachte, als ihn der Verräter zwischen die Schultern ins Herz stieß. Der Prinz schnellte so heftig herum, daß das Schwert unterhalb des Griffs zerbrach›.

[88] *svikarinn* (S. 157–159, 161–164, 168, 171, 174, 178, 180, 185–187, 194); *falsarinn* (S. 162, 186); *níðingr* (S. 164, 169, 173, 178, 180, 185–186).

[89] AARSETH, *Episke strukturer*, 1976, bes. S. 76.

zentralen Normen und Wertungen des Milieus, in dem die Texte entstanden und ursprünglich ihre Wirkung entfalteten, und bilden neben anderen Erzählmitteln Bestandteil ihrer Sinnkonstitution. Als eine der Hauptfunktionen des fiktiven Erzählers der Märchensagas ist seine Rolle als Kommentator und Bewerter des von ihm selbst konturierten Geschehens deutlich geworden. Diese Manifestationen der Erzählerinstanz auf der zweiten Erzählebene erfüllen, ähnlich wie das System der Erzählschablonen, auch die Aufgabe von Rezeptionslenkungen. Die formelhaften Eingriffe ordnen und gliedern durch die Strukturierung der Textoberfläche den Verlauf und die Zusammenhänge des erzählten Geschehens, das somit intentionsadäquat rezipiert werden kann, und verdeutlichen die Werkintentionalität (*Rémundar saga*). Die Isländersaga muß, da sie Historizität intendiert, Geschichte zu sein vorgibt, auf solche Eingriffe verzichten und hat ihrer eigenen Poetik gemäße, indirektere Wertungsmittel entwickelt. Die Märchensaga, die nicht ‹Tatsachen› erzählen will, braucht auf solche ‹objektiven› Ansprüche der Gattungspoetik keine Rücksicht zu nehmen. Deshalb kann es sich in diesen Texten der Erzähler (eine textinterne Instanz) erlauben, sich zum Geschehen unmittelbar zu äußern. Diese verschiedenartigen Einstellungen zum Erzählstoff und zur Vorlage sind es wohl nicht zuletzt, die die Unterschiede im Erzählstil zwischen Isländersaga und Märchensaga, die die Muster der Rittersaga übernimmt und fortführt, erklären.

4.4 Die Erzählstruktur der Märchensagas

Nachdem bisher die Funktionen der Erzählschablonen für den Erzählvorgang in den Märchensagas und Aspekte ihrer Erzählerinstanz erörtert worden sind, soll es nun darum gehen, diese Beobachtungen mit einigen Feststellungen zur narrativen Grundstruktur zu ergänzen. Ziel ist dabei, zu untersuchen, wie diese Erzählebene der Märchensagas organisiert ist[90]. Dabei stellte sich

[90] Zu diesem Vorgehen (Reduktion – Rekomposition) vgl. auch WOLFGANG HAUBRICHS, *Einleitung: Für ein Zwei-Phasen-Modell der Erzählanalyse*, in: ders., Hrg., *Erzählforschung 1. Theorien, Modelle und Methoden der Narrativik*, Göttingen 1976, S. 7–28.

vornehmlich das methodische Problem, die narrativen Invarianten eines gesamthaft umfangreichen Textkorpus zu bearbeiten. Trotz der Kritik, die gegen sie vorgebracht worden ist, bedient sich die folgende Analyse der von Vl. Propp erarbeiteten Methode, die sich als der bisher konkret praktikabelste Ansatz erwiesen hat, narrative Großformen komparativ zu untersuchen und märchenähnliche Erzählstrukturen auch außerhalb des engen Korpus der Zaubermärchen zu beschreiben[91]. Damit legt in diesem Schritt die Untersuchung das Gewicht auf die syntagmatische Ebene[92].

[91] ILSE NOLTING-HAUFF, *Märchen und Märchenroman. Zur Beziehung zwischen einfacher Form und narrativer Großform in der Literatur*, in: Poetica 6, 1974, S. 142: «Für die hier benötigte Beschreibung der Textklasse ‹Märchen› und ihrer Gattungsspezifika bleibt das Proppsche Modell zunächst noch die brauchbarste Grundlage». Da die Arbeiten des russischen Märchenforschers Vladimir Propp als allgemein bekannt vorausgesetzt werden dürfen und neuerdings durch Sekundärliteratur bestens erschlossen sind, referiere ich hier lediglich die zentralen Thesen seiner *Morphologie des Märchens*, soweit sie für die folgenden Ausführungen von Bedeutung sind. Grundlegende Einführungen in Propps Werk sind: E. MELETINSKIJ, *Zur strukturell-typologischen Erforschung des Volksmärchens*, in: V. PROPP, *Morphologie des Märchens*, Frankfurt a.M. 1975, S. 241-276; H. DORNER-BACHMANN, *Erzählstruktur*, 1979. Einen bibliographischen Überblick bis 1978 bietet: *Auswahlbibliographie zur Erzählforschung*, in: W. HAUBRICHS, Hrg., *Erzählforschung 1-3*, 1976-78. Vor allem die skandinavische Strukturalismus-Rezeption dokumentiert BENGT HOLBEK, *Formal and Structural Studies of Oral Narrative. A Bibliography*, in: Unifol. Årsberetning 1977, Kbh. 1978, S. 149-194.

Im Bereich der Altnordistik war J. HARRIS einer der ersten, der Propps Methode auf eine altisländische Gattung, die *þættir*, übertrug (*Genre and Narrative Structure*, 1972). In der deutschsprachigen Nordistik hat vor allem H. SCHOTTMANN den Ansatz fruchtbar gemacht (*Gísli in der Acht*, in: Skandinavistik 5, 1975, S. 81-96; ders., *Der Bau der Kormaks saga*, in: Skandinavistik 12, 1982, S. 22-36). L. LÖNNROTHS Darstellung der «Action Patterns» in der *Njáls saga* (*Njáls saga*, 1976, bes. S. 68ff.) weiß sich ebenfalls Propp verpflichtet. Vgl. auch V. ÓLASON, *Frásagnarlist*, 1978. Die nach Manuskriptabschluß erschienene Arbeit von U. EBEL, *Beiträge zur Nordischen Philologie*, Frankfurt a.M. 1982, enthält neben zwei interessanten Aufsätzen zur Sagaliteratur (*Zum Erzählverfahren der mittelalterlichen isländischen Prosaerzählung – Das Beispiel der ‹Hønsna-Þóris saga›; Darbietungsformen und Darbietungsabsicht in Fornaldarsaga und verwandten Gattungen*) eine kurze einleitende Forschungsübersicht zur strukturalistischen Sagaforschung. Die ‹nachklassischen› Gattungen der Sagaliteratur machen aufgrund ihrer prinzipiellen Nähe zum ‹Märchen› tiefgreifende Änderungen des von Propp vorgelegten Schemas weniger

In Abgrenzung zu seinen Vorläufern, die atomistisch allein Stoffe und Motive eines Märchens zum Gegenstand ihrer Betrachtung machten, im Gegensatz vor allem zur sogenannten ‹finnischen› oder ‹geographisch-historischen› Märchenschule, strebte Propp eine Synchronanalyse der Gattung ‹Zaubermärchen› an. Indem er zwischen veränderlichen (Sujets, Motiven) und invariablen Faktoren (Komposition, Erzählstruktur) unterschied, zeigte er, daß der großen Reichhaltigkeit der Formen im Märchen quantitativ nur begrenzte Motifeme gegenüberstehen. ‹Motifem› wird als «die Aktion einer handelnden Person vom Gesichtspunkt ihrer Bedeutung für den Fortgang der Handlung» umschrieben[93]. Von strukturalistischem Gesichtspunkt aus sind gerade diese Invarianten das dominierende Kriterium einer erzählerischen Gattung.

notwendig. Davon zeugen auch die folgenden Arbeiten. K. HUME erwähnt erstmals den russischen Märchenforscher in Zusammenhang mit der Erzählstruktur der späten Sagas (*Beginnings and Endings*, 1973, bes. S. 594f.; dies., *From Saga to Romance: The Use of Monsters in Old Norse Literature*, in: Studies in Philology 77, 1980, S. 19). Eine Strukturanalyse der *Fornaldarsögur* gibt R. RIGHTER-GOULD, *The Fornaldar sögur Norðurlanda: A Structural Analysis*, in: SS 52, 1980, S. 423–441. Vgl. hierzu auch: G. BJARTMARSDÓTTIR: *Hlutverskaskipun í Fornaldarsögum Norðurlanda*, in: Mímir 18, 1979, S. 30–43. R. SIMEK legt eine sorgfältige Propp-Analyse einer Abenteuersaga vor (*Zur Egils Saga Einhenda*, in: ÖZV 84, 1981, S. 154–162). B. CARLÉ, *Den høviske roman om Flores og Blanseflor – set i lyset af Vl. Propp: Eventyrets morfologi: en roman om kærlighed og orden*, in: Meddelelser fra Dansklærerforeningen 1976, 2, S. 167–179; dies., *Romanen om Floire og Blancheflor. Blomst og Hvidblomst*, Kbh. 1979, gelangt mit Hilfe von Propp zu einer interessanten Deutung der Rittersaga *Flóres s. ok Blankiflúr*. J. KJÆR bezieht im Rahmen einer größeren Untersuchung der mythischen Strukturen im *Tristan* auch die *Tristrams s. ok Ísondar* unter Berücksichtigung von Propps Methode ein (*Mytemodel. Tristans forældres kærlighed som ‹mise en abyme› i Saga og hos Gottfried af Strassburg*, Odense 1978; nur am Rande ferner: dies., *Mytologik. En gennemgang af Lévi-Strauss' myteanalytiske metode med henblik på en litterær applikation*, Odense 1977).

92 Es geht dabei in keiner Weise darum, die ‹Märchensaga› genetisch aus dem ‹Volksmärchen› herzuleiten – die ‹Herkunft› der Märchensaga aus Abenteuer- und Rittersaga bedarf keines näheren Nachweises. Das Interesse an Propp ist vielmehr diktiert von der Möglichkeit zur Beschreibung der grundlegenden, rekurrenten Erzählmuster der Texte, die diese Methode bietet.

93 V. PROPP, *Die Bedeutung von Struktur und Geschichte bei der Untersuchung des Märchens*, in: ders., *Morphologie*, 1975, S. 228. Im folgenden mit DORNER-BACHMANN, *Erzählstruktur*, 1979, S. 58, 86f., ‹Motifem› statt ‹Funktion›.

Strukturalistische Betrachtungsweise meint, so Walter Haug, «Vorrang des Systems gegenüber seinen einzelnen Elementen, Vorrang der Organisation gegenüber einer bloßen Addition von Disparatem, Vorrang der Transformation in einem Regelgefüge gegenüber linear-genetischer Kausalität, Vorrang des variierenden Spiels gegenüber dem schöpferischen Entwurf»[94]. Propp nun, um E. Meletinskij zu zitieren, «hat eindeutig nachgewiesen, daß die Spezifik des Zaubermärchens nicht in den Motiven (denn sehr viele seiner Motive kehren auch in anderen Genres wieder), sondern in gewissen Struktureinheiten begründet liegt, um die sich die Motive gruppieren»[95]. Propp rechnete in den russischen Zaubermärchen mit 31 Motifemen, von denen jeweils nur idealtypisch alle in einem Text repräsentiert sind. Neben der Begrenzung der Motifeme ist ihre weitgehend konstante Reihenfolge im Handlungsablauf des Märchens wichtig. Abhängig von diesem Grundmodell der Konsekution der Handlungen ist jenes der ‹Rollen›, der sieben ‹handelnden Personen›, Handlungsträger, die je eine oder mehrere Motifeme ausführen.

Die erste und wichtigste Operation einer sich an Propp ausrichtenden Strukturanalyse ist die Zergliederung des Textes in eine Reihe aufeinanderfolgender Handlungen (Motifeme). Die daraus resultierende Inhaltskomprimierung in einige wenige stichwortartige Sätze ist in der Kurzform ‹Märchen› das Ergebnis einer direkten Segmentierung, wie sie sich jedoch bei einer narrativen Großform – und mit einer solchen haben wir es bei den Märchensagas zu tun – verbietet. Es läßt sich in diesen isländischen Texten im Vergleich zum Märchen ein grundsätzlich differenziertes Verhältnis zwischen ‹Fabel› und ‹Geschichte› festhalten: im Märchen konstituieren wenige Sätze häufig eine ganze Handlungseinheit, ein Motifem für sich, während die Ausdrucksform in den Märchensagas nicht die gleiche Signifikanz besitzt. Damit über-

[94] W. Haug, *Einleitung. Strukturalistische Methoden und mediävistische Literaturwissenschaft*, in: Wolfram-Studien 5, 1979, S. 9f.

[95] E. Meletinskij, *Erforschung des Volksmärchens*, 1975, S. 245. M. Lüthi, *Das europäische Volksmärchen*, 1976, S. 69f.: «Es gibt keine eigentlichen Märchenmotive, sondern jedes Motiv, sei es profan oder wunderhaft, wird zum ‹Märchenmotiv›, sobald es ins Märchen aufgenommen und vom Märchen märchenhaft gestaltet und nach Märchenweise gehandhabt wird».

haupt eine Strukturanalyse möglich wird, muß der Segmentierung in Motifeme eine Zusammenfassung, ein Resümieren des Inhalts vorausgehen, muß die oft weitschweifige und scheinbar komplizierte Märchensagahandlung auf die wesentlichen handlungstragenden Elemente reduziert werden[96].

Das Beispiel Ectors saga – Reihung von sieben Märchen

Betrachten wir nun einen für das Gesamtkorpus der Märchensagas in vielfacher Hinsicht repräsentativen Text, die *Ectors saga* – repräsentativ sowohl hinsichtlich der Verwendung von Elementen ganz verschiedener Herkunft wie hinsichtlich der Erzählweise. Der Inhalt der etwas über einhundert Druckseiten langen Erzählung läßt sich stichwortartig auf die folgende Weise zusammenfassen[97]:

Nach einer fingierten Anknüpfung an die Trojasage erzählt die Saga, wie König Karnotius in Thecisia herrscht und die indische Königstochter Gelfríðr heiratet. Ihr Sohn wird nach dem großen trojanischen Helden *Ector* getauft. Er erhält eine Ausbildung, wird mit siebzehn Jahren zum Ritter geschlagen und überwindet in einem Turnier sechs Königssöhne, die sich ihm darauf als Gefolgsleute anschließen. Um ihren Ruhm zu mehren, legen alle sieben Ritter den Schwur (*heitstrenging*) ab, ein Jahr lang jeder für sich auf Abenteuerfahrt auszuziehen. Der Erzähler folgt nun jedem Helden und schildert dessen Taten.

(1) *Vernacius* wird vom Riesen Nocerus im Kampf überwunden und ins Gefängnis geworfen; die Prinzessin Almaria, die der Riese ebenfalls geraubt hat, überreicht Vernacius ein Schwert, mit dem er den Riesen tötet. Vernacius verlobt sich anschließend mit der Prinzessin und kehrt in Ectors Schloß zurück.

(2) *Florencius* wird von der Prinzessin Silvia zu Hilfe gerufen, um gegen den Berserker Kaldanus zu kämpfen; im Duell tötet Florencius den Heiden und einen angreifenden Riesen; als Belohnung erhält er die Prinzessin zur Frau, er heiratet und kehrt ins Schloß zurück.

(3) *Fenacius* rettet eine Zwergenjungfrau vor der Schändung durch einen *svartalfr*; ihr Vater schenkt ihm Schwert, Schild und eine Salbe gegen das Gift des schrecklichen Drachen, der das Königreich bedroht; Fenacius gelingt es, den Drachen zu

[96] Dazu MELETINSKIJ, *Erforschung des Volksmärchens*, 1975, S. 246; DORNER-BACHMANN, *Erzählstruktur*, 1979, S. 142ff.; NOLTING-HAUFF, *Märchen und Märchenroman*, 1974, S. 138ff. Hierzu auch Propps Analyse des kurzen Märchens *Die wilden Schwäne* (*Morphologie*, 1975, S. 95–97).

[97] Zum folgenden vgl. auch Verf., *Die Erzählstruktur der Märchensagas*. Paper. Fourth International Saga Conference, München 1979. Eine ausführlichere Zusammenfassung und Literaturangaben finden sich im Anhang.

töten; er erhält dafür die Prinzessin Mábil zur Frau, die dem Erlöser versprochen wurde; Fenacius heiratet und kehrt zurück ins Schloß.

(4) *Alanus* kommt ins Reich Nafaria, das von einem Zauberer, seiner bösen Frau und einer Wölfin bedroht wird; zusammen mit einem Gefolgsmann kann er diese drei Unholde töten und erhält die Königstochter Lucia zur Frau; nach der Heirat kehrt er zurück ins Schloß.

(5) *Trancival* gewinnt durch gute Taten einen Löwen, ein Zauberpferd und Gefolgsleute; er hilft dem König Viðfractus im Kampf gegen den Angreifer Tírus, welcher sich die Prinzessin Pruna erpressen will; Trancival tötet Tírus in einer großen Schlacht und erhält die Prinzessin zur Frau; er kehrt ins Schloß zurück.

(6) *Aprival* wird am Hof von König Troilis nach harten Duellen überwunden und ins Gefängnis geworfen; die Prinzessin Trobil befreit ihn zwar aus dem Gefängnis, doch er kann *nicht* in Ectors Schloß *zurückkehren*, sondern muß sich versteckt halten.

(7) *Ector* gewinnt den Königssohn Jamunth als Gefolgsmann; in Siria befreit er das Reich von einem giftspeienden Drachen; er unterstützt den König Apollonius darauf gegen die Prinzen Ermengillus und Estomarus, die sich das Reich und die Königstochter Valdre erpressen wollen; in einer großen Schlacht schlägt er die Feinde und erhält das Recht, über die Hochzeit der Prinzessin zu bestimmen; darauf kehrt er in sein Reich zurück.

Ector läßt zu einem Heerzug rüsten, um den vermißten Aprival zu befreien. Er fordert König Troilis zum Kampf heraus. In der ungeheuren Schlacht überwindet Ector den Königssohn Eneas. Die herrliche Prinzessin Trobil bringt eine Versöhnung zwischen den beiden Heeren zustande. Mit großer Pracht wird darauf die Hochzeit zwischen Ector und Trobil gefeiert. Jedem seiner Gefolgsleute verschafft Ector ein Reich.

Dieses Inhaltsresümee macht nicht nur deutlich, daß der vorliegende Text Stoffe und Motive mit dem Märchen teilt, sondern es illustriert, wie wesentliche Entsprechungen auch in der erzählerischen Grundstruktur, in der Handlungsentwicklung bestehen. Die sieben Einzelabenteuer sind durchaus ‹märchenhaft› und lassen sich wie folgt weiter abstrahieren: Der Held zieht aus und überwindet allein oder mit der Hilfe einer weiteren Figur in einem Kampf einen Gegner, der ein Königreich bedroht. Als Belohnung für seinen Erfolg erhält der Held die Prinzessin zur Frau und kehrt ehrenvoll in sein Reich zurück. Die abstrakte Märchenhandlung, die sich an den folgenden, nach Propp essentiellen Motifemen orientiert: *Schädigung* bzw. *Mangel, Auszug* des Helden, *Schenker-Zaubermittel, Kampf-Sieg* gegen den Schädiger, *Behebung* der Schädigung, *Rückkehr, Hochzeit* und *Thronbesteigung*, erfährt in der

Saga von Ector und seinen *kappar* eine beinahe idealtypische Realisierung. Die Stereotypie der einzelnen Abenteuer, die aus dem Referat deutlich geworden ist, läßt sich mit der nachfolgenden Strukturformel dokumentieren[98]:

I.

1. C↑b-c (B) K-S
   K-S_{neg} Sch-H-Z W (A) B K-S L↓St (H^*_*)

2.1. A B C↑
   B C K-S L
2. A B C ↑ K-S L ↓ H^*_*

3. Sch-H-(Z) A B $\left\{\begin{matrix} \text{A C K-S}_{neg} \\ \text{A K-S}_{neg} \end{matrix}\right\}$ Z W K-S
   W K-S L↓H*

4. A B C ↑ Sch-H-Z K-M-S
   K-S
   K-S L↓H*

5. Sch-H-Z
   Sch-H-Z (W) A B C W $\underbrace{\text{Sch-H-Z}}$ K-S L H*
   oder: A B C K-S
   K-S L } (= 2. Sequenz)

6. Sch-H-Z W K-S_{neg} Ⓐ Sch-H-Z (L)

7.1. α Sch-H-Z K-S L
2. Sch-H-Z A B C ↑ K-S L ↓ (X-E)
3. A B C ↑ K-S L (H* = h)

II.

Ⓐ B C ↑ K-S L H^*_*

Die einfache und lineare Handlungsführung der Erzählung ist an den Motifemreihen abzulesen. Parallel und ohne nennenswerte erzählerische Komplikationen entwickeln sich die Sequenzen über

[98] Die hier verwendeten Symbole bedeuten: *b* ‹Verbot›, *c* ‹Verletzung des Verbots›, *A* ‹Schädigung›, *B* ‹Vermittlung›, *C* ‹einsetzende Gegenhandlung›, ↓ ‹Auszug des Helden›, *Sch* ‹erste Funktion des Schenkers›, *H* ‹Reaktion des Helden›, *Z* ‹Empfang des Zaubermittels›, *W* ‹Wegweisung›, *K* ‹Kampf›, *S* ‹Sieg›, *L* ‹Aufhebung des Unglücks›, ↑ ‹Rückkehr›, *X* ‹unerkannte Ankunft›, *E* ‹Erkennung›, *St* ‹Bestrafung›, H^*_* ‹Hochzeit und Thronbesteigung›, *h* ‹Eheversprechen›, *neg* ‹negatives Ergebnis› (Propp, *Morphologie*, 1975, S. 146–151).

die zentralen Elemente *A (B C) Sch-H-Z K-S L*, wobei spezifisch für die Märchensagas dem direkten Kampf des Helden mit dem Gegner und dem entsprechenden folgenden Element (Sieg bzw. Niederlage) die Lösung des Konfliktes zukommt. Die in anderen Gattungen (vornehmlich dem Märchen) geläufige Formel *Schwere Probe – Lösung* tritt in den Märchensagas nur okkasionell auf (etwa *Konráðs saga*). Das Motifempaar *K-S* ist entweder durch einen Zweikampf (Sequenzen *1, 2, 3, 4, 6, 7.1, 7.2*) oder durch eine ausführlich entfaltete Schlacht (Sequenzen *5, 7.3*) realisiert, letzteres vor allem im zweiten Teil der Erzählung (*II*), in dem sich die zentrale Schlachtenschilderung über rund einen Zehntel der Erzählzeit erstreckt (*Ectors saga*, S. 171–181): die vollständig ausgeführte Schlacht-Schablone, in der die Saga ihren erzählerischen und spannungsmäßigen Höhepunkt findet, bringt mit der Befreiung des Helden aus Abenteuer *6* (Aprival) die endgültige Aufhebung der Schädigung aus jener Sequenz *6* und damit zusammenfallend des ganzen Teils *II* der Saga. Die Gefangennahme Aprivals (*6*), die in seiner Befreiung durch die Prinzessin (*6:Sch-H-Z*) nur partiell aufgehoben ist (*6: [L]*, Aprival muß sich versteckt halten und kann nicht auf Ectors Schloß zurückkehren, ist also noch immer ein Gefangener, *Ectors saga*, S. 152), liefert die eigentliche Motivation für die Handlungsentwicklung des ganzen zweiten Teils, der in der Schlacht gipfelt.

Eine ähnliche Querverbindung zwischen Motifemen in verschiedenen Sequenzen liegt bei der atypisch nicht realisierten Hochzeit in Sequenz *6* und *7* vor: Aprival, Held in *6*, ist aufgrund seiner Gefangenschaft daran verhindert, die Prinzessin zu heiraten, während Ector, Held des *7.* Abenteuers, gegen die Erwartungen nach der Befreiung des Reichs vor dem feindlichen Heer die Tochter des Herrschers nicht ehelicht, sondern sich das Recht erwirkt, über ihre Heirat zu bestimmen. Der Held aus Sequenz *6* heiratet die Königstochter aus *7* und umgekehrt. Diese Verflechtung der Erzählstränge an einzelnen Zentralmotifemen (*A, K-S, L, H⁂*) in den sonst ganz linear verlaufenden Einzel-‹Märchen› markiert zusammen mit der steigenden Gewichtung auf der Ebene der Erzählexpansion (Großschlacht in Teil *II*) und der Deskriptionsebene einen Gestaltungszug der *Ectors saga*, der am adäquatesten als Prinzip des ‹Achtergewichts› bezeichnet wird, wie es

Axel Olrik für die Volksdichtung als ‹episches Gesetz› definierte[99]. Alles konzentriert sich im vorliegenden Text auf den Haupthelden Ector. Unterstrichen durch in die gleiche Richtung weisende Erzählereingriffe[100], sind seine Taten als die waghalsigsten, sein Duell in der Schlacht am Ende (*Ectors saga,* S. 181) als das unerhörteste geschildert.

Die besondere Aufmerksamkeit verdienenden *Schenker – Zaubermittel*-Segmente erlauben es, interessante thematische Ausfüllungen dieser Motifeme mittels verschiedener Motive zu beobachten. Handlungsstrukturell gleichwertig sind so zum Beispiel: die in Abenteuer *1* von der Prinzessin dargebotene Unterstützung; in *3* die Belohnung durch den Zwerg für die gute Tat des Helden, der den häßlichen Schwarzalb tötet, als dieser sich an der Zwergentochter vergehen will; in *5* die Gewinnung des Löwen, den der Held aus den Klauen des Drachen befreit, oder des Zauberpferds als Belohnung für die Befreiung des Albenknaben aus der Gewalt des Riesen; in Abenteuer *7* die Gefolgschaft des im Zweikampf überwundenen Ritters, den Ector schlafend auf einer Waldlichtung antrifft. Alle diese Motive realisieren im Rahmen der jeweiligen Sequenz die *Schenker – Zaubermittel*-Motifeme. In diesem Zusammenhang spielt es keine Rolle, daß sowohl ‹schenkende Figur› wie ‹geschenktes Objekt› unterschiedlich manifestiert sind. Ich nenne lediglich eine Stelle, um die Ausfüllung der Textoberfläche zu zeigen. Im ersten Abenteuer überreicht die gefangene Prinzessin Almaria dem Helden Vernacius das dem Riesen entwendete Schwert, informiert ihn über die einzige verwundbare Stelle des übermächtigen Widersachers und erteilt ihm die Weisung, wie er den Gegner erledigen kann:

> þath hefi eg þier ath segia ath eingi jarnn bita aa hann. nema þath suerd er sialfur hann ber ij orrostum. og þo huergi nema ij nafla stad. enn þat liggur undir hans hǫfdagerd hueria nott. enn þo hefi eg nad þuij og skaltu hlaupa upp a reckiu stockinn og fletta af honum clędum ǫllum nema einne blęiu.

[99] Axel Olrik, *Episke love i folkedigtningen*, in: Danske Studier 1908, S. 83f. («bagvægt»); dt.: *Epische Gesetze der Volksdichtung*, in: ZfdA 51, 1909, S. 1, 7 («achtergewicht»).

[100] Z.B. *Ectors s.*, S. 91: *skulum ver fyrst segia fra þeim er minnzt hattadur er reiknadr er Vernacius het* (vgl. auch Kapitel 4.3).

leggia sijdan med aullu afli og bila eckj uith. enn up yfir sęnginne er einn bite har. aa hann skaltu hlaupa og forda þier þar áá[101].

Nach vollbrachter Tat wird dem Helden die Prinzessin zur Frau versprochen[102]. Eine solche Form des Motifems *K–S* ist in den Märchensagas, die nur selten Niederlagen des Helden im Zweikampf mit dem Gegner kennen und die die listenreiche Erschleichung des gesuchten Objekts in der Regel durch gewaltsame Begegnungen ersetzen, wenig verbreitet. Der Held dieser Erzählungen braucht meist nicht auf Hinterlist zurückzugreifen, da er seinen Widersacher vorher in handgreiflichen Auseinandersetzungen unschädlich gemacht hat.

Vorläufig ist aber für den Argumentationsgang von untergeordneter Bedeutung, welches Motiv zur Anwendung gelangt[103]. Strukturell von Gewicht – und darauf kommt es hier an – ist vielmehr, daß alle diese Handlungen ihrerseits Folgen von richtigen Reaktionen des Helden auf die Begegnung mit dem Schenker sind, also von bestandenen Proben, ‹qualifizierenden Prüfungen› (Greimas), die den Helden mit einem Zaubermittel versehen, das ihm in der entscheidenden Auseinandersetzung mit dem Gegner, der ‹Hauptprüfung› (Greimas), zustatten kommt. Diese geschenkten Objekte qualifizieren den Helden erst, versetzen ihn erst in die Lage, den folgenden Kampf siegreich zu gestalten: Im einen Fall ist es das Schwert, mit dem allein der Riese umgebracht werden kann (*1*), im anderen Fall Schild, Schwert und Zaubersalbe, die den Helden unversehrbar machen (*3*), ein weiteres Mal erwirbt sich der Held

[101] *Ectors s.*, S. 95 f. ‹Das habe ich dir zu sagen, daß ihn kein Eisen verletzen kann, außer das Schwert, das er selbst im Kampf trägt, und auch das nur am Nabel. Aber das Schwert liegt jede Nacht unter seinem Kopf. Trotzdem habe ich es entwenden können und nun sollst du auf den Bettbalken springen und alle Bettdecken außer einem Tuch abstreifen, darauf mit aller Kraft zustoßen und nicht zögern. Oberhalb des Bettes ist ein Querbalken. Auf den sollst du springen und dich retten›.

[102] Es liegt hier eine für die Märchensaga nicht typische Kontamination zweier handelnder Figuren vor: Handlungskreis ‹Schenker› und ‹Prinzessin› fallen zusammen (vgl. auch *Konráðs s.*).

[103] Etwa das des Löwenritters aus dem französischen Ritterroman oder das des dankbaren Jenseitigen aus der heimischen Volksüberlieferung. Vgl. außer der im Anhang für die *Ectors s.* verzeichneten Literatur bes. I. M. Boberg, *Motif-Index of Early Icelandic Literature*, Cph. 1966.

einen Begleiter (einen Löwen [*5*] oder einen Ritter [*7*]), welcher ihm im Kampf beisteht. Variierend besetzt sind ebenfalls die anderen Handlungskreise, jener des Gegenspielers: Riesen (*1, 2, 7*), Drachen (*3, 7*), Berserker, *blámenn* (*2, 6*), Wölfin, Zauberer, Sau (*4*), feindlich gesinnte Könige (*5, 6, 7*), und die jeweils diesen Figuren zugeordneten Ausformungen der Kernmotifeme (*Kampf-Sieg*: Schwertstich durch den Nabel, Drachenkampf, Ringkampf, Heeresschlacht). Auch hier entspricht der Vielfalt der verschiedenen Motive, der Motivfülle auf der Ebene der konkreten Textrealisierung, eine in den einzelnen Abenteuern größtenteils analoge narrative Struktur.

Ein Beispiel mag zeigen, wie stark die Parallelität, mit der die Einzel-‹Märchen› erzählt werden, auch in der Realisierung der varianten Attribute durchgeführt ist. Die Art, auf die die Gegenspieler des Helden in den Zweikämpfen zu Fall gebracht werden, ist von stereotyper Gleichheit: dem Gegner, oder seinem Reittier, werden zuerst die Beine abgehauen, worauf er nach vorne umkippt und so dem Helden seinen Hals für den Todesschlag offen darbietet:

> Ector veik ser undann med essinu skiott og fimliga enn stǫnginn hliop nidur ij iǫrdinna til mids. uard af þessu landskialfti mikill. laut hann eptir hogginnu. enn Ector braa suerdinnu og hio aa lęr Risanum suo af tok fotinn. fol þetta uardi ser miog til og fell aaframm uith. kongs sonn stǫck af baki og hio aa halsinn suo af tok hǫfutid. Reid hann sijdann aptur til sinna manna og hellt aa hǫfdi Risans aa spioz oddinum og hellt up suo ath saa um allan herinn. lofudu allir þetta fręgdaruerk[104].

Analog wird auch die sieben Mal gleiche Ausgangslage, in der der Held allein durch den Wald reitet, worauf das Abenteuer auf einer Lichtung seinen Lauf nimmt, erzählt (*Ectors saga*, S. 91, 98,

[104] *Ectors s.*, S. 166. ‹Ector wich mit dem Pferd rasch und behend aus, so daß die Stange bis zur Mitte in der Erde versank. Dadurch kam es zu einem starken Erdbeben. Durch den Schlag neigte sich der Riese. Ector aber zückte das Schwert und hieb ihm auf den Oberschenkel, so daß das Bein weggeschnitten wurde. Der Narr strengte sich sehr an und fiel nach vorne. Der Prinz sprang vom Rücken des Pferdes und hieb ihm auf den Hals, so daß der Kopf abgetrennt wurde. Danach ritt er zu seinen Leuten zurück, hielt mit der Spitze des Spießes den Kopf des Riesen in die Luft, so daß man es im ganzen Heer sah. Alle lobten diese Ruhmestat›.

107, 114f., 123, 134, 152). Einleitung und Schluß der Erzählung, in denen die Motifeme stets den stärksten kulturraum- und gattungsspezifischen Variationen ausgesetzt sind, erhalten in der *Ectors saga* durchaus typische (märchensagaspezifische) Ausformungen, indem sowohl die Aufwachsens- wie die Hochzeits-Schablonen mit vollständigen Elementenreihen besetzt sind[105].

Die Textoberfläche der *Ectors saga* ist mit heteromorphem Motivmaterial ausgefüllt. Beziehungen lassen sich vor allem zu den klassischen Werken, die das mittelalterliche Island kannte, herstellen: zur *Trójumanna saga*, mit der die *Ectors saga* eine lange Reihe von Orts- und Personennamen teilt, und zur *Alexanders saga*, aus der die formelhaften Verweise auf den *meistari Guallteri* entnommen sind. Zu den übersetzten Rittererzählungen lassen sich ebenfalls Motiventsprechungen aufweisen – das Löwenritter-Thema kennt eine ganze Gruppe von Sagas – und auch die *Ragnars saga loðbrókar* und die *Karlamagnús saga* dürften benutzt worden sein. Bereits angedeutet wurden die Entsprechungen zu Stoffen aus dem nordischen Volksglauben (Zwerge, Alben usw.). Trotz dieser großen Anzahl unterschiedlicher Motive und Themen verschiedenster Herkunft in den einzelnen Sequenzen bewirkt die alle Motive organisierende Grundstruktur, daß die Erzählung als Ganzes letztlich einfach gegliedert und klar erfaßbar ist. Diese Klarheit wird in der vorliegenden *Ectors saga* auf der Ebene der erzählerischen Struktur vornehmlich durch Parallelisierung und Linearität realisiert.

Durch Episodenreihung erreichte Stereotypie kennzeichnet somit die Erzählstruktur der *Ectors saga*. Diesem Text haben wir weitgehende Repräsentativität zugesprochen[106]. Einige Ergänzungen drängen sich auf. Bei einer kleinen Gruppe von Erzählungen (bei der *Mágus saga, Bærings saga, Mírmanns saga*, in gewissem Grad auch bei der *Konráðs saga*), die zahlreiche Merkmale der über-

[105] I. ENGELSTAD, *Fortellingens mønstre. En strukturell analyse av norske folkeeventyr,* Oslo usw. 1976, S. 119: «Jeg ville også anta at funksjonene her [i den forberedende delen] er mer utsatt for kulturelle variasjoner enn de andre funksjonene».

[106] DORNER-BACHMANN, *Erzählstruktur*, 1979, bes. S. 53, behandelt das Problem der Analyse eines gattungsrepräsentativen Textes eingehend.

setzten *Riddarasögur* aufweisen[107], sind märchenhafte Strukturen, wie sie die *Ectors saga* zeigt, höchstens rudimentär faßbar. Bei einer allen diesen Erzählungen gemeinsamen märchenähnlichen Grundkonstellation der Figuren und Handlungsentwicklung läßt sich die erzählerische Struktur dieser frühesten Gruppe von Märchensagas als lediglich ansatzweise märchenähnlich bezeichnen.

Demgegenüber erbrachte die Analyse des Korpus weitgehend märchenhafte Grundstrukturen für den Großteil dieser Erzählungen, wobei das Schema in den einzelnen Sagas natürlich unterschiedlichen Variationen ausgesetzt ist[108]. Es dominieren dabei in fast allen Texten die Motifemgruppen *A–L–H***/*K–S*, während etwa die Identifikationsprobe (bei Propp die Symbole *X–E*) im Märchensagakorpus kaum repräsentiert ist. Zu erwägen wäre ferner, ob nicht das ‹Hoffest› in den Märchensagas von so grundlegendem Gewicht ist, daß man diesem Element Motifemcharakter zusprechen sollte[109]. Wie im gewählten Beispiel der *Ectors saga* zu beobachten, ist das mehrfache Vorkommen relativ einfacher Erzähleinheiten, deren Verlauf hauptsächlich über die Stationen *Schädigung* bzw. *Mangel – Auszug – Zaubermittel – Kampf/Sieg* bzw. *Probe/Lösung – Aufhebung der Schädigung* bzw. *des Mangels – Rückkehr – Belohnung* organisiert ist, konstitutiv für die Märchensagas.

Dem initialen Mangel bzw. der Gefahr ist am Ende deren Aufhebung zugeordnet, dem Motifem Auszug entspricht die Rückkehr, dem Kampf folgt der Sieg. Diese Verknüpfungen von zwei sich entsprechenden Handlungen zu Paaren erlaubt auch eine gewisse Hierarchisierung der Motifeme[110]: das zentrale Motifempaar ist die

[107] K. SCHIER, *Sagaliteratur*, 1970, S. 112, bezeichnet diese Erzählungen als «jüngere isländische Riddarasögur».

[108] In der Anm. 8 genannten Arbeit habe ich die Erzählstruktur sämtlicher Texte des Korpus detailliert untersucht. Gewisse Gruppen von Märchensagas weisen deutliche Übereinstimmungen in der Erzählform auf und zeigen auch handlungsstrukturelle Gemeinsamkeiten; beispielsweise die *álǫg*-Erzählungen (*Ála flekks s., Sigrgarðs s. frœkna*), *meykongr*-Sagas (*Nitida s., Dínus s.*), Erzählungen mit Usurpatoren (*Adonias s., Bærings s., Sigrgarðs s. ok Valbrands*).

[109] Das ‹Fest› wird von PROPP, *Morphologie*, 1975, S. 74, lediglich als Hilfselement gewertet.

[110] Dazu auch A. J. GREIMAS, *Sémantique structurale*, Paris 1966.

Aggression und ihre entsprechende Aufhebung. Diesem untergeordnet sind Auszug und Rückkehr, die ihrerseits wieder durch die Motifeme Probe-Lösung bzw. Kampf-Sieg getrennt sind. Das essentielle Handlungsmovens in Haupt- und Nebensequenzen, die wichtigste initiale Aktion der Märchensagas, stellt meist die anfängliche Aggression dar, welche wiederum zum Motifem Kampf führen muß. Den Eindruck einer gewalttätigen und kampfwütigen Welt, den eine erste Lektüre hinterläßt, erhärtet die Analyse der erzählerischen Struktur. Einen Schritt weg von diesem syntagmatisch ausgerichteten Resümee und noch allgemeiner halten wir fest: Die Handlung einer Märchensaga durchläuft mehrmals einen Regelkreis über die Phasen ‹Mangel-Verbesserung-Erfolg› und ‹Erfolg-Verschlechterung-Mangel›[111]. Angelpunkte sind dabei jeweils gewaltsam ausgetragene Konflikte. Bezeichnenderweise schließt jede Märchensagahandlung am positiven Pol eines solchen Kreises: am Ende jedes dieser Texte steht so gut wie ausnahmslos die Hochzeit des Helden[112].

Märchensagas als Schema-Literatur

Die in diesem Kapitel getroffenen Feststellungen: von einem weitgehend durch Schablonen bestimmten Erzählen, von einem fiktiven Erzähler, der das von ihm erzählte Geschehen explizierend gliedert und kommentiert, von einer zu Linearität tendierenden erzählerischen Struktur, als Hauptkategorien der Erzählstrategie der Märchensagas, rechtfertigen die Bezeichnung ‹Schema-Literatur› für diese spätmittelalterlichen isländischen Prosaer-

[111] Vgl. C. Bremond, *The Logic of Narrative Possibilities*, in: NLH 11, 1978-80, S. 387-411.

[112] Texte, in denen der Held bereits vor Abschluß der Handlung heiratet (*Ála flekks s., Mírmanns s.*), führen eine erneute, direkt gegen diese Verbindung gerichtete Aggression ein, die der zweite Teil der Handlung beheben muß. Hochzeit und Thronbesteigung werden erst dann voll realisiert. Dennoch sind keineswegs alle Märchensagas ‹Brauterwerbungserzählungen› im engen Sinn; so ist das Thema in Sagas wie der *Adonias s.* oder der *Sigrgarðs s. ok Valbrands* (zweiter Teil) von untergeordneter Bedeutung. In anderen Texten, etwa der *Saulus s.* oder der *Sigurðar s. fóts*, ist es strukturdominierend. Die Thematik der einzelnen Saga und das jeweilige Erzählkonzept entscheiden über das inhaltliche Gewicht und die Ausführlichkeit der Darbietung, die dieses Schema erhält.

zählungen[113]. In genormter Dichtung vorliegender Art ist der Spielraum für Variationen begrenzt, innoviert der einzelne Text kaum, sondern erfüllt die Erwartungen[114]. Das Schema, über dessen Totalität die einzelnen Werke informieren, erlaubt nur geringfügige Abweichungen und legt viele Aspekte des Textes fest. Literarischer Schematismus allgemein bedeutet Reduktion der Wahlmöglichkeiten eines literarischen Systems auf eine verhältnismäßig kleine Zahl von immer wieder repetierten Elementen. Bekanntes konnte aber dem mittelalterlichen Hörer und Leser eben auch darum gefallen, weil es ihm erzählte, was er bereits wußte, und ihm zu seiner Befriedigung versicherte, daß im Weltmodell alles am richtigen Platz war. Mittelalterliche Literatur war häufig nicht so sehr etwas Einmaliges und Abgerundetes, sondern variierte traditionelle Grundmuster[115]. Dies illustriert im Fall der isländischen Märchensagas etwa die häufige und schematische Verwendung von Erzählschablonen und identischen Erzähleinheiten. Finnur Jónsson hat in diesem Zusammenhang das vielzitierte Bild vom ‹Kaleidoskop› verwendet: «De kendte motiver benyttedes; det var som et kaleidoskop; hver gang det rystes, kommer nye sammenstillinger og nye figurer frem, men bestand-

[113] H. D. ZIMMERMANNS an neuzeitlicher ‹Trivial›- oder eben ‹Schema›-Literatur gewonnene Einsichten lassen sich durchaus auf die spätmittelalterlichen Märchensagas übertragen, womit allerdings noch nichts über die Qualität und historische Funktion der Erzählungen ausgesagt ist (*Schema-Literatur*, 1979).

[114] a.a.O., bes. S. 18ff. Der ‹Innovation› als Kriterium moderner Ästhetik steht das Prinzip der ‹Reproduktion› gegenüber. Gerade die Gleichheit, das Katalogartige, der für den modernen Betrachter aus diesem Reproduzieren resultierende Spannungsmangel gehört zu den charakteristischen Merkmalen mittelalterlicher Literatur (dazu H. R. JAUSS, *Alterity*, 1979, bes. S. 194ff.). An den Märchensagas wird mit dem Stereotypen gerade dieses spezifisch Mittelalterliche kritisiert. Allerdings: «den ensformighed, man mærker i fremstillingen [der Märchensagas], er saamænd ikke mere paafaldende end den monotoni, nogle (bl. a. N. M. Petersen) har opholdt sig ved i islændingesagaerne» (H. BEKKER-NIELSEN, *Islandsk senmiddelalder*, 1965, S. 138); P. SCHACH, *Influence*, 1969, S. 91, findet keine grundlegenden Unterschiede in der Art der «construction and composition» von Isländer- bzw. Märchensaga. Daß auch die Isländersagas über relativ einfache und zahlenmäßig begrenzte Struktureinheiten gebaut sind, hat TH. M. ANDERSSON, *The Icelandic Family Saga. An Analytic Reading*, Cambr., Mass., 1967, gezeigt.

[115] JAUSS, *Alterity*, 1979, S. 185ff.

delene er de samme. De givne motiver var en sådan kaleidoskopisk bunke, der ved forskellige sammenstillinger kunde skifte»[116].

Mit den altnorwegischen Übersetzungen der höfischen Romane und ihrer Adaption im Kontext der isländischen Kultur wurden Elemente einer Gattungsnorm übernommen, die zusammen mit den *Fornaldarsögur* als Modell für das neue literarische System ‹Märchensaga› diente, das anhand der hier erörterten Erzählmittel mit den traditionellen und den neuen Stoffen ausgefüllt wurde[117]. Neuer Erzählstil, neue Erzählstrukturen und neue Erzählinhalte grenzten die Märchensagas von den älteren Sagas ab. Die literarische Reihe ‹Märchensaga› setzte beim Rezipienten der einzelnen Saga auch Vorwissen über die fiktionale Welt (Figuren, Gattungsereignisse) der Texte des gesamten Systems voraus. Als ‹Intertextualität› bezeichnet Hans Robert Jauß dieses für mittelalterliche Literaturrezeption zentrale Phänomen, bei dem der Hörer oder Leser des Einzeltextes diesen durch das System ergänzt, so das Werk über die Gattungskenntnis realisiert[118]. Die übergeordnete, ‹ideologische› Grundstruktur eines Textes ist im Bewußtsein des Rezipienten angelegt und wird im jeweiligen Text lediglich teilweise manifest. Wie jede ideologische Strukturierung kann sie nicht allein durch Texterfahrung konstituiert sein, sondern muß ihre Grundlage auch in der außertextlichen Realität haben, letztlich in irgendeiner Weise eine Antwort auf soziale Fragen darstellen[119].

[116] F. Jónsson, *Litt.hist.*, 1924, S. 98.

[117] An einem vergleichbaren Beispiel, dem deutschen Artusroman, hat C. Cormeau, *Zur Rekonstruktion der Leserdisposition am Beispiel des deutschen Artusromans*, in: Poetica 8, 1976, S. 120–133, diesen Prozeß der Erwartungsbildung durch literarische Reihen beschrieben.

[118] Jauss, *Alterity*, 1979. C. Bremond, *Le message narratif*, in: ders., *Logique du récit*, Paris 1973, S. 11–47, spricht hier vom ‹Archetypus› einer Erzählung, nicht als ursprünglicher, sondern als ideologischer Struktur.

[119] Dazu auch T. Kragh Grodal, P. Madsen, *Tekststrukturer*, in: dies., V. Røder, udg., *Tekststrukturer. En indføring i tematisk og narratologisk tekstanalyse,* Kbh. 1974, S. 95f.