Themen und Probleme : Erzählinhalte der Märchensagas

Objekttyp: **Chapter**

Zeitschrift: **Beiträge zur nordischen Philologie**

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

PDF erstellt am: **23.05.2024**

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

5. Themen und Probleme Erzählinhalte der Märchensagas

Hélt hann frið og helgan rétt,
heiðnar þjóðir deyddi,
þar með grið og göfuga stétt,
goðanna átrú eyddi.

Pontús rímur (I, 20) von Magnús prúði

In den letzten zwei Kapiteln wurden die äußeren Vermittlungsformen und die Techniken des Erzählens in den Märchensagas diskutiert. Die folgenden Abschnitte wenden sich nun ihren Inhalten, den wichtigsten erzählten Themen zu. Ohne sich methodisch strikt festzulegen, macht die Darstellung Anleihen bei Literaturwissenschaftlern wie A. J. Greimas (*Sémantique structurale*, 1966), C. Bremond (*Logique du récit*, 1973), J. Lotman (Arbeiten über die Raum-Konzepte als zentrale Kategorie von Erzähltexten). In einem ersten Teil soll die Welt, die die Märchensagas vorstellen, ihr ‹Universum›, umrissen werden, wobei hier – wie bereits angedeutet – das Gewicht auf die Rolle des ‹Ritterlichen› als in den Märchensagas eigentlich innovatives Element gelegt wird. Im zweiten Teil des Kapitels wird gezeigt, wie diese Welt im Verlauf des Erzählgeschehens bedroht wird und wie die Ordnung wieder hergestellt werden kann. Aufgrund der einfachen Strukturierung der untersuchten Erzählungen können sich auch in diesem Kapitel die Ausführungen mit einem geringen Abstraktionsgrad begnügen. Dem schematischen Charakter der Texte entsprechend betont die folgende Darstellung wiederum das Gemeinsame und Typische vor dem Einzelnen und Besonderen. Die Märchensagas werden als Textgruppe betrachtet, als System, vor dessen Hintergrund sich allfällige Neuerungen und Abweichungen eines individuellen Textes leichter fassen lassen.

5.1 Das Universum des Ritters. Fundamentale Qualifikationen und Oppositionen

In der altnordischen Übersetzung von Chrétiens de Troyes um 1170 verfaßtem Ritterroman *Yvain,* der wohl um oder kurz nach der Mitte des dreizehnten Jahrhunderts entstandenen *Ívens saga,* findet sich der folgende, hier nach dem Wortlaut der großen Sammelhandschrift *Sth. Perg. 4:o nr 6* aus dem frühen fünfzehnten Jahrhundert zitierte Passus:

> sidan þakkada ek Riddaranum ok hans hæuesku dottur margfalligann fagnath ok tok ek þa orlof af þeim ok reíd ek brott. ok litlu sidar fann ek jskogum nǫkkurum villígradunga ok leoparda. þetta bardízst allt med hrædilegum gny. ek nam stadar ok sáá ek eínn leidilighan blamann síttía áá eínum stofní. hann hafdí jarnsleggíu mikla jhendí. hann hafdí meíra hǫfuth enn asní. vpp stod hans hár allt. enni hafdí hann skǫllot ok tueggía spanna breítt. Eyru hafdí hann opín ok jnnan harí vaxín. Augu kollsvǫrt ok krokott nef. suo vidr munr sem áá leoní. tenr hans voru sem j villigelltí huassar ok digrar. har hafdí hann mikit ok skegg sem hrostagl. haka hans var groín vid briostit. hann hafdí langan hrygg ok kulu vaxínn ok halladízst fram áá slegíu sína. hann hafdí huorkí j klædum sínum ull ne línn. helldr hafdí hann fest vm sik tuær gridunga hudir. hann hlíopp vpp áá eínn stofn víij alna hafan. Ok er hann sáá mik leítt hann til mín ok mælti þo ekkí. þui hugsadí ek ath hann værí vítlaus. dírfdumz ek þa ath mæla. huortt ert þu madr. eda andí. eda ǫnnur vættur. hann svarar slikur madr er ek sem nu mattu sía. Alldri skipta ek skepnu minní. þa fretta ek huat hann giordí Jmǫrkinní. hann svarar ek geymí kuikendí þessi sem þu mátt her sía. ek spurda huersu hann mættí þau geyma er suo voru ollm ok vidræs. hann sagdi þegar þau sía mik þora þau ǫnguann vegg ath ganga. þui ath ef eítt vill brottu ganga þa hleyp ek eptir þuí ok med mínum hnefum grip ek vm horn þui. ok slítt ek hǫfut af þeim. ok þa er ek tek eítt þa skialfa ǫll dyrínn ok ogn ok hræzslu ok samnazst þa ǫll vm mik sem þau bidí miskunnar. enn ef nokkur madr geingr ath þeim annar þa drepa þau þann þegar. med þessum hættí er ek her forstiorí dyranna. eda huath manna ert þu. ek sagda ath ek var einn Riddari ath leíta æfuentyra ef ek mættí reyna mína hreystí ok Riddaraskap. ok bidr ek ath þu segir mer þar til. hann svarar ok kuezst eigi hafa heyrt æfuentyr nefnt. eda getit. Enn ef þu fer skamt hedann til eínnar keldu. þa mattu eigi þadan komazst haska laust nema þu gialdir þat er rett er[1].

[1] *Ívens s.*, S.10–13. ‹Danach dankte ich dem Ritter und seiner höfischen Tochter für die außerordentliche Gastfreundschaft und nahm dann von ihnen Abschied und ritt davon. Kurz darauf fand ich in einem Wald wilde Stiere und Leoparden, die mit schrecklichem Lärm kämpften. Ich hielt an und erblickte einen abscheulichen schwarzen Mann, der auf einem Baumstamm saß. Er

Repräsentiert dieser Bericht von Calogrenant zu Beginn der Brunnen-Episode im *Yvain*-Roman reale, für das mittelalterliche Frankreich verbindliche Praxis, so stellt die im isländischen Text *Saga Kalebrandz* überschriebene Passage im gesellschaftlichen Kontext des isländischen Spätmittelalters wohl lediglich eine literarische Reminiszenz an «einen der literarisch eindrucksvollsten Belege für die [. . .] in der [höfischen] Literatur vollzogene ständische Abschottung» von Adel und Nicht-Adel dar[2]. Mit aller wünschbaren Deutlichkeit bewahrt aber noch die isländische

hatte einen großen Schmiedehammer aus Eisen in der Hand. Sein Kopf war größer als der eines Esels. Sein Haar stand aufrecht. Seine Stirn war kahl und zwei Spannen breit. Seine Ohren waren offen und innen mit Haar bewachsen, seine Augen kohlschwarz und seine Nase gekrümmt. So breit war sein Maul wie das eines Löwen. Seine Zähne waren scharf und groß wie die eines Wildschweins. Er hatte viel Haar und einen Bart wie ein Pferdeschwanz. Sein Kinn war mit der Brust zusammengewachsen. Er hatte einen langen Rücken mit einem Buckel und lehnte sich auf seinen Hammer. In seinen Kleidern war weder Wolle noch Leinen, sondern er trug zwei Stierenhäute um sich. Er sprang auf einen acht Ellen hohen Baumstamm. Und als er mich sah, starrte er mich an und sagte doch nichts. Deshalb dachte ich, er sei witzlos. Ich wagte dennoch zu fragen: ‹Bist du ein Mensch oder ein Geist oder ein anderes Wesen?› Er antwortete: ‹Ein solcher Mann bin ich, wie du nun siehst. Ich tausche nie meine Gestalt›. Dann fragte ich, was er im Wald tat. Er antwortete: ‹Ich hüte diese Tiere, die du hier siehst›. Ich fragte, wie er sie hüten könne, da sie so wild seien und weit umherstreiften. Er sagte: ‹Wenn sie mich sehen, wagen sie nicht, wegzugehen. Denn sobald eines davonlaufen will, renne ich hinter ihm her und packe es mit meinen Fäusten an seinen Hörnern und reiße ihm den Kopf ab. Und wenn ich eines fange, zittern alle Tiere vor Angst und Schrecken und dann versammeln sie sich alle um mich herum, wie wenn sie um Gnade bitten würden. Wenn aber jemand anderer zu ihnen hin geht, dann töten sie ihn sogleich. Auf diese Weise bin ich hier der Anführer der Tiere. Aber was bist du für ein Mensch?› Ich sagte, daß ich ein Ritter sei auf der Suche nach Abenteuern, in denen ich meine Tapferkeit und Ritterschaft erproben könnte. ‹Und ich bitte dich, daß du mir den Weg zu Abenteuern weisest›. Er antwortete, er habe noch nie von Abenteuern gehört. ‹Aber wenn du nicht weit von hier zu einer Quelle reitest, wirst du von dort nicht ohne Gefahr kommen, wenn du nicht das entrichtest, was recht ist». (Entspr. Chrestien de Troyes, *Yvain*. Übers. u. eingel. v. I. Nolting-Hauff, München 1962, S. 28–33, Verse 274–373)

[2] LINK, *Literatursoziologisches Propädeutikum*, 1980, S. 240, mit Zitat und Kommentar von Chrétiens Text (S. 240f.).

Handschrift aus dem beginnenden 15. Jahrhundert (wie auch die Redaktionen *AM 489,4°*, ca. 1450, und *Sth.Papp.fol. nr 46,* 1690) die klare Aufteilung des dargestellten Geschehens in zwei Bereiche: den höfisch-ritterlichen – repräsentiert durch den aus der Artusrunde aufgebrochenen *riddari* Kalebrant auf der Suche nach *aventure, ath leítha æfuentyra* – und den nicht-höfischen, bäuerlichen – vertreten im eher tier- als menschenähnlich dargestellten Hirten, dem die grundlegendsten menschlichen Merkmale und Fähigkeiten abzugehen scheinen. Man beachte hier die als Stilmittel der Figurenbeschreibung und -disqualifizierung in den Märchensagas verbreiteten Tier-Vergleiche: Kopf – Esel, Mund – Löwe, Zähne – Wildschein, Bart – Pferd, Kleider – Stierhäute, (*Papp.fol. nr 46*: Nase – Widderhorn), Anführer der Tiere. Der üblicherweise für die riesenhaften Gegner des Helden verwendete Terminus *blámaðr* (*einn leidilighan blamann*) übersetzt das altfranzösische *vilain* (‹Bauer›, später ‹gemeiner Mann›) und umfaßt hier all jene Elemente, die erst als von der Erzählerinstanz negativ konnotiertes Gegenbild den ‹Ritter› definieren: Häßlichkeit; Beziehung zur Natur (Wildnis, Tiere); Sprachlosigkeit; Arbeit als Lebensgrundlage; Unfreiheit; Unkenntnis zivilisierter, ritterlicher Sitten. In Kalebrant wird mit diesem vor-höfischen Typ das ritterliche Ideal konfrontiert, sein Scheitern in der folgenden Brunnen-Episode ändert nichts an diesem Abstraktum: Artusritter mit den Tugenden Schönheit, Stärke, Adel; Kontakt mit dem Schönen und Geordneten, Zivilisierten (Schloß, Beherrschen höfischer Sitten, herrliche Jungfrau); Ausdrucksfähigkeit; *aventure* als hauptsächlicher Sinn des Lebens (*Ívens saga*, S. 7–10).

Diese einleitende Episode, die im Erzählkontext der *Ívens saga* an privilegierter Stelle eingesetzt und mit signalartig vorausdeutender Wirkungsabsicht versehen ist, beleuchtet in ihrer Stringenz das fremde Weltmodell, das mit den Übertragungen der kontinentalen Ritterkultur in den skandinavischen Raum auch in der isländischen Literatur des 13. Jahrhunderts Einlaß fand und dort literarische Vorbildfunktion übernahm[3].

[3] TH. DAMSGAARD OLSEN, *Høvisk litteratur*, 1965, bes. S. 92ff., betont den internationalen, uniformen und auch abstrakten Charakter der mittelalterlichen Ritterkultur im Hinblick auf die höfische Dichtung in Nordeuropa.

1. *Der Held*

Schönheit, Adel, höfische Sitten, Stärke gehören zu den zentralen Merkmalen des Märchensagahelden[4]. Die Distanz vom Hirten der *Ívens saga* zu einem idealtypischen Prinzen des Korpus, etwa dem Vater der Titelfigur in der *Sigrgarðs saga ok Valbrands*, ließe sich größer kaum denken:

> geingur Sigurgardur kongson i hollena med synum riddaraskara, hann var klæddur dyrdlegri skickju buenni af raudagulle, hafande um sitt hófud hialm af gulle, og um sitt lyf eirn linda med so miklum hagleik giórvann ad hann kostade marga kastala, geingur hann fyrir sinn fodur og keisarann sinn modurbrödur, þa qvedjande med mikelle kurteise[5]

Bereits vorher hat der Text die Topoi der körperlichen Schönheit, der geistigen wie ritterlichen Fähigkeiten und der Großzügigkeit des Helden etabliert:

> sveinbarn so fríjdt og fagurt, sem þad nockurn tima af syndsamlegu sæde fædt verda kunne / hans lijke munde alldreý fædast i þvi lande ad óllum iþróttum voxt og vænleik / þesse kongsson Sigurgardur var so fagurlega skaptur, ad alla menn furdade, og þottust alldrey ofleinge a hann lijta, einkanlega konurnar, þvi þær gádu øngrar sinnar kurteisu, og sidsamlegrar hegdunar, helldur villdu þær giarnann nær og nær vera (S. 112–114)
>
> hafdi hann þa numed allann þann meistara dóm, er á bókum matti lesast / var sa eingenn riddare ad j sódli feinge seted fyrir honum (S. 113)
>
> var hann liufur og líjtelatur mann, vid ungann sem gamlann (S. 113)[6]

[4] S. F. D. Hughes, *The Ideal of Kingship in the Riddarasögur*, in: Michigan Academician 10, 1978, S. 321–336, stellt, aus dem Erzählverlauf isolierte, Merkmale von Königsportraits in den Ritter- und Märchensagas zusammen, beachtet aber die Stellung der Motive im Zusammenhang der Saga nicht und kommt deshalb zum Resultat, es finde sich in den Erzählungen kein einheitliches ‹Ideal›.

[5] *Sigrgarðs s. ok Valbrands*, S. 114f. ‹Prinz Sigrgarðr ging mit seiner Ritterschar in die Halle. Er war in einen herrlichen Mantel aus rotem Gold gekleidet, trug auf dem Kopf einen Helm von Gold und um seinen Leib einen Gürtel, der mit solcher Geschicklichkeit gefertigt war, daß er viele Schlösser kostete. Er ging zu seinem Vater und zum Kaiser, seinem Onkel, und sprach sie mit großer Höflichkeit an›. Eine der *Ívens s.* vergleichbare Beschreibung eines Gegenspielers des Helden als Grenzwesen zwischen Mensch und Tier bietet die *Dínus s.*, S. 40: *huort er hann skal madr kallaz eda eigi; eitt kuikuendi eda manneskiu þat uar suart asyndar ok lodit sem saudr.* Am Schluß der Erzählung entpuppt sich das Wesen als Teufel.

[6] *Sigrgarðs s. ok Valbrands.* ‹Ein Kind, so schön und hübsch, wie es je von sündhaftem Samen geboren werden kann / Seinesgleichen an allen Fertigkeiten,

Wie sich die Elemente ‹Schönheit› (äußere Erscheinung) und ‹Rang› (in der aristokratischen Hierarchie) gegenseitig bedingen, erhellt die *Konráðs saga keisarasonar*, in der gerade diese Sein-Schein-Beziehung das erzählte Geschehen motiviert. Es geht in dieser Erzählung um den Verrat des rangniedrigeren Jarlssohns Roðbert (in einigen Handschriften «Roðbert svikari») an seinem Dienstherrn, dem Kaisersohn Konráðr, wobei der Verrat darin besteht, daß sich der Diener am fremden Hof als Herr ausgibt. Das erste Kapitel der *Konráðs saga* (S. 43–45) bereitet die Grundlage für die weitere Handlung, indem es den sozialen und geographischen Rahmen sowie die Figurenkonstellation umreißt. Das Lehnsverhältnis zwischen dem Saxland-Kaiser Rikarðr und dem Jarl Roðgeir (S. 43) prägt auch die Beziehung ihrer Söhne Konráðr und Roðbert und wird im Text explizit durch eigentlich lehnsrechtliche Termini wie *skal honum þiona* (‹soll ihm dienen›), *draga glofa af hondum honum* (‹ihm die Handschuhe von den Händen ziehen›), *bera eptir honum klædi hans ok uopn* (‹ihm seine Kleider und Waffen tragen›), *allt uid honum uægia* (‹ihm stets den Vortritt lassen›), *hann skyli vera Konraði hlyðin ok fylgiv samr* (‹er soll Konráðr gehorsam sein und ihn begleiten›, S. 44f.) markiert, während gleichzeitig die Überlegenheit des Ranghöheren im ritterlichen Können unterstrichen wird: *Rodbert er ok næmur at þrottum ok kemzt þo huergi nær Konradi* (‹Roðbert lernte die Ritterkünste ebenfalls sehr rasch, reichte aber in keiner Weise an Konráðr heran›, S. 44). Der Betrug äußert sich gerade im Mißverhältnis zwischen diesen so straff geregelten Elementen Rang und Erscheinung – am Hof von Byzanz verletzt Roðbert das hierarchische System, indem er den Platz beim König wählt (*sezt it nesta konvngi*) und sich als der Überlegene ausgibt (*Ec heíti Konraðr,* S. 49). Die widernatürliche Sitzordnung motiviert der Text recht geschickt mit Konráðrs

Wuchs und Schönheit würde in diesem Land nie geboren werden / Dieser Prinz Sigrgarðr war so schön geschaffen, daß es alle erstaunte, und sie konnten sich an ihm nicht satt sehen, besonders die Frauen, denn sie achteten nicht auf ihren Anstand und ihr sittliches Benehmen, sondern wollten gerne immer in seiner Nähe sein›; ‹er hatte dann alle Weisheit gelernt, die aus Büchern zu lernen ist / es gab keinen Ritter, der gegen ihn hätte im Sattel sitzen können›; ‹er war mild und großzügig gegenüber jung wie alt›.

mangelnden Fremdsprachenkenntnissen. Die Wiederholungen des Betrugs (S. 50, 51) wirken verdeutlichend. Bereits hier läßt der Erzähler den König und wenig später die Prinzessin noch direkter den wahren Sachverhalt andeuten:

> hverr er sa maðr, inn vęni ok inn tigvligi, er sitr it nesta þer? [. . .] er langt gerir vm fram ikvrteisi ok yfirlitvm (Variante, verdeutlichend: er langt er wm þik) [über den Helden][7]
>
> En a þicki mer vera skvggi nockvR manninvm, sa er mer ma eigi þickia iafn vel yfir liz, ef hann er keisara son, sem elligar, ef hann vęri annars mannz son. [. . .] En þo þicki mer maðrinn forkvnnar vel ivexti ok aðaliga kvrteiss oc merkiligr, ok þetti mer allvel, ef hann vęri iarls son, eða hann vęri son nockvrs fylkis konvngs. [über den Verräter][8]

Schönheit, äußerer Eindruck sind Indizien für den Rangunterschied[9]. Was den Helden der Märchensagas äußerlich kennzeichnet, sind *vænleikr, kurteisi, fatabúningr, herklæði* (*Konráðs saga*, S. 60). Ihre Identität finden diese Ritter in der Entfaltung äußerer Pracht:

> Sv ferþ var sva scravtlig, at þeir hofðv silki at seglvm, en reíp með silfri snvin. Gylldir voro allir brandarnir askipum þeirra ok sva hofvt. Scip þeirra voro fáð með steíni alla vega litvm. Ok var sv ferþ fragerþvm virþilig. Þeir breyttv sva til, at þeir sigldv at Garþinvm ibiortv veðri ok vel syndv. [. . .] sigling þeirra, af bragðligri en annarra manna[10]

[7] *Konráðs s.*, S. 49. ‹Wer ist der schöne und würdige Mann, der bei dir sitzt? [. . .] der dich an gutem Benehmen und Aussehen weit übertrifft›.

[8] *Konráðs s.*, S. 52f. ‹Aber mir scheint, daß ein Schatten auf dem Mann liegt. Er scheint mir nicht von so schönem Aussehen zu sein, daß er ein Kaisersohn ist. [. . .] Aber dennoch scheint mir der Mann an Wuchs und vollkommenem Benehmen außerordentlich hervorragend und bemerkenswert, und es schiene mir sehr gut, wenn er ein Jarlssohn oder der Sohn eines Kleinkönigs wäre›. Ganz entsprechend sind Rang und Aussehen in der *Dámusta s.* verbunden, S. 54, 67; ähnlich *Saulus s.*, S. 30.

[9] Vgl. hier auch Konráðrs Beschreibung S. 57.

[10] *Konráðs. s.*, S. 48. ‹Die Fahrt war von so großer Pracht, daß sie Segel aus Seide und Taue aus gedrehtem Silber hatten. Die Planken und die Köpfe der Steven auf ihren Schiffen waren aus Gold. Ihre Schiffe waren mit Steinen von allerlei Farben belegt. Auf solche Weise war ihre Fahrt außerordentlich prachtvoll. Sie fügten es so, daß sie in Byzanz bei hellem Wetter und guter Sicht einsegelten. Ihre Fahrt war hervorragender als die von allen anderen›. Ähnliche Stellen finden sich: *Sigrgarðs s. frækna*, S. 50f.; *Sigurðar s. turnara*, S. 202f., *Þjalar-Jóns s.*, S. 13, 35.

Die das Schädigungs-Motifem konstituierende, das Gleichgewicht ‹Schönerer›/‹Würdigerer› = ‹Ranghöherer› störende Handlung richtet sich in der *Konráðs saga* über die Einzelfigur Konráðr hinaus gegen das System dieser literarisch-abstrakten Rittertumsideologie, in welcher sich die Helden-Qualifikationen (Schönheit, Rang, Stärke, Tugenden usw.) gegenseitig implizieren[11]. Die Zentralhandlung der Erzählung wird von dieser Ausgangssituation das Mißverhältnis beseitigen müssen, damit am Schluß die Merkmale der hierarchisch geschichteten Figuren wieder richtig verteilt sind, der kraft seiner Schönheit und Stärke höher Scheinende auch wieder der Höhere ist. Das erzählte Geschehen der Saga wird so durch Konráðrs Reise ins Schlangenreich (eine vom König auferlegte *forsending* zur Identitätsprobe, die er mit Hilfe der magischen Mittel der Prinzessin erfüllen kann) und seine glorifizierenden Duelle gegen Verräter und König dominiert. Sozioökonomisch bedingte Gegebenheiten (Reichtum, Luxus, Eleganz) münden in moralische Tugenden aus (Weisheit, Güte, Überlegenheit)[12]. Nur in bezug auf diese im literarischen System etablierten, rigiden Normen ist die *Konráðs saga keisarasonar* sinnvoll zu lesen.

Das Element ‹Stärke›, das der Held der *Konráðs saga* in so ausgeprägtem Maß besitzt, ist mehr als alle anderen unabdingbar in der Reihe der Qualifikationen[13]. Sein Fehlen erweist sich als geradezu fataler Mangel. Dies führt jedenfalls die *Adonias saga* vor Augen, die die fundamentale Aggression (Entführung des Königs Marsilius, Schändung der Königin, Königsmord, Usurpation) in den Kapiteln 3–12 mit der physischen Unterlegenheit des Königs gegenüber seinem mächtigen und bösen Gegenspieler Constancius begründet. Der Text akzentuiert in Figurenrede die Demütigung, die dem König widerfährt, als er auf dem Weg ins Gemach seiner Gemahlin mit Brachialgewalt entführt wird, mittels einer Anspielung auf den sozialen Rang:

[11] Dasselbe stellt K. Boklund, *On the Spatial and Cultural Characteristics of Courtly Romance*, in: Semiotica 20, 1977, S. 1–37, hinsichtlich der Artusromane von Chrétien fest.

[12] Vgl. a.a.O., S. 8.

[13] Weitere Beispiele bei Hughes, *Ideal*, 1978, bes. S. 332.

«Hverr er þesse hinn mikli madur er mig hefer Rændann minv kongligv valldi og borid mig burt fra minne eginligri pusv. og þar fyrir værer þv verdr grimmligs dauda. þviat kongligt valld áá jafnan frialst at vera». þessi madur svarar honum. «þo eg sie otiginn madur enn þu tiginn madur. þá skal eg þo ath sinne eiga valld yfer þier enn þv eigi yfer mier»[14].

Daß dem Ranghöheren das Unrecht durch den Herzog und dessen Handlanger zugefügt wird, verstärkt die Aggression im Rahmen dieser Hierarchie, wird doch so nicht nur seine Ehre als Mann, sondern ebenso ausgeprägt sein Ruf als Herrscher betroffen. Rücksicht auf die Königin und die Macht des Herzogs halten den König vorerst davon ab, die Wahrheit zu offenbaren (*Adonias saga*, S. 89). Diesen widernatürlichen Zustand – ein mächtiger und dem schwachen König selbst körperlich überlegener Herzog – beseitigt die Erzählung mit dem Mord:

kongrinn hleypur nu vpp j hásætinv gripande sitt suerd er lá j sætinv hia honum. og brá vr slidrvm. og ætladi at setia áá háls hertuganvm ok suipta hann sinv life. enn þo bar nu eigi so til sem kongrinn hafdi hugad. þviat hertuginn var bædi fimur og Ramr at afli. og fyrr enn kongrinn gæti framm Rétt sverdit greip hertuginn hann med hardre hond og lagdi hann nidr j hásætid. og tók med afli af honum sverdit og þetta sama suerd setur hann j gegnvm konginn. og lauk so hans æfi[15].

Zum Muster, demzufolge Hierarchie auch auf physischer Gewalt gründen muß, gehört ebenfalls, daß der so unterlegene Herrscher nicht davor zurückscheut, sich an der Tochter des Herzogs zu vergehen (*Adonias saga*, S. 84–86; parallel mit der Schändung der Königin und in der Zeugung des Titelhelden Adonias resultierend). Indem der König, als Mann immerhin der Frau überlegen

[14] *Adonias s.*, S. 83 f. «Wer ist dieser große Mann, der mich meiner königlichen Gewalt beraubt und mich von meiner eigenen Gattin weggetragen hat. Dafür würdest du einen schlimmen Tod verdienen, denn königliche Gewalt muß immer frei sein›. Der Mann antwortete ihm: ‹Wenn ich auch nicht von vornehmem Stand bin wie du, so werde ich doch für eine Weile über dich Gewalt haben und nicht du über mich».

[15] *Adonias s.*, S. 95. ‹Darauf sprang der König aus seinem Thron auf, ergriff das Schwert, das neben ihm lag und zückte es. Er wollte es dem Herzog an den Hals setzen und ihn ums Leben bringen. Aber es geschah nicht so, wie es der König gedacht hatte. Denn der Herzog war sowohl geschickt wie stark an Kraft, und ehe der König das Schwert schwingen konnte, ergriff ihn der Herzog mit harter Hand und drückte ihn auf den Thron nieder. Er nahm ihm das Schwert ab und bohrte dieses selbe Schwert durch den König. So endete sein Leben›.

(S. 86), die Herzogstochter entjungfert, rächt er sich wenigstens indirekt teilweise für die Schandtat ihres Vaters. Sexuelle Aggression gegen die Frau als Ersatz für mangelnde eigene Stärke – auch solches Denken transportieren die Märchensagas.

Der König Marsilius, der die Herrscherexigenzen ‹stark›, ‹mächtig›, ‹überlegen› nicht erfüllt, wird als Schwächling und Feigling aus der Erzählung ausgeschaltet. Dieses Entfernen ist eine der Möglichkeiten des Erzählers, negative oder fehlende Qualifikationen zu beheben, realisierbar allerdings nur dann, wenn nicht der Hauptheld betroffen ist. Die zweite Möglichkeit bietet die Transformierung der negativen in positive Elemente (Beispiele etwa: *Dínus saga drambláta* – Hochmut; *Viktors saga ok Blávus* – Armut; *Saulus saga ok Nikanors* – Unbeherrschtheit). Die beiden Verfahren lassen sich an je einem Text – der *Saulus saga* und der *Sigurðar saga þǫgla* – in bezug auf die Rittertugend ‹Besonnenheit› beobachten.

Der gesamte erste Teil der *Saulus saga ok Nikanors* ist eine Demonstration dafür, daß der Idealheld der Märchensaga auch beherrscht und überlegt zu handeln hat, nicht anmaßend-hochmütig sein darf. Gerade diesen Mangel aber weist der Erzähler dem jungen Helden anfänglich zu. Ansonsten ein typisiert *godr Riddare, yfer alla menn fram* (‹ein guter Ritter, hervorragender als alle anderen Männer›), ausgestattet mit *frægd* und *frami* (S. 5), haftet ihm der Makel des Hochmuts an:

> Nu for enn so um þenna hinn agæta mann sem fornkuedit er at faar er so med baugi borinn at eigi sie nockurs afaatt. so uar og kongs syni þuiat so uar hann metnadarfullr og drambs at honum þotti ecki uætta til jafns uid sig komazt. og eigi matti hann heyra at nockurum manni uæri uid hann jafnat j nockuri jþrott edr Riddaraskap og þui dro þessi laustur nockura faulnan edur skugga a hans uinsælder. en bædi uar hann aurr storgiofull og blijdr ef honum uar huorki talat ne giort j móti[16].

[16] *Saulus s.*, S. 6. ‹Nun verhielt es sich mit diesem ausgezeichneten Mann so, wie es von alters her heißt, daß nichts vollkommen ist. So war es auch mit dem Prinzen, denn er war so stolz und hochmütig, daß ihm nichts ebenbürtig schien. Er ertrug es auch nicht, daß jemand in irgendeiner Fertigkeit oder Ritterschaft mit ihm verglichen wurde. Und so warf dieser Makel einen verringernden Schatten auf seine Beliebtheit. Er war aber sowohl großzügig, mild und freundlich, wenn ihm nicht widersprochen oder zuwidergehandelt wurde›.

Die hier schon vorausdeutend hervorgehobene Unbeherrschtheit wird wenig später handlungsfunktional aufgegriffen, wenn der Männervergleich der Gefolgsleute anläßlich des großen Hoffestes (S. 11f.) den Prinzen Saulus veranlaßt, den mit ihm verglichenen Herzog Nikanor zum Schachspiel herauszufordern (S. 12). Wie stark das Bewußtsein des fiktiven Erzählers Saulus' beleidigende und ausfällige Hitzigkeit verurteilt, zeigt die positiv kommentierte Reaktion des Herzogs (*Hertuginn uar hæuerskur madur og þui suarar hann stilliliga*, ‹Der Herzog war ein höfischer Mann und deswegen antwortete er ruhig›, S. 13) und der Ausgang des Spiels:

> Nu uerdr kongs son aullungis Reidur uid þessi ord og af þeim metnadi sem hann hafdi a taflinu og þessum ordum stemmer Reidinn so Rúm uizkunnar fyrir honum at hann tapar skynseminni til leiksins og gefur upp riddarann fyrir ecki. og sem þesse kemur a skackinn þa uender skiott um taflinu og uinnur hertuginn enn kongs son fær mat[17].

Der Verlust des Springers (*riddari*) im ‹Spiel der Könige› gewinnt als Verletzung der vom Hof geforderten ritterlichen Sitten, die zum Mißerfolg führen muß, fast übertragene Bedeutung. Der Standort des Erzählers ist klar. Er identifiziert sich gänzlich mit diesen Forderungen und mißbilligt das Verhalten des aufbrausenden Ritters. Wird das beherrschte Verhalten des Herzogs noch zwei Mal hintereinander mit dem rühmend verwendeten *heidarliga* (‹ehrenhaft›, S. 15) charakterisiert, benimmt sich der Königssohn demgegenüber *ohæuerskliga, eigi sem stod*, wie ein *fol edur fantur* (‹unhöfisch›, ‹nicht, wie es sich gehörte›, ‹wie ein Tor oder Rüpel›, S. 15f.) und wirft dem Mitspieler die Schachfiguren ins Gesicht, so daß das Blut spritzt (S. 15). Eine Versöhnung kommt erst zustande, als die Ritter beinahe den Verletzungen erlegen sind, die sie sich in dem folgenden Duell beifügen. Grund für Saulus' Scheitern ist sein unritterliches Verhalten, das vom Kollektiv der erzählten Figuren – Herzog Nikanor, König Heliseus, Kaiser von Rom, Öffentlichkeit der Ritter, gesamte aristokratische Spitze der Märchensagawelt – sanktioniert wird:

[17] *Saulus s.*, S. 14f. ‹Über diese Worte wurde der Prinz sehr zornig. Wegen des Ehrgeizes, den er im Schach hatte, und dieser Worte verdrängte sein Zorn die Weisheit so sehr, daß er aufhörte, mit Vernunft zu spielen und grundlos einen Springer verspielte. Dieser Unterschied wendete die Partie bald und der Herzog gewann und der Prinz wurde matt gesetzt›.

lauk hertuginn so sinni taulu at j upphafi keisarinn sialfur og Heliseus kongr med allri alþydu þauckudu honum sina godgirnd og hæuersku med fogrum ordum so hædiliga sem kongs son hafdi hans leitad. en Heliseus kongr auitadi miog son sinn *sem uerdugt uar* fyrir sina ouiszku og kyndugskap er hann hafdi hertuganum giort[18].

Auch das Autorbewußtsein übt am Vergehen des Prinzen Kritik (vgl. den hier hervorgehobenen Eingriff des Erzählers). Diese Haltung kommt ferner zum Ausdruck in der Handlungsentwicklung, der Niederlage von Saulus (unbeherrscht im Zorn) und dem Sieg von Nikanor (beherrscht im Zorn), der nach der Versöhnung und der Schwurbrüderschaft mit dem ehemaligen Gegner die Schwester des Prinzen, Potentiana, zur Frau erhält (S. 25). Durch diese Verschwägerung mit dem hierarchisch überlegenen Königssohn wird der besonnene Idealritter Herzog Nikanor als eigentlicher Gewinner der Konfrontation der beiden Typen erhöht. Belohnung für solche soziale Promotion ist wie immer in diesen Erzählungen die herrliche Prinzessin. Saulus seinerseits hat, nachdem er sich zügelt, einen Helfer gewonnen. Sein negatives Merkmal (‹Beherrschtheit› -) hat der erste Hauptabschnitt der *Saulus saga ok Nikanors* in ein positives gewandelt[19].

Eine ähnliche Funktion der Glorifizierung von Heldenidealen erfüllt das Merkmal ‹Hitzköpfigkeit› einer Nebenfigur in der *Sigurðar saga þǫgla*. Hier kontrastiert der Text die Überlegenheit des zuerst verkannten Ritters Sigurðr über seine höher eingeschätzten Brüder mit der Illustration, wohin Unbeherrschtheit führen kann[20]. Sigurðrs älterer Bruder Hálfdan ist, im Gegensatz

[18] *Saulus s.*, S. 16. ‹Der Herzog endete so seine Ansprache, daß ihm zuerst der Kaiser selbst und König Heliseus, dann alle Anwesenden für seinen guten Willen und sein höfisches Benehmen mit schönen Worten dankten, da ihn doch der Prinz so schmählich angegriffen hatte. König Heliseus tadelte seinen Sohn sehr, *wie er es verdient hatte*, für seine Unvernunft und Arglist gegenüber dem Herzog›.

[19] L. Lönnroth, *Den dubbla scenen*, 1978, S. 53-80, behandelt eine Episode aus der *Magnússona s.* der *Heimskringla* (Kap. 21) mit zwei sich im Norwegen des 13. Jhs. konkurrierenden Herrscheridealen, die die Könige Sigurðr und Eysteinn repräsentieren.

[20] Sigurðr þǫgli ist einer der nicht sehr zahlreichen Märchensagahelden, die ihre Identität als wahre Ritter im Verlauf der Erzählung erst unter Beweis stellen müssen. Ähnlich: *Bærings s.*, z.T. *Adonias s.*, etwas anders *Konráðs s.*

zum Titelhelden, hochmütig und unbesonnen. Er besteht die (initiale, qualifizierende) Prüfung (Zwergen-Episode, Kapitel 7) nicht:

> Hann sier þaa ofan fra sier eitthuert kuikuende er honum þotti unndarligt. aa þui uar mannz mynd. þat uar utlima stort og hendur fotsijdar. enn fotleggirnir stuttir suo at eigi uoru þuerar handar. [. . .] Halfdan tok upp einn steinn og sendi til þessa kuikindis og kom aa kialcann. geck hann j sundur. enn duergsbarn þetta bra vit med suo jllre Raust ath slict þottizt hann eckj sied hafa og þui næst war þat horfit og uissi hann alldre huat af þui uard. Sijdan geck Halfdan til skipa og sagdi Vilhialmi brodur sinum huat j hafdi gertzt. enn hann let illa yfir þessu verke[21].

Dieses in der Arroganz der Figur angelegte *nijdings uerc* (‹Schandtat›, S. 115) ist der Grund für die *suiuirdingar ferd* (‹schmachvolle Reise›, S. 115) der beiden Brüder Hálfdan und Vilhjálmr, ihre Niederlage (Peitschung, Teerung, Rückenritzung, S. 127) und Schmach in der Begegnung mit der Königin:

> «Far nu heim Halfdan» segir hun «hręder og hleginn smadur og spottadur. hractur og hudstrokinn og hefir Wilhialmur þijn golldit er hann fylgdi þier j þessa ferd»[22]

Richtig reagieren im Gegensatz zu dieser unbeherrschten Aggression von Hálfdan seine Brüder Vilhjálmr – er mildert die *álǫg* des Zwergen (S. 115) mit einem Geschenk (S. 115f.) – und vor allem Sigurðr in ähnlicher Situation (Begegnung mit einem Zwergen – Beschenkung mit Goldring – Gewinn von Zaubermitteln = Bestehen der Prüfung, S. 164ff.)[23]. Der episodenreiche

[21] *Sigurðar s. þǫgla*, S. 113f. ‹Er sah in einiger Entfernung ein Wesen, das ihm sonderbar erschien. Es hatte das Aussehen eines Menschen, große Glieder und Arme bis zum Boden. Aber die Beine waren so kurz, daß sie kürzer als eine Handbreite waren. Hálfdan ergriff einen Stein und warf ihn dem Wesen an den Kiefer, so daß er brach. Das Zwergenkind schrie mit so greller Stimme auf, daß er noch nie etwas Gleiches gehört hatte. Danach war es verschwunden und er wußte nicht, was aus ihm geworden war. Danach ging Hálfdan zu den Schiffen und erzählte seinem Bruder Vilhjálmr, was sich ereignet hatte. Dieser war mit der Tat nicht zufrieden›.

[22] *Sigurðar s. þǫgla*, S. 128. «Zieh nun nach Hause, Hálfdan›, sagte sie, ‹bange und verhöhnt, geschmäht und verspottet, mißhandelt und gepeitscht, und Vilhjálmr hat für dich büßen müssen, da er dich auf dieser Fahrt begleitet hat».

[23] Das Zwergen-Motiv wird in der *Sigurðar s. þǫgla* verschiedentlich eingesetzt, u.a. S. 114, 165, 190.

Erzähltext – mit rund 160 Druckseiten gehört die *Sigurðar saga þǫgla* zu den ausführlichsten Märchensagas – fügt dem eigentlichen Ende des Geschehens, das mit Hochzeit und Thronbesteigung von Sigurðr endet (Kapitel 51), einen Anhang bei, der eine nochmalige und hyperbolisierende Veranschaulichung der Überlegenheit der Ritter (die Kraft mit List vereinigen) über die Riesen (die nur über rohe Kraft verfügen) bringt, wie sie eines der durchgängigen Themen dieser Erzählung ist. Wie Hálfdan dabei seiner eigenen Unbeherrschtheit zum Opfer fällt – er mißachtet Sigurðrs Warnung *uerde enngi of ueide bradur* (‹niemand darf jetzt allzu jagdeifrig sein›, S. 248), will trotzdem *eigi uerda ofseinn* (‹nicht zu spät kommen›, S. 249), verläßt die Schildburg und wird vom Riesen getötet (S. 250) –, zeigt abschließend ein weiteres Mal, daß zum vornehmlich durch die fremde Literatur propagierten und von Sigurðr þǫgli modellhaft verkörperten Ritterideal eben auch Besonnenheit und Klugheit gehören. Bitterste und schmerzhafteste Verhöhnung durch die aggressive Jungfrauenkönigin, Tod durch den kraftstrotzenden Riesen sind die Folgen, mit denen das Manko sanktioniert wird. Die *Saulus saga* läßt es mit einer Niederlage im Schachspiel bewenden.

Das Gegenbild, von fiktivem Erzähler und Autorbewußtsein kritisiert, definiert durch den Kontrast das Ideal. Die Wertungen können auch ironisch ihre Wirkung erzielen, wie die ‹Sjóðr›-Episode der *Vilhjálms saga sjóðs* zeigt, in der Vilhjálmr seinen Beinamen erhält[24]. Sjóðr, ein reicher und starker, aber zu Beginn feiger (*hugblaudur*, S. 95) Mann, läßt seinen königlichen Dienstherrn beim Angriff eines Berserkerheers im Stich. Der Ethik des Ritters, der sich freiwillig und ungezwungen zum Kampf bereit erklärt (Reginbald, S. 95), ist jene des Feiglings gegenübergestellt, der vor der drohenden Gefahr sein Leben retten will: *enn lifinu mun ek nu fyst forda* (‹nun will ich als erstes mein Leben retten›, S. 99). Die Antwort Vilhjálmrs faßt den Standpunkt des wertenden, solche Feigheit verurteilenden Kollektivs zusammen, das nicht auf die erzählten Figuren beschränkt bleibt, sondern Autor-

[24] *Vilhjálms s. sjóðs*, S. 124: *tok Vilhialmur af honum þat kenningarnafn at hann uar kalladr Siódr alla æfi sidan.*

bewußtsein und abstrakten Adressaten mit einbezieht: *heingia a þann [. . .] sem ecki uill verda herra sinum at lidi j þuilika naudsyn* (‹hängen sollte man den, der in solcher Gefahr seinen Herrn im Stich läßt›, S. 99). Ein Feigling ist im Normensystem, das die Märchensagas entwerfen, jener, der sich nicht von Trollen und Riesen dahinmetzeln lassen will. Ihn bezeichnet man als *ragr*[25]. Erst nachdem er vom Löwenherz gekostet hat, *þotti honum sier þa aukazt bædi hugr og grimd* (‹fand er, daß ihm Mut und Härte erwuchsen›, S. 120). Aus dem Feigling, der ist, was ein Ritter nicht sein darf: feig und unehrlich, wird der hartherzige Tyrann (S. 123), der schließlich zum Herzog aufsteigt[26].

Eine humoristische Note erhält eine ähnliche Episode in der *Sigurðar saga þǫgla* (S. 168ff.). Der Zwerg, den sich Sigurðr zum Helfer gewonnen hat (S. 164f.), soll mit ihm gegen die zwei übermächtigen Wikinger kämpfen, denn – so die ritterliche Perspektive: *er nv frægd meire at falla med dreingskapp en flyia unndan* (‹es ist ehrenhafter, tapfer zu fallen, als zu fliehen›, S. 168). Kontrastierend hierzu lautet des Zwergen Devise: *skal eg fyrr liggia heima kyr j kotinu enn eg kome mier j slijka mannhættu* (‹Ich will eher zu Hause in der Hütte liegen, als mich in solche Gefahr begeben›, S. 169). Seine scheinbar feige Flucht konturiert die Standhaftigkeit der Heldenseite, die vermeintliche Angst des übernatürlichen Helfers vor den Feinden (*eckj stenndur wid þeim brædrum,* ‹niemand kann den Brüdern widerstehen›, S. 169), läßt diese umso unüberwindlicher, die Ritter, die gegen sie antreten, glorifizierend umso tapferer erscheinen[27].

Ein häufig verwendetes Erzählmittel zur Personencharakterisierung bietet den Erzählern der Vergleich mit oder die Zitierung klassischer Helden. Der Text macht in diesen Fällen Gebrauch von den Konnotationen, die mit den Namen der großen Helden aus

[25] *Vilhjálms s. sjóðs*, S. 106: *Siodur [. . .] sem aller hallda Ragan. ragr* war, da es einen Mann der passiven Homosexualität bezichtigte, eine der schlimmsten Beleidigungen.

[26] *Vilhjálms s. sjóðs*, S. 124: *at þessi ueizlu gaf Vilhialmur Siod hertuga dom ok þat Riki sem Manases hertugi hafdi att.*

[27] Ein paralleles Vorgehen zur Erzeugung von (Wie-)Spannung zeigt die *Viktors s.*, in der ebenfalls das Motiv der Furcht des Zwergen die Macht der Gegner hyperbolisiert (S. 15–20).

Trojasage und Alexanderroman verknüpft sind[28]. Indem der Erzähler den Held seiner Erzählung in eine Reihe mit den Heroen von Troja oder mit dem großen Griechenkönig stellt, wie man sie in Island aus der *Trójumanna saga* und der *Alexanders saga* kannte[29], erklärt er ihn ihnen ebenbürtig. Die bloße Nennung von Namen wie Ector, Priamos, Alexander dient zur verherrlichenden Figurendarstellung. Vornehmlich Prologe und Einleitungen eignen sich für genealogische Verknüpfungen einer Handlungsfigur mit den Modellen der klassischen Heldensage:

> Saugu þessa byriar suo at fyrir Einglandi Ried sa kongr er Rikardr het. hann var kominn af ætt Eneas hins mikla af Troio. hann var agætur haufþingi uaskur og vel sidadur. jþrottamadur mikill suo engi komzt til iafns uid hann j þui landi. hann var hirdprudr og uinsæll. hann hafdi fengit agæta konu dottur hertuga af Saxlandi og feck hann þar med henni mikit Riki til vesturættar med anni Rjn. Þau attu son þann er Uilhialmur het[30].

[28] Vgl. hierzu bes. das Kapitel «The Classical Tradition» bei M. Schlauch, *Romance*, 1934, S. 42–68, wo die Verfasserin zahlreiche Beispiele für die Verwendung von klassischem und hellenistischem Stoffmaterial in den Märchensagas anführt.

[29] Zur *Trójumanna s.* mit ihren komplizierten Handschriften- und Herkunftsproblemen (u. a. drei verschiedene Redaktionen, Unklarheiten über Zeitpunkt und Art der Übersetzung sowie Vorlagen) s. J. Louis-Jensen, *Trójumanna saga*, in: *KLNM* 18, 1974, Sp. 652–655; dies., ed., *Trójumanna saga*, Cph. 1963, und *Trójumann saga. The Dares Phrygius Version*, Cph. 1981. Die *Alexanders s.* ist eine vielleicht von Bischof Brandr Jónsson verfertigte isländische Übersetzung des lateinischen Gedichts *Alexandreis* von Gautier de Chatillon über Leben und Taten Alexanders des Großen. Haupthandschriften sind *AM 519a,4°*, Ende 13. Jh., und *AM 226, fol,* Ende 14. Jh. (Ausgaben von C. R. Unger, Christiania 1848 und F. Jónsson, Kbh. 1925).

[30] *Vilhjálms s. sjóðs*, S. 4f. ‹Diese Saga beginnt so, daß über England jener König herrschte, der Ríkarðr hieß. Er kam aus dem Geschlecht von Eneas dem Großen aus Troja. Er war ein ausgezeichneter Häuptling, mutig und wohlgesittet, ein solcher Könner an körperlichen Fähigkeiten, daß ihm im Land niemand ebenbürtig war. Er hatte ein stattliches Gefolge und war beliebt. Er hatte eine ausgezeichnete Frau, die Tochter eines Herzogs aus Saxland, und bekam durch sie ein großes Reich westlich entlang dem Rhein. Sie hatten einen Sohn mit Namen Vilhjálmr›. Die deutlichste Anknüpfung an die klassische Sage bringt die *Ectors s.*, Kap. 1, bes. S. 81–83; *EFter nidrbrot Troioborgar þaa er Grickir hofdu hana wnith helldr af radum enn hernnadi þa dreifduzt ęttir Priamus kongs uida vm Austrueg reisandi þar margar og storar borgir. enn saga þessi hęfzt af einum agiętum kongi huer er uar af þeirra kynnsmonnum. sa het Karnotius.* (S. 81) Eine ähnliche Funktion hat etwa die Autorfiktion (Homer als Verfasser) der *Vilhjálms s. sjóðs.*

Die Herleitung berühmter Waffen hat eine reiche Tradition in der isländischen Literatur[31]. Ihr Träger gesellt sich automatisch zu den großen Vorbildern, Vilhjálmr wird dem besten Ritter «Ecktor» und dem Welteneroberer «Alexsandur Macedon» gleichgestellt:

> hann tok nu einn skiǫlld gulli lagdan og gimsteinum settann. Þusund marka gullz uar a skilldinum enn gimsteinana kostadi þo meira. þar uar a skrifut saga Jasons hinns sterka faudr Agamenons Grickia kongs og hertuga Menelaus hins sterka sem atti Elenu stiornu og huersu hann sotti gullreyfit j Kolkoss og huersu þeir drapu Lamidon kong faudur Priamus kongs j Troio. þenna skiolld bar Ecktor er beztur riddari hefer uerit. enn a raundinni utan um skiolldinn var saga Alexsandurs Macedon er uann alla ueraulldina og huersu hann uar suikinn med eitri j Babilon. þenna skiolld bar burt af Troiu Neoptulemus son Akillas hins sterka er Ecktor drap. enn sidan feck hann Turnus sem drap Pallas son Enangris kongs af Syrlandi er stærstur madur hefer verit[32].

Auch andere literarische Konventionen appliziert der Erzähler in seinem Bemühen, den Helden (hier Vilhjálmr) als Idealritter zu definieren. In einer der zahlreichen qualifizierenden Prüfungen des jungen Helden, dem typisierten Kampf gegen den Drachen mit der Löwenbefreiung, erweist er sich als ‹Drachentöter› und ‹Löwenritter› (*Vilhjálms saga sjóðs*, S. 26f.).

Explizit in Figurenrede wird ein mutiger Krieger mit Hektor verglichen: *var hann sva sterkr ok fimr at þo at Ector hinn agæsti ridarri son Priami kongs* (‹er war so stark und gewandt, daß, hätte Ector, der beste Ritter, Sohn von König Priamus›, *Gibbons saga*,

[31] Diese Tradition behandelt P. Buchholz, *Vorzeitkunde*, 1980, passim, ausführlich.

[32] *Vilhjálms s. sjóðs*, S. 16f. ‹Er nahm nun einen mit Gold belegten und mit Edelsteinen besetzten Schild. Tausend Mark Gold waren auf dem Schild und die Edelsteine kosteten noch mehr. Auf dem Schild war die Geschichte dargestellt von Jason dem Starken, dem Vater des Griechenkönigs Agamenon und des Herzogs Menelaus des Starken, der mit Elena stjarna verheiratet war, und wie er das goldene Vlies in Kolkoss holte und wie sie König Lamidon, den Vater von König Priamus in Troja, töteten. Diesen Schild trug Ector, der der beste Ritter gewesen ist. Auf dem Rand des Schilds war die Geschichte von Alexsandur Macedon, der die ganze Erde eroberte, und wie er mit Gift in Babilon verraten wurde. Diesen Schild trug Neoptulemus, der Sohn von Akillas dem Starken, der Ector tötete, aus Troja davon. Danach bekam ihn Turnus, der Pallas, den Sohn von König Enangris von Syrland, der der größte Mann gewesen ist, tötete›.

S. 62)[33]; in Erzählerrede: *Samson var hann líkr at aflinu, Absalón at fegrð, Ektor at riddaraskap. Málsnild hafði hann Aristótélis* (‹Samson glich er an Kraft, Absalon an Schönheit, Ektor an Ritterschaft. Die Redegewandtheit von Aristoteles besaß er›, *Rémundar saga*, S. 149). In derselben Saga wird Alexander zur Glorifizierung des Helden Rémundr herangezogen (*Rémundar saga*, S. 204). Vor allem Hektor, die Idealfigur der klassischen Sage, gilt dem Märchensagaerzähler als Inbegriff der Rittertugenden[34], als Modell, dessen ‹Beschwörung› die Qualitäten der eigenen Heldenfigur idealisiert. Andere Erzählungen (etwa die *Samsons saga*, die *Sigurðar saga þǫgla*, die *Gibbons saga* [Redaktion *AM 529,4°*]) zitieren in der einen oder anderen Form das Vorbild von König Artus. Der fingierte, oft handschriftenspezifische Anschluß an den Artus-Zyklus dürfte hauptsächlich zur Gattungsevokation dienen.

Besonders deutlich konturiert der Text die Qualifikationen, wenn er eine Identitätssuche des Helden thematisiert. Daß sich dabei die Hauptfigur als Ritter profiliert, ist für das Korpus der Märchensagas charakteristisch[35]. Diese Feststellung gilt auch für jene Erzählungen, die sich auf den ersten Blick einer solch übergreifenden und verallgemeinernden Einteilung zu widersetzen scheinen.

Wir nehmen als Beispiel die *Vilmundar saga viðutan*. Diese Saga beschreibt die Integration eines aus bäuerlichen Kreisen stammenden, nicht unmittelbar höfisch ausgebildeten Helden in eine höfisch-ritterliche Gesellschaft. Der Text zeigt, welche Ideale und Normen die Träger dieser Gesellschaft repräsentieren müssen. Er zeigt auch, daß lediglich Ritter sie tragen und bewahren können. Andere Gruppen werden ausgeschieden – durch Integration in die Rittergesellschaft (wie im Fall des Helden) oder durch Liquidie-

[33] Die *Gibbons s.* nennt u. a. Jovis, Venus, Ovid, und bezieht in sehr starkem Maß klassisch-antikes und mittelalterlich-höfisches Erzählgut ein.

[34] Vgl. u. a. *Bærings s.*, S. 122; *Ectors s.; Gibbons s.*, S. 62; *Rémundar s.*, S. 149; *Saulus s.*, S. 79; *Sigurðar s. þǫgla*, S. 183; *Vilhjálms s. sjóðs*, S. 16.

[35] Die genrekonstitutive Merkmalopposition ‹Ritter› – ‹Nicht-Ritter› bildet eine der semantischen Basisebenen der Märchensaga, auf die die Figuren bezogen sind. Dies illustriert vortrefflich die *Gibbons s.* mit der Begegnung des Ritters und des Zwergen im Wald (S. 19).

rung (wie bei den Feinden, dem bösen Sklaven und seiner Geliebten). Die Saga demonstriert die Überlegenheit des höfisch-ritterlichen Systems[36]. Teilweise auf der Folie der *Parzival*-Erzählung aufbauend[37], beleuchtet die *Vilmundar saga viðutan* die Verschmelzung von traditionell-einheimischen mit neueren ritterlichen Erzählelementen, Inhalten und Wertungen aus Abenteuersaga (*Bósa saga,* u.a.[38]) und Rittersaga (*Parcevals saga*), wie sie die Märchensagas typisch vollziehen. Der naive Vilmundr kennt den Unterschied zwischen Trollin und Prinzessin (also zwischen Mensch und Nicht-Mensch) nicht, weiß nicht, was ein König ist. Das Lächeln der Prinzessin ist die Reaktion auf die Unangemessenheit der Aussage des Helden im Kontext der Normen, die der Text als geltend etabliert hat[39]:

> «Seg mer fyst» seger hann «þad mer þiker miklv varda. hvort ertu madr edr trǫll. edr álfkona edr hvar er eg komen eda hvad heiter þv.» hvn brosti at og mælti «þiki þier eg trǫllzlig vera». «ecki veit eg þad» sagdi hann. «eg hefi ecki trǫll séd og ecki álfa»[40].

[36] Ich werte hier also etwas anders als G. Kreutzer, *Fourth International Saga Conference, München 1979, Discussions*, München 1980, S. 85, der «in der Art, in der diese Saga [*Vilmundar s.*] den in der ländlichen Einöde aufgewachsenen Bauernsohn Vilmundr mit der ritterlich-höfischen Welt konfrontiert und ihn sich dieser letztlich in vieler Beziehung als überlegen erweisen läßt» «eine deutliche Tendenz im Sinne eines bäuerlich-nationalen Selbstbewußtseins» abliest. Mir scheint dagegen zentral, daß der Held sich gerade in diesen ritterlichen Bereich integriert, die Elemente des Bäuerlichen ablegt, und daß die Saga als Ganzes nicht die Überlegenheit des Bauern an sich demonstriert.

[37] Dazu auch, allerdings recht oberflächlich, M. Schlauch, *Romance*, 1934, S. 166f., wo bloß der Anfang der Saga zitiert wird. Laut Schlauch hat die Saga mehr vom Volksmärchen vom Dümmling als vom höfischen Roman geborgt.

[38] Nach F. Jónsson, *Litt.hist.*, 1924, S. 118, ist die *Vilmundar s.* «en stærk efterligning af Halfdan Eysteinssöns saga».

[39] Die Etablierung des Bezugsrahmens erfolgt in den Kapiteln 1–7, S. 139–152 mit der Beschreibung der Schauplätze und des Figurenbestandes. Der höfischen Welt wird ab Kapitel 8 mit dem abgelegenen Tal und dem Bauernhof des Vaters von Vilmundr wirkungsvoll ein Gegenbereich gegenübergestellt, der die Kontraste im folgenden Handlungsverlauf (über-)deutlich macht. In dem Figurenpaar Hjarandi – Vilmundr, höfisch vollendeter Ritter – bäuerlicher Held, läßt sich eine klare Parallele zur Konstellation Herrauðr – Bósi in der *Bósa s.* sehen.

[40] *Vilmundar s.*, S. 160. «Sag mir zuerst›, sagte er, ‹was mir wichtig scheint: bist du ein Mensch oder ein Troll oder eine Albenfrau. Wohin bin ich gekommen und

Die *gæfa* (‹Glück›), die Vilmundr sucht, und die ihn zum Königshof bringt (S. 159ff.), ist für ihn die beste Ziege auf dem väterlichen Bauernhof. Der Begriff bedeutet den beim König versammelten Rittern dagegen etwas Ideelles, Immaterielles (S. 163f.) und ihr schallendes Gelächter quittiert Vilmundrs wiederum inadäquates Verhalten:

> «eg leita at giæfu» seger Vilmundr. «feingit hafa þeir giæfu» seger kongr «sem eigi erv mann uænligri en þu. edr ser þu hana nǫckut her». «eckj» seger Vilmundr «edr hefir hun eckj komjt her svo at þer uited». «Eg ueit ei huat þu kallar giæfu» seger kongr. «þat er geit faudr mjns med þrimr kidum» seger hann. þa hlogv allir menn j hǫllvne. og sǫgdu at þetta uære fifl. en kongr qvazt eigi þat ætla «en uera ma at hann se sialldan uanr monnum»[41].

Die Tugenden und Fähigkeiten des modernen Ritters gehen Vilmundr, wie Parceval oder Sigurðr þǫgli, zu Beginn des erzählten Geschehens ab. Höfische Erziehung, die sich im Beherrschen der Sitten (Essen, S. 163), in der Kenntnis der sozialen Ordnung (S. 160), der Sprachen (vgl. Hirten-Episode in der *Ívens saga*, Beinamen von Sigurðr þǫgli, Konráðrs scheinbar fehlende Fremdsprachenkenntnisse) ausdrückt, umschreibt den Menschen in dieser Erzählung und gibt ihm seinen Wert. Schwurbrüderschaft mit dem Prinzen Hjarandi (S. 170), Lehnsvergabe an den Vater (S. 176), Adelserhebung mit Verleihung von Herzogtitel, Königstochter und Reichsdrittel (S. 199) stellen die Integrationsschritte des Helden in die aristokratische Gesellschaft dar, mit deren letzter Stufe erst Vilmundr das Ideal erreicht. Seine anfängliche, ungehobelte und unzivilisierte, eben unhöfische Stärke

wie heißt du?› Sie lächelte und sprach: ‹Findest du, ich sehe wie eine Trollin aus?› ‹Das weiß ich nicht›, sagte er. ‹Ich habe noch nie Trolle oder Alben gesehen». Die Stelle hat strukturelle Ähnlichkeiten mit der Hirten-Episode in der *Ívens s.*

41 *Vilmundar s.*, S. 163f. «Ich suche die *Gæfa*›, sagte Vilmundr. ‹Es haben die ihr Glück gefunden›, sagte der König, ‹die weniger vielversprechend waren als du. Siehst du es hier?› ‹Nein›, sagte Vilmundr, ‹wißt ihr, ob sie hierher gekommen ist?› ‹Ich weiß nicht, was du Glück nennst›, sagte der König. ‹Das ist die Geiß meines Vaters, die drei Zicklein hat›, sagte er. Dann lachten alle in der Halle und nannten ihn einen Tor. Aber der König glaubte das nicht. ‹Aber er wird wohl noch wenig Umgang mit Menschen gehabt haben».

beleidigt den König und damit die verbindliche Ordnung[42]. Das Autorbewußtsein stellt sich hinter die den Grobling tadelnden Herrscher und den Vater des Helden. Nachdem er aus dem Bauernsohn einen Ritter gemacht hat, kann der Erzähler das Geschehen enden lassen, nicht vorher[43].

Der idealtypische Held der Märchensagas ist ein aristokratischer Ritter inmitten seiner Lehnsdiener. Ihre bevorzugten Beschäftigungen sind Turniere, Jagden, Abenteuerfahrten. Auch in den Märchensagas arbeitet ein Ritter nie. Die Frage, wer denn für ihn arbeitet, klammert der Erzähler aus[44]. Stattdessen richtet er den Blick auf die Ruhmestaten der Helden. Wenn sie diese vollbringen können, ist die Welt der Märchensaga in Ordnung:

> Nv ferr kongsson j sinn kastala og med honum allr hans skare og setiazt þar med gledi og gódvm nádvm. og þadan Rida þeir vt dagliga og fremia allra handa leika ok lister. og keppizt hverr vid annann. og giorazt agæter j atgiorvi og allzkonar jþróttvm stundum Rida þeir j turniment edur skylmazt med suerdvm. edur skiota med spiótvm edur boga. og hæfdv allt þat er þeir villdv. og skiota dyr og fugla. og flytia þetta allt j kastala sinn og sidan Rida þeir vida vm audner og eydimerkur og vinna þar morg dyr. og drepsamliga dreka þar sem þeir til spurdv. og vnnv þeir med þessu mǫrg snilldarverk. og ferr nu vida af þeim mikel frægd og ágæti. og þvi trua nu aller ath eingi kongsson mun slikur vpp fædazt j ǫllvm vthálfum heims sem Constantinus j Siria og hans skare[45].

[42] Markantester Ausdruck dafür ist die Stelle, wo Vilmundr den Kopf der toten Magd, von der man meint, es sei die Prinzessin, dem König auf den Tisch legt (S. 181).

[43] Die *gæfa* war also das Glück des Ritters und nicht die Geiß des Bauern. Die *Vilmundar s.* ist auch die Erzählung vom Bauernsohn, der auszog, die Geiß zu suchen, und das Glück fand.

[44] *Vilmundar s.*, S. 141: *sv sem gullbaugen tok [. . .] mundj gipt agiætum kongs synj «þuiat gull merker kongatign. en su sem alldjnet tok [. . .] mun gipt bonda synj af berserkja kyne. þuiat jardar áuǫxtr merkjr almugan.* Die ‹realistischere› Isländersaga macht dagegen das Thema ‹Arbeit› narrativ fruchtbar.

[45] *Adonias s.*, S. 123f. ‹Nun ging der Prinz ins Schloß und mit ihm seine ganze Schar. Sie ließen sich dort mit Freude in Ruhe nieder. Sie ritten täglich aus und vollbrachten aller Art Spiele und Künste. Jeder wetteiferte mit dem anderen. Sie wurden in verschiedenen Fertigkeiten äußerst tüchtig. Manchmal machten sie Turniere oder fochten mit dem Schwert, schossen mit dem Spieß oder dem Bogen und trafen alles, was sie wollten. Sie schossen Tiere und Vögel und brachten alles in ihr Schloß. Danach ritten sie durch Einöden und Wüsten und überwanden viele Tiere und gefährliche Drachen, wo sie von diesen erfuhren.

2. *Soziale Abgrenzung und Hierarchie*

Das soziale System, das die Ordnung in der erzählten Welt der Märchensaga trägt, ist streng hierarchisch. Die schlimmste Demütigung, die einem König widerfahren kann, ist seine Erniedrigung zum Diener[46]. Einem Denken, dem der Höhere an sich der Bessere ist, muß allein eine solche Umkehrung der grundlegenden Werte als Skandal erscheinen. Anspruch auf Bedienung, wie sie die Trolle in der *Vilhjálms saga sjóðs* vom englischen König verlangen, hat nämlich der Ritter:

> Blawus talar þa. ecki synizt mer herra þetta heidur ne sæmd einum kong syni vera at flacka einum wm verolldina þionustu laus sem þorpare. ridum nu inn jborgina ok seaum huat fyrer brennur. þeir giora nu suo ok suo sem þeir eru inn komandi wm kastala portid ser herra Victor dyra hofþingia med skinandi ok gullofnum klædum ok allann almugann drifa at þeim ollu megin. takandi essit under herra Blauus framleidandi at einni dyrri hall ok burt hefiandi hann af essinu ok minnazt kærliga wid hann. kallandi hann kong sinn med miklum fagnadi. herra Blauus tekr þa jhond sinum fostbrodr Wiktor. talandi suo til hofþingianna. hier er sa kongr komenn at þier skulud allann heidr veita ok þionustu jafnvel sem mier edur framar þuiat hann er minn kær fostbroder eru nu kongar til haasætis leidder ok agæt veizla stofnud med dyruztum til fongum j konganna heim komanda[47].

Solchermaßen vollbrachten sie viele Heldentaten. Ihr Ruhm verbreitete sich weit herum und man glaubte, daß kein Prinz in der ganzen Welt Constantinus in Siria und seiner Schar ebenbürtig war›.

[46] *Vilhjálms s. sjóðs*, S. 54: *þad vinnur hann til lýffs sier ad hann þionar trǫllum ad matbordum og kongunum*; ferner *Bærings s.*, S. 108; *Dínus s.*, S. 36; *Mágus s.*, S. 14; *Rémundar s.*, S. 187; *Sigurðar s. þǫgla*, S. 126; *Viktors s.*, S. 44.

[47] *Viktors s.*, S. 9f. ‹Blávus sprach darauf: ‹Mir scheint, Herr, keine Ehre oder Würde darin zu liegen, wenn ein Prinz wie ein armer Bauer allein und ohne Dienstleute in der Welt umherzieht. Reiten wir in die Stadt und schauen wir, was sich ereignet›. Das taten sie und wie sie durch die Schloßtore kamen, sah Herr Viktor, wie herrliche Häuptlinge in glänzenden und goldgewirkten Gewändern und das ganze Volk von allen Seiten auf sie zukamen. Sie führten das Pferd von Blávus zu einer prächtigen Halle, hoben ihn vom Pferd und begrüßten ihn herzlich mit Küssen, indem sie ihn mit Freude ihren König nannten. Herr Blávus ergriff dann die Hand seines Schwurbruders Viktor und sprach zu den Häuptlingen: ‹Hier ist der König gekommen, dem ihr alle Ehre und Dienste erweisen sollt, gleich wie mir oder noch vor mir, denn er ist mein lieber Schwurbruder›. Die Könige wurden nun zum Thron geführt und man rüstete aufs Beste eine herrliche Feier, um die heimkehrenden Könige zu begrüßen›.

So sind einerseits nicht-aristokratischer und aristokratischer Stand getrennt[48]. Auf der anderen Seite ist auch jener Bereich des sozialen Spektrums straff hierarchisiert, den die Märchensagas mit Vorliebe thematisieren, der höfisch-ritterliche. Hoffeste sind Anlaß, die Etikette, Ausdruck dieses Denkens, zu zelebrieren. Die Sitzordnung symbolisiert, manchmal explizit ausgedrückt, die Rangordnung unter Adlig wie Nicht-Adlig:

> Nu hier epter eru aller fyrr greinder hofþingiar leidder til hinnar stærstu hofuthallar sem uar j borginni. Settizt keisarinn j uirduligt hasæti. til hægri handar honum sat Heliseus kongr og þar næst hertuginn Uespasianus af Lisibon. en til uinstri handar honum sat brudguminn Saulus kongs son og þar næst hertuginn Nicanor. sidan uar aull haullinn skiput herrum og hofþingium sem hon tók. so at þar sat sa eingi inni at minni nafnbot hefdi en Riddari. en hinu minna hattar folki uar skipat j smærre haller og herbergi sem til uanzt. en sumt uar j langtiolldum[49].

Soziale Herkunft und Stellung haben die entscheidende Bedeutung. So ist nur folgerichtig, wenn häufig weniger die Taten als der gesellschaftliche Rang zählt: Nachdem sich etwa herausgestellt hat, daß der Vergewaltiger königlichen Geblüts ist, verzeiht die Geschändete die Schmach[50].

[48] Als «ständische Abschottung» bezeichnet LINK, *Literatursoziologisches Propädeutikum*, 1980, S. 240f., dieses Phänomen. Die Märchensagas vollziehen die gleiche Absonderung von ständisch definiertem Ritterheer (*riddaralið*) und Fußvolk (*gǫngulið*) in den Schlachtformationen, z.B. *Bærings s.*, S. 108; *Dínus s.*, S. 70; *Ectors s.*, S. 170ff.

[49] *Saulus s.*, S. 58. ‹Darauf wurden alle erwähnten Häuptlinge in die größte Haupthalle der Stadt geführt. Der Kaiser setzte sich in einen würdigen Thron. Zu seiner Rechten saß König Heliseus und als nächster Herzog Vespasianus aus Lisibon. Zu seiner Linken saß der Bräutigam Saulus und als nächster Herzog Nikanor. Dann wurde die ganze Halle mit Herren und Häuptlingen besetzt, so vielen, wie sie fassen konnte, so daß keiner, der dort drinnen saß, einen geringeren Rang als Ritter hatte. Die weniger bedeutenden Leute wurden in kleineren Hallen und Räumen untergebracht, soweit sie reichten. Einige waren in Langzelten›. Vgl. ähnlich *Saulus s.*, S. 63, 71f.; *Sigurðar s. þǫgla*, S. 230; *Rémundar s.*, S. 340f.; *Sigrgarðs s. ok Valbrands*, S. 150; *Bærings s.*, S. 95, 97; *Dámusta s.*, S. 52f., 58f., 62, 106; *Kirjalax s.*, S. 31, 84, 86f., 94ff.; *Þjalar-Jóns s.*, S. 46f.

[50] Beispiele: *Sigurðar s. turnara, Sigurðar s. þǫgla.*

Soziale Typisierung, auch darin bilden die Märchensagas als mittelalterliche Literatur keine Ausnahme, hat vornehmlich narrative Funktion. Märchensagas sind ‹Aristokratenliteratur› – von den, über und für die Führenden. Andere soziale Schichten übernehmen lediglich als Nebenfiguren handlungsfördernde Rollen[51]. Die niedrigen Schichten – nicht eigentlich Gegner des Helden – genießen wenig Sympathie. Bauern, Mägde, Knechte, Sklaven sind bevorzugte Figuren, auf deren Kosten sich die Ritter profilieren. Sklaven werden, im Gegensatz zum Helden, wie Zwerge als ängstlich gezeichnet. *smásveinar* fallen dem Schwanzschlag des wilden Tigers zum Opfer, ehe der Held Vilhjálmr das nun umso gefährlicher scheinende Tier tötet[52]. Der Sklave ist häßlich und verstümmelt und folglich auch bös (Kolr kryppa – Beiname!)[53]. Die Magd tauscht mit der Königin Gestalt, wenn dieser physische Gefahr droht, wird an ihrer Stelle der sexuellen Aggression ausgesetzt und hat offenbar noch ihren Spaß dabei[54]. Oder sie wird mit Zauber zum Gestaltentausch gezwungen; die Schande – *gabb og suivirding* – trifft den betrogenen Aggressor (einen Prinzen), die geschändete Frau (eine Schweinemagd) scheidet aus der Erzählung aus[55]. Dienerinnen werden gnadenlos geschwängert, Mägde so brutal wie die Gegenspieler liquidiert[56]. Ein Schweinehirt – in dieser Gestalt entjungfert und schwängert der Held Sigurðr þǫgli die hochmütige Königin[57] – gilt kaum noch als Mensch, ihn stellt die Erzählung vielmehr auf eine Stufe mit Zwerg und Riese und

[51] Hier wäre vor allem der ‹Kaufmann› zu nennen. Diese literarisch typisierte Figur setzt der Erzähler dann ein, wenn der Held zu einer Verwandlungslist greift: *Vilhjálms s. sjóðs*, S. 100ff.; *Sigrgarðs s. frœkna*, S. 64ff.; *Sigurðar s. þǫgla*, S. 193ff. Eine Ausnahme bildet vielleicht die *Bærings s.*, S. 115, in der die Hansestadt Lübeck mit den dort verkehrenden Kaufleuten aus den verschiedensten Ländern eine eigentliche sozialhistorische Spur hinterläßt. Der ‹Kaufmann›, wie ihn die Märchensaga zeichnet, weist auf die zwei literarischen Traditionsstränge der Isländersaga (dazu E. Ebel, *Kaufmann und Handel*, 1977) und der kontinental-stadtbürgerlichen Dichtung zurück.

[52] *Vilhjálms s. sjóðs*, S. 25.

[53] *Vilmundar s. viðutan*, S. 143.

[54] a.a.O., S. 144, 149ff.

[55] *Nitida s.*, S. 15ff., 18; *Ectors s.*, S. 150ff. (der verzauberte Sklave verhungert).

[56] *Vilmundar s. viðutan*, S. 150, 179f.

[57] *Sigurðar s. þǫgla*, S. 202f.

nennt ihn *suijuirdlig[ur] sodfant[ur]*[58]. Vom Erzählerstandpunkt unterstützte Diffamierung sozialer Schichten zur Definition des Heldenbereichs gehört zur Erzählstrategie der isländischen Märchensagas.

Durchlässig sind die so gezogenen Standesgrenzen nur für Ausgewählte (etwa Vilmundr viðutan). Privilegiertes Mittel ist dabei die Bewährung im Kampf. Aufstieg in der sozialen Hierarchie der Märchensaga ermöglichen allein Kämpfe, Schlachten, Töten. Die große Endschlacht in der *Rémundar saga keisarasonar* (S. 280ff.) zeigt etwa, wie Arme reich und adlig, Adlige noch angesehener, Arbeiter reiche Bürger werden können, wenn sie an der Schlacht teilnehmen:

> Nú líðr náttin af. Ok árla morguns lætr Rémundr kanna borgina ok drepa hvern heiðinn mann, sem eigi vill trú taka. Ok áðr III dagar váru liðnir, var hreinsuð ǫll borgin. En eptir þetta gørt ríðr Rémundr yfir allt Saxland ok hreinsar allt sitt ríki, setjandi hǫfðingja yfir allar borgir ok kastala, gørandi þá herra ok hǫfðingja, sem áðr hǫfðu verit þjónustusveinar ok verkmenn[59].

Natürlich ist die Stelle eine formelhafte Stereotype zur Hyperbolisierung der Schlacht. Sie führt aber vor, daß Ritter in der in den Märchensagas erzählten Welt sich nur durch Kämpfe legitimieren können.

3. *Der Gegner*

Dieselben Tendenzen, die sich beim Helden beobachten lassen, kennzeichnen die Darstellung seines Gegners: Konkretisierung, Reduktion, Personalisierung, Individualisierung, Isolierung. Genauso wie im Heldenbereich alles Gute und Ideale in einer Person vereinigt ist, genauso stereotyp wird der Gegenspieler als per-

[58] a.a.O., S. 240. Die aus der *Ívens s.* bekannte Opposition ‹Ritter› – ‹Hirt› begegnet auch in der *Valdimars s.*, S. 55; *Nitida s.*, S. 15ff.; *Sigurðar s. þǫgla*, S. 158, 202f.

[59] *Rémundar s.*, S. 310. ‹Nun verging die Nacht. Früh am Morgen ließ Rémundr die Stadt durchsuchen und jeden Heiden, der sich nicht taufen lassen wollte, töten. Und bevor drei Tage verstrichen waren, war die ganze Stadt gesäubert. Danach ritt Rémundr durch ganz Saxland und säuberte sein Reich, setzte Häuptlinge in allen Städten und Schlössern ein, und machte die zu Herren und Häuptlingen, die vorher Diener und Arbeiter gewesen waren›.

sönlich verantwortliche Figur gesehen und erzählt. Die Gegensätze sind einfach und klar, Übergangstypen, wie sie die Isländersaga zeigt und handlungstragend gestaltet, kennt die Märchensaga kaum. Figuren sind gut (im Sinn von hilfreich für den Heldenbereich)[60] oder schlecht (der Heldenseite feindlich gesinnt), selten etwas dazwischen, wobei die auf der Ebene des erzählten Geschehens scharf durchgeführte Bildung der Gegensätze vom Autorbewußtsein übernommen wird.

Der Held der Märchensaga ist in der Regel das Kind eines Königs. Sein Gegenspieler kann Trollengestalt annehmen[61]. Die Merkmalverteilung ‹menschlich› (= ritterlich-aristokratisch) – ‹nicht-menschlich› für Held bzw. Gegner konstituiert eine der Hauptoppositionen in der Figuren- und Wertkonstellation der Märchensaga. Nicht-anthropomorph sind Trolle, Riesen, Zwerge, ganz allgemein die Dämonen jeglicher Gestalt, die zuhauf die fremden Räume besiedeln[62]. Tiere – Schlangen, Drachen, Tiger, Löwen – gehören ebenfalls in diese Kategorie. Jeder Text bietet eine Fülle solcher nicht-menschlicher, dämonenhafter Feinde[63]. Wikingern, Berserkern, *blámenn* geht die Qualifikation ‹Ritter› ab, auch sie sind Teil der umfänglichen, für den Helden oft kaum überschaubaren Sphäre der Widersacher, die der Erzähler *illþýðisfólk* heißt. Eine prägnante Textstelle aus der *Sigurðar saga þǫgla* zeigt im Rahmen einer der zahlreichen Berserkerwerbungen dieser Erzählung (S. 175f.), wie die Opponenten des Gegners dämonisiert werden:

> fylcia nu huarirtueggiu. þottuzt þeir Sigurdur og Randuer eckj slijct illþydisfolc sed hafa edur heyrt fyrr getid sem þat er Ermedon hafdi med allra handa skapan. Fyrst blamenn og berserkj duerga og dularfolc Risa og Regintroll. hann hafdi folc af Jndia lande er Cenoefalj het. þeir gou sem hunndar og hǫfdu hunndz hǫfud. Hann hafdi og þaa menn er hofdu eitt auga j midiu enne. enn sumir uoru haufudlausir og hofdu munn og augu aa briostj. þeir

[60] Märchensagahelden brauchen durchaus nicht moralisch ‹gut› zu sein (Dámusti, Sigurðr turnari).

[61] *Sigrgarðs s. frækna*, S. 47: *þier megud heita trǫll*, beschuldigt die Prinzessin ihre Stiefmutter; ähnlich *Valdimars s.*, S. 60–63.

[62] Hierzu auch K. Hume, *From Saga to Romance*, 1980.

[63] Dieselben Wesen (Riesen, Zwerge, sogar Trolle, Tiere) können Helferfunktionen ausüben. Ein schönes Beispiel hierfür ist die *Valdimars s.*

uoru og þar er augu hofdu aa herdarblǫdum. þetta folc war stort sem Risar en biartir sem bic. Slo nu saman herunum[64].

Hier versieht der Text die Gegenseite mit den Merkmalen ‹Nicht-Mensch› (Zwerge, Riesen), ‹Tier› (Hundsköpfler), ‹Ungeheuer› (Kopflose)[65]. Die Suche nach der Lösung der Aufgabe oder nach dem Abenteuer führt den Ritter durch Wildnisse voll dämonischer Monster. Vilhjálmr sjóðr begegnet auf seinem Weg der Reihe nach einem Riesen (*Vilhjálms s.*, S. 12), einem Tiger, der seine Begleiter erschlägt (S. 24f.), einem Drachen, aus dessen Klauen er den Löwen befreit (S. 26f.), Berserkern, die sich die Königstochter erpressen wollen (S. 30ff.), einem Seeungeheuer (S. 45), einem behaarten Elephanten (S. 47f.), Zyklopen-Einfüßlern (S. 57ff.), einer Zauberin und ihrem Kind (*flagdkona, skækiu barnit*, S. 61f.), schließlich im Höhepunkt des ersten Teils der Saga den neunzig Trollen, deren Namen er herauszufinden hat: *þursar, trǫll, risar, flǫgð* (S. 66ff.). Die *Allra flagða þula*, die Liste aller Trollennamen[66], ist mit ihren pejorativen Inhalten der Trollenbezeichnungen eine Schlüsselstelle in diesem Zusammenhang, kommt doch hier die Haltung des Märchensagaritters gegenüber diesen Dämonen voll zum Ausdruck. Der Fluch, der die Aufzählung beschließt, zeigt mit einem krassen Gegenbild auf, wie chaotisch diese Welt der bösen Widersacher vom Standpunkt des

[64] *Sigurðar s. þǫgla*, S. 177. ‹Beide Seiten stellten sich nun in Schlachtordnung auf. Sigurðr und Randver meinten noch nie so schreckliche Bösewichte gesehen oder davon gehört zu haben, wie Ermedon sie in aller Gestalt hatte. Zuerst Neger und Berserker, Zwerge und Unsichtbare, Riesen und Trolle. Er hatte Leute aus Indialand, die Cenoefali hießen. Sie bellten wie Hunde und hatten Hundsköpfe. Er hatte auch jene Männer, die nur ein Auge in der Mitte der Stirn hatten. Andere waren kopflos und hatten Mund und Augen auf der Brust. Es gab auch solche, die die Augen auf den Schulterblättern hatten. Diese Leute waren groß wie die Riesen und schwarz wie Pech. Die Heere prallten nun aufeinander›.

[65] In seinem Werk über die Wandmalereien in dänischen Kirchen behandelt R. Broby-Johansen, *Den danske Billedbibel*, Kbh. 1947, bes. S. 180ff., nordische Bilddarstellungen solcher Mirabilia.

[66] Dazu auch *Vilhjálms s. sjóðs*, S. 66f. Ferner E. Ó. Sveinsson, *Fagrar heyrði eg raddirnar. Þjóðkvæði og stef*, Reykjavík 1942, S. 140; Zitat von sr. Jón Erlendsson: «Svo verður að skrifa, sem aðrir hafa fyrir skrifað, þótt brauk mikið sé, og þarf ekki þessi leiðu nöfn tröllanna að lesa fyrir gárungum».

Helden aus sich darstellt: *drepi huert annat. Illr sie ender adr þier deyit. [. . .] helueg trodi heimskar traullkonur* (‹Jedes töte das andere. Schlimm sei das Ende, bevor ihr sterbt. Den Weg zur Hölle gehen die törichten Trollweiber›, *Vilhjálms s.*, S. 68). Die Trolle beginnen sich nach diesem Fluch wie Wölfe zu zerfleischen und das Ringen der Riesenkönige löst ein Erdbeben aus. Das Ende der *Vilhjálms saga sjóðs* führt in einem Berserkerheer nochmals die ganze Palette des *illþýði* vor: nicht-menschlich (*uar þar engi mennzkur madur j*, S. 93), nicht-schön (*matti þar sea margann liotan fant*, S. 97), die Grenze zum Tier überschreitend (Zentaur, Wolfskind, S. 98; Pferdewiehern, S. 114), monsterhaft (*slangar* genannte Riesen, S. 109), trollisch (*ein fúl damma*, S. 121). Mit den «drastic or obscene by-names»[67] der Trollinnen, die die Jungfrauen rauben, macht der Erzähler auf die destruktive Erotik aufmerksam, die ebenfalls Teil der negativen Feindesmerkmale ist. Riesen und Trolle stehen für unerlaubte, tabuisierte Sexualität, die, da auszuleben dem höfisch fixierten Ritter und seiner Frau verboten, in den nicht-höfischen Bereich verwiesen und dämonisiert wird.

Fabeltiere aus der antiken Tradition assoziiert das christliche Mittelalter mit der Sphäre des Teufels[68]. Mirabilia, wie sie die darstellende Kunst des nordischen Spätmittelalters auch kennt und die Märchensaga in den Gegenspielern der Helden zeigt,

[67] *LMIR* 4, S. 118, engl. Resümee. Die Namen lauten: Finnhildr flotskuð, Meinhildr mannæta, Gyríðr gambarageil, Gunnhildr gásastykki, Rannveig reðrahít, Kjǫtrassa kýlavǫmb, Goðrún dys, Flaumhildr flenniskuð. Die Stelle findet sich nicht in den Handschriften *AM 548,4°*, *AM 577,4°*, *AM 599,4°*. Konnotationen einer tabubelegten, unanständigen und verwerflichen, da unbändigen Sexualität eignet den Trollen und Riesen generell (dazu auch BUCHHOLZ, *Vorzeitkunde*, 1980; SØRENSEN, *Norrønt nid*, 1980). D. ERLINGSSON hat dem isländischen Märchen von der menschenfressenden Trollin Maurhildur mannæta, *Saga af Maurhildi mannætu*, eine interessante Untersuchung gewidmet (*Seint borguð kiðin*, in: Skírnir 149, 1975, S. 57–72). Mit einer Riesin sich einzulassen, ist in der Märchensaga für den Mann durchaus keine Schande (*Valdimars s.*, die nur das ‹Verliegen› des Helden bei der Riesentochter hervorhebt). Vergehen sich dagegen Riesen an Frauen, ist die Toleranz der Erzählerinstanz gegenüber den Frauen kleiner (*Gibbons s.*, *Sigurðar s. þǫgla*, *Jarlmanns s.*, *Vilhjálms s. sjóðs*).

[68] Für den Norden s. J. BERNSTRÖM, *Fabeldjur och -människor*, in: *KLNM* 4, 1959, Sp. 109–115. Eine Märchensaga mit vielen Beispielen für Fabelwesen aus der klassischen Tradition ist die *Sigurðar s. þǫgla*.

verkörpern dem zeitgenössischen Bewußtsein Sünden[69]. Der fiktive Erzähler der Märchensaga läßt den Text mit einer Art Zitat am semantischen Konnotationsgehalt partizipieren, den diese Wesen für den mittelalterlichen Zuhörer hatten, wenn er im gegnerischen Heer oder in der gefährlichen Einöde dem menschlichen, christlichen, aristokratischen, gebildeten, dem ‹ritterlichen› Helden diese Dämonen gegenüberstellt. Ihnen ist der Ritter letztlich genauso überlegen wie seinen rangniedrigeren Geschlechts- und Artgenossen. Die Monster werden entweder liquidiert oder sie werden dem Helden dienstbar gemacht[70]. Die Handlung jeder Märchensaga zeigt, wie der Mensch und Ritter dem Troll oder Tier überlegen ist.

Anderseits führt die Märchensaga auch menschliche Schurken vor: Ritter, die sich gegen den Willen des Helden der Prinzessin oder des Throns bemächtigen wollen[71], und die der Erzähler schlicht als ganz und gar ‹bös› brandmarkt: *hinn illi hundr*[72]. Vornehmlich Heiden – Mohammedaner, heidnische Hunde – stehen im Schußfeld der ritterlich-christlich orientierten Kritik des Erzählers[73]. Der Gegner kann sich dabei gar als der leibhaftige

[69] Vgl. auch Anm. 65.

[70] Berserker, Tiere, Trolle werden getötet, ein Einfüßler unterworfen (*Vilhjálms s. sjóðs*, S. 58f.).

[71] Ein schönes Beispiel bietet die *Saulus s.*, S. 28ff., mit einer Botenhandlung im ritterlich-höfischen Milieu, das zivilisierte Manieren auch unter Feinden zu schätzen weiß. Vgl. auch *Adonias s., Sigrgarðs s. ok Valbrands, Konráðs s.*, mit ihren ritterlichen Usurpatoren: nicht alle Ritter sind gut, aber gut ist nur, wer ein Ritter ist.

[72] *Saulus s.*, S. 34, über den ritterlichen Gegner.

[73] Einfluß der europäischen Dichtung auf die Märchensaga ist auch hier zu beobachten. Einige Erzählungen – *Rémundar s.*, besonders *Mírmanns s.* und *Bærings s.* – rücken ganz in die Nähe der Kreuzzugsdichtung (wohl unter dem Eindruck von Rittersagas wie *Elis s.* und *Flóvents s.*). Die religiösen Gegensätze können in einem Text (*Mírmanns s.*) gar zur außergewöhnlichen Polarisierung Vater (Heide-Feind) – Sohn (Christ-Held) führen. Ein solches religiöses Element ist jedoch in den meisten Märchensagas von nebenrangiger Bedeutung. M. SCHLAUCH, *Romance*, 1934, S. 169, schreibt richtig: «When the enemy is heathen, his adherence to a false religion is less important than his desire to take the heroine away from the hero». In der folgenden Stelle aus der *Jarlmanns s.* (S. 26f.) wird der Kreuzzugsidee (wie sie vergleichbar die mittelhochdeutschen Spielmannsepen *Oswalt, Orendel, König Rother, Salman und Morolf* ausdrücken) größeres Gewicht als in den meisten Märchensagas

Teufel entpuppen[74], was im nachhinein die Aggression des Helfers legitimiert – am Schluß wird der Teufel in einer Glaskugel in den Nil geworfen. Bezeichnend ist hier auch, wie die *Dínus saga dramblata* eine ganz klare Verbindung zwischen Teufel und Frau vornimmt: Anachronita, Manifestation des Diabolischen, ist Ratgeber der hochmütigen Prinzessin, die den Helden mehrmals demütigt, der eigentlichen Gegnerin von Dínus. Die Frauenfeindlichkeit, die die *Dínus saga* in zeittypischer Prägnanz zum Ausdruck bringt, ist nicht eine isolierte Einzelstelle, sondern strukturell in den Märchensagas angelegt. Wenn sie dem Mann aggressiv entgegentritt, wird die Frau in der Märchensaga als Werkzeug des Antichrist verteufelt.

Eine weitere Opposition zwischen Held und Gegner kann somit durch die Achse ‹männlich› vs. ‹nicht-männlich› gebildet werden. Frauen, sind sie nicht umworbene Prinzessinnen und gehören als solche zum eigenen Bereich, stellen Manifestationen des ‹Gegenspielers› dar, sind Objekte jeglicher Art von Aggressionen, die der bedrohte Held ausübt. Trollinnen und Riesinnen gehören mit ihrer Geilheit zur nicht-menschlichen Kategorie dieser Widersacher. Sexuelles Verlangen ‹menschlicher› weiblicher Figuren nach dem

zugemessen: *Hier uid ydrar hafner er kominn saa kongur er Romanus heiter. hann Rædur fyrer Blavkumannalande. hann hefer nytekit uid fodurleifd sinni. hann uill nu ser kvonnfangs leita. hefer hann spurt at þer eigid eina systur unga ok listuga. ok hafdi hann ætlat bidia hennar. enn nu hefer hann frett at þer truit aa huita Krist. uill hann ydur tuo koste giora. annat huort at þer kastid kristnni. edur gangid áá hans ualld. ellegar eyder hann yduart land med herskilldi. enn kvgar ydur sialfa fra kristni. enn hefer ydra systur fyrer frillu. hefer hann her suo mikinn at þer eigid aungrar hialpar uon. þriu hunndrud galeida ok .xu. dromunda hefer hann. ok mikit lid annat. hefer hann bilagt ydra borg suo at eingi er uon at nockur lifandi madur megi ydur uid hialpa. uorar auruar eru herdar j eitri. ok uor suerd eru suo huoss at þau bita iafnuel stal sem klæde. uor haugg eru suo þung at einginn lifandi madur maa þav standazt. þui gior skiotan urskurd áá uoru mali. þuiat daudinn er fyrer dyrum. ef þer uilit nǫckut j mote oss tauta*». Im selben Text die Überlegung, Anhängern fremder Religionen gegebene Versprechen brauchen nicht eingehalten zu werden: *mun oss litill haske af leida hueria eida sem uær suerium heidnum maunnum* (S. 42). Vgl. auch *Mágus s. hin meiri*, S. 405.

[74] *Dínus s.*, S. 89: *pukin sialfr.* In der mittleren Redaktion (*Dínus s. II*) wird der Teufel zu einem bösen Hexenmeister und Sohn eines Usurpatoren abgeschwächt (S. 143 f.); doch auch hier wird verteufelt, wer (als Aufständischer) gegen die Ordnung verstößt.

attraktiven Helden unterstreicht nur dessen Schönheit und wird meist abgewiesen[75]. Verwehrt sich dagegen die jungfräuliche Amazone als *meykongr* dem Helden, ist sie seiner auf Defloration (Unterwerfung) gerichteten Aggression gewiß.

Die Gegner des Märchensagahelden können mehrere, müssen jedoch mindestens eines der Merkmale: ‹nicht-männlich›, ‹nicht-christlich›, ‹nicht-ritterlich›, ‹nicht-schön›, ‹nicht-gut›, ‹nicht-menschlich›, besitzen. Durch das Gegenbild, das die Opponenten aufzeigen, definieren sie den Helden. Alles, was nicht die Heldenmerkmale trägt, ist Bereich des Gegners, neutrale Zonen und Werte gibt es nicht. Die Personalisierung und Isolierung alles Bösen in einer Figur ermöglicht es, mit dem Gegner das Problem zu beseitigen, da es allein in diesem angelegt ist[76]. Die Liquidierung oder Bestrafung des Übeltäters stellt meist auch wieder den Idealzustand her[77]. *Radix peccati, upprás og Rót allrar illzkv*, ‹Anfang und Wurzel alles Bösen›, war König Antiochus, und in seiner Stadt Antiochia haust der Erzbösewicht der *Adonias saga*, Herzog Constancius[78]. Die Assoziationstechnik stellt auf gleiche Weise den Gegner in die Reihe der schlimmsten Verbrecher, wie sie den Helden mit alttestamentarischen und sagenhaften positiven Vorbildern glorifiziert.

[75] Besonders *Bærings s.*, u.a. S. 105, 109ff., 114ff.; *Rémundar s.*, S. 82ff.; *Mírmanns s.*, S. 146ff., 197, zum Frauenbild; *Sigrgarðs s. ok Valbrands*, S. 114.

[76] Zum ‹isolierenden Stil› im Märchen s. M. Lüthi, *Das europäische Volksmärchen*, 1976, S. 37ff. Die *Sigrgarðs s. ok Valbrands*, S. 185f., isoliert und konkretisiert die einzelnen Vergehen des Bösewichts anläßlich seiner Bestrafung am Ende der Erzählung: *hertuginn hóf so dóms atqvæded, firir þa fyrstu sók ad hann leit girndaraugum til kongsdottur Floridam og mirte þar hennar herra skilldu hanns augu utdragast med gloandj taung, Enn fyrir dráp syns herra Ptolomei kongs skilldi hans likama qvikann sundur rijfa allt thil beina, Enn fyrir þridiv sauk er hann myrti sueinin nyfæddan ok villdi badvm skada uina skyldi taka hin uesta lyngorm er ylmingur heitir ok skal honvm hleypa i munn Valbrands, fyrir asokn ehr svikarenn stal og rænti ollum rijkjum skilldi hann heingia j þann hædsta galga og hrædilegasta er reistur var i Villusvíjnalande, og so skal hann láta sitt lióta lyf.* Vgl. auch *Adonias s.*, S. 225f.

[77] Etwa *Samsons s.* Schwierigkeiten, die sich dem Helden auf seiner Suche nach der Dame in den Weg stellen, werden personifiziert (Zauberer, Zwerge, Trolle) und dämonisiert. Ausführlicher im folgenden Abschnitt.

[78] *Adonias s.*, S. 77, 80.

4. *Gute und böse Räume*

Die Gegensätze in der dargestellten Welt der Märchensaga sind scharf, die Polarisierung ‹Gut› – ‹Bös› streng durchgeführt. Zentrale Kategorie der Oppositionenkonstituierung stellt dabei das Raumkonzept dar[79]. Die bisher angeführten Textbelege zeigen, wie der positiv gewertete Innenraum identisch ist mit dem um den Hof zentrierten Bereich des Helden: hier herrscht die einzig richtige, die höfische Ordnung. Den Außenraum definieren die Märchensagas wie so viele mittelalterliche Erzählungen negativ[80], indem ihm die erwähnten Merkmale ‹nicht-höfisch›, ‹nicht-menschlich›, ‹nicht-adlig› usw. angeheftet werden. So wird der Außenraum zum dämonisierten, un- und außerhöfischen Raum des Gegners[81]. Mit dem ritterlich-feudalistischen Heldenideal wie mit dem Konzept vom höfischen Raum als «central region of the world»[82] übernimmt die isländische Märchensaga im 14. und 15. Jahrhundert über die Vermittlungsstufe der norwegischen Rittersaga ein Muster aus dem kontinentalen Ritterroman. Die Raumauffassung der Isländersaga ist nach weitgehend anderen Prinzipien organisiert[83]. Wenn einleitend festgehalten wurde, daß

[79] Den «Entscheidungszusammenhang, auf den Erzählraum und erzählte Räume zurückgehen, nennen wir das *Raumkonzept*» (KAHRMANN, *Erzähltextanalyse*, 1977, S. 155). ‹Zeit› als Erzählkategorie spielt in der Märchensaga kaum eine Rolle. P. BUCHHOLZ behandelt unter dem Begriff ‹Vorzeit› (*Vorzeitkunde*, 1980) eine andere Größe.

[80] Zur Opposition ‹Innenraum› – ‹Außenraum› im höfischen Roman vgl. K. BOKLUND, *Characteristics*, 1977. Ein Modell für die Raumkonzepte in der Volksdichtung legt H. JASON, *Ethnopoetry. Form, Content, Function*, Bonn 1977, bes. Kap. 19 «Spatial dimension in ethnopoetry», S. 186ff., vor.

[81] Für die Polarisierung des Raums in einen (guten) Artushof-Raum und einen (bösen) unhöfischen Außenraum bei Chrétien nun besonders B. SCHMOLKE-HASSELMANN, *Der arthurische Versroman*, 1980, S. 82; ähnlich auch K. BOKLUND, *Characteristics*, 1977. Die Dämonisierung der Außenwelt wird im französischen Artusroman des 13. Jahrhunderts «weitestgehend reduziert» (SCHMOLKE-HASSELMANN, 1980, S. 201, Anm. 608). In der isländischen Ritterliteratur ist demgegenüber eine Tendenz zur Dämonisierung der Außenräume in den späteren Werken festzustellen.

[82] BOKLUND, *Characteristics*, 1977, S. 6.

[83] Über die Räumlichkeit der Isländersaga vgl. vor allem O. BANDLE, *Isländersaga und Heldendichtung*, in: *Afmælisrit Jóns Helgasonar*, 1969, S. 20; ders., *Strukturprobleme*, 1972, bes. S. 8ff.; P. M. SØRENSEN, *Starkaðr, Loki og Egill*

die Märchensagas für die Rezipienten nicht mehr in gleicher Weise wie Isländer-, Bischofs- und in gewissem Grad Königssagas direkt überprüfbar sind, so meint dies vornehmlich, daß in der höfisch-ritterlich ausgerichteten Literatur in Island die südländisch-exotischen Schauplätze als ‹eigene›, ‹gute› Räume einbezogen werden. Fällt bei der Isländersaga der erzählte Raum (Erzählniveau 1)[84] mit dem «Raum in der biographischen Realität»[85] des realen Autors und Rezipienten zusammen (Erzählniveau 4), so kann die isländische ‹Ritterliteratur› den erzählten (N 1) dem realen Raum (N 4) nur ganz partiell annähern[86]. Im Gegensatz zur Isländersaga ist der Innenraum von dem des Rezipienten geographisch getrennt. Ein solcher Bruch zwischen N 1 und N 4 bedeutet auch, daß die erzählten Räume der Märchensaga als lokale und ideologische Größen für den mittelalterlichen Zuhörer nicht unmittelbar erfaßbar sind, sondern ausschließlich literarisch konstituiert werden. Dies steht nicht in Widerspruch dazu, daß zwischen der dargestellten Wirklichkeit des Textes und der ideologischen Weltsicht von Autor und Publikum eine gewisse Solidarität bestehen muß[87]. Der mittelalterliche Text ist in seiner Darstellung von Kategorien, die dem ideologisch-außertextlichen Rahmen nicht entsprechen, eingeschränkt. Textstrukturen können nicht gänzlich unabhängig von der textexternen Realität existieren. Dies heißt natürlich in keiner Weise, daß die Utopie der Märchensaga spätmittelalterliche isländische Wirklichkeit abbilde. Mittelalterliches Wunschdenken in irgendeiner Form findet sich dagegen in diesen Erzählungen zweifelsohne.

Skallagrímsson, in: *Sjötíu ritgerðir*, 1977, bes. S. 760ff.; G. LOESCHER, *Zeit und Raum in den Isländersagas*, in: GRM 61, 1980, S. 257–270. Für die Gegensätze ‹inside› – ‹outside› im Vorstellungsuniversum des mittelalterlichen Island s. K. HASTRUP, *Cosmology and Society in Mediæval Iceland.* Paper. Nordic Research Conference, Bjärsjölagård 1981 (s. NIF Newsletter 1/1981, S. 10f.).

84 KAHRMANN, *Erzähltextanalyse*, 1977, S. 154f.

85 a.a.O., S. 155.

86 Dies geschieht vornehmlich durch sog. ‹doppelte Szenen› (dazu L. LÖNNROTH, *Den dubbla scenen*, 1978). Ein Beispiel aus der *Ectors s.*: die Erwähnung der *hestastrákar*, S. 171.

87 So BOKLUND, *Characteristics*, 1977, S. 8. Der Text (die Märchensaga) fungiert in einem feudalistisch-ständischen Rahmenideologem (LINK, *Literatursoziologisches Propädeutikum*, 1980, S. 227ff.).

Im Märchensagatext äußert sich das Denken in Raumoppositionen in der häufig bereits in der Einleitungsphase etablierten Polarität ‹Hof› – ‹Wildnis›. Real existierende (England; Deutschland; der Mittelmeerraum mit Frankreich, Italien, Spanien; Byzanz und Indien) wie mehr unwirklich-märchenhafte Länder der Peripherie (Serkland, Svíþjóð hin kalda, Blǫkumannaland, Bláland hit mikla) sind in der Märchensagageographie verwoben. Vom *afdalr* mit nordischem Ambiente *langt j burt fra audrum monnum* (‹weit weg von anderen Menschen›)[88] gelangt der Held unvermittelt zum königlichen Hof. Im Bereich des Zentrums, am Hof in England oder Miklagarðr, herrschen Ritterideale: Schönheit, Güte, Milde, Maß. Der Außenraum ist die Wildnis der Randzone, das durch Maßlosigkeit der Zauberer, Hexen, Berserker, Riesen charakterisierte Wildschweinland[89]. Hier sind die Verhältnisse ver-rückt, ist der herrliche Prinz nur noch ein kleines Kind[90].

Entfernt von den sicheren Verhältnissen im höfischen Raum, die der Ritter kennt und beherrscht, findet im nicht-höfischen Raum die Konfrontation mit dem Gegner statt. Die Wildnis ist nicht überblickbar und unstrukturiert. Hier sind die im Innenraum geltenden Normen umgekehrt oder aufgehoben, wird der Ritter scheinbar grundlos als *þorpari* (‹Bauernlümmel›) und *þrœll* (‹Sklave›) beschimpft[91], auf einer Waldlichtung von einem unbekannten Feind ohne weiteres angegriffen[92]. Der aus der Stadt mit ihrem geordneten Schutz in den Außenraum der Flugdrachen und Wildtiere verbannte Held kann sich erst über schwierige Prüfungen wieder in die Gesellschaft dieser sicheren Stadt integrieren[93]. Manifestiert sich in diesen Ängsten der Märchensagawelt vor dem Unheimlichen und Unvertrauten, in der Tendenz zur Dämonisierung alles Fremden noch etwas von der Verunsicherung, die der Ritterroman in Frankreich und Deutschland im 12.

[88] *Vilmundar s.*, S. 152.
[89] *Sigrgarðs s. ok Valbrands*, Kap. 6: *Villusvínaland.*
[90] *Jarlmanns s.*, S. 57; *Valdimars s.*, S. 59.
[91] *Rémundar s.*, S. 34, 66; *Gibbons s.*, S. 19ff.
[92] BOKLUND, *Characteristics*, 1977. Vgl. auch die Brunnen-Episode in der *Ívens s.* und der *Ectors s.*, ähnlich die *Samsons s.* und die *Rémundar s.*
[93] *Konráðs s.*, S. 63ff.

und 13. Jahrhundert thematisierte[94]? Sogar in der vom ursprünglichen sozioökonomischen und ideologischen Kontext der höfischen Epik losgelösten Märchensaga sind Spuren der dort – in der kontinentalen Ritterdichtung – sozial und politisch direkt benennbaren Entwurzelung auszumachen. Ein eigentliches Sinnbild für die Situation des Rittertums enthält die *Samsons saga fagra*[95].

> hinn fagri Samson sier einn fagran hiort j einu Riodri so alldri sa hann annann slikann. synduzt honum geislar standa af hans hornum. hann girntiszt miog at fa hiortinn ok Ridur hann langt burt fra sinum monnum ok vita þeir ecki huat af honum verdr. enn þessi hiortur var so skiotur at furda var at. hann kemur nu a einn slettan voll ok keyrer hann nu hestinn ok adur hann kemr j Riodrit hleypur hesturinn j taalgrauf eina ok braut hann sik a haals. enn Samson hliop vr graufinni a vollinn. er hann þa kominn a herspora ok standa þeir faster j hans jlium. þessu næst sier hann huar kemr vr skoginum einn duergr leidiligur ok leider eina gulliga kerru. eigi uissi Samson huat j henni var. huerfur honum nu hiorturinn Eigi lætur duergurin sem hann heyri þo Samson kalli a hann ok þui næst huerfur hann i skoginn enn hersporar eru so þygt vm Riodrit at Samson er þa fastur a audrum er hann stigur af audrum. [. . .]
>
> þui situr þu hier suo einmana Samson suarar. ek er nu líjtt vid kominn miner fætur eru miog skemder af broddum. Nu væri þo eigi setu efni. sagdi Galinn. þuiat einn leidr duergur ekur yduari unnustu hier vm skoginn. ok er eigi j annat sinn vænna at na henni[96].

[94] Hierzu vor allem E. Köhler, *Ideal und Wirklichkeit in der höfischen Epik. Studien zur Form der frühen Artus- und Graldichtung*, Tübingen ²1970. Neuerdings auch R. H. Bloch, *Wasteland and Round Table: The Historical Significance of Myths of Dearth and Plenty in Old French Romance*, in: NLH 11, 1979–80, S. 255–276.

[95] Die Jagd nach dem Hirsch oder der (weißen) Hindin ist ein auch in den Märchensagas frequentes Motiv (u. a. *Gibbons s.*, *Sigrgarðs s. ok Valbrands*). Es hat hier allerdings die große symbolische Kraft, die es im französischen Artusroman kennzeichnet (Köhler, *Ideal und Wirklichkeit*, 1970, bes. S. 91ff.), verloren.

[96] *Samsons s.*, S. 19f., 23. ‹Der schöne Samson sah einen schönen Hirsch auf einer Lichtung, wie er noch nie einen gesehen hatte. Es schien ihm, daß die Hörner strahlten. Er wollte den Hirsch gern bekommen und entfernte sich von seinen Leuten, so daß sie nicht wußten, was mit ihm geschah. Aber dieser Hirsch war erstaunlich schnell. Er kam auf ein ebenes Feld und trieb das Pferd an, und ehe er auf die Lichtung kam, fiel das Pferd in eine Fallgrube und brach sich den Hals. Samson sprang aus der Grube auf das Feld. Er geriet dort in Fußangeln, die sich in seinen Sohlen verfingen. Als nächstes sah er, wie aus

Noch in den isländischen Erzählungen des 14. und 15. Jahrhunderts verstrickt sich der einsam im Wald jagende Ritter in den Fesseln unerreichbarer Ambitionen, während ein dämonischer Wicht seine Dame raubt.

Gewalt gegen den Ritter als Vertreter und Träger der rechten Welt und der rechten Ordnung wird im feindlichen Raum von Figuren ausgeübt, die ein abstraktes Böses verkörpern. Nach den Gründen für die Bösartigkeit fragt der Text nicht, Motivationen werden keine gesucht, Hintergründe nicht analysiert. Das Böse wird nicht bloß ausgeführt von individualisierten Widersachern, es ist auch in ihnen angelegt. Konflikte werden «nicht nur zwischen Guten und Bösen ausgetragen, sondern auch in diesen begründet»[97].

5.2 Gestörte und restaurierte Ordnung. Formen von Grenzüberschreitungen und Konflikten

Die Anfangsphase jedes Märchensagageschehens und jedes Teilgeschehens beschreibt eine Ordnung, die durch die Oppositionen ‹innen-heimisch-höfisch-gut› – ‹außen-fremd-nicht-höfisch-bös› definiert ist und die die zentrale Kategorie ‹Raum› konkretisiert. Dieser Polarisierung, gleichzeitig wichtiger Bestandteil des Erzählkonzepts der Märchensaga, ist die Erzählstrategie untergeordnet[98]. Die Ordnung im Innenraum ist intakt, nachdem der Text in den einleitenden Kapiteln die Merkmale auf die Bereiche verteilt hat.

dem Wald ein häßlicher Zwerg kam und eine vergoldete Karre zog. Samson wußte nicht, was in ihr war. Er verlor den Hirsch. Der Zwerg tat, als hörte er nicht, obschon Samson ihm zurief, und verschwand als nächstes in den Wald. Aber die Fußangeln waren so dicht auf der Lichtung, daß Samson sich in neuen verfing, sobald er sich von anderen befreit hatte›. «Warum sitzt du hier so allein?› Samson antwortete: ‹Ich bin zu nichts im Stande. Meine Füße sind von den Dornen stark beschädigt›. ‹Nun wäre es aber nicht an der Zeit, sitzen zu bleiben›, sagte Galinn, ‹denn ein häßlicher Zwerg führt eure Geliebte hier durch den Wald und kein weiteres Mal wird sie so leicht zu befreien sein».

97 A. Klein, *Die Krise des Unterhaltungsromans im 19. Jahrhundert*, Bonn 1969, S. 112.

98 Kahrmann, *Erzähltextanalyse*, 1977, S. 140f.

Diese ideale Ausgangslage bleibt aber vorerst statisch, Bewegung in die erzählte Welt kommt erst, wenn der Idealbereich mit einem Gegenbereich konfrontiert wird. Allein im Kontrast zum Gegner tritt der Held hervor.

Die Begegnung der beiden einander scharf entgegengestellten Bereiche führt zum Konflikt, entweder durch Eindringen des äußeren Raums in den inneren, was mit einer Berserkerwerbung, einer Verwünschung des Helden, einer Kriegsdrohung, einem Brautraub oder einer ähnlichen, von außen kommenden Aggression realisiert wird, oder durch Entfernung des Helden vom inneren in den äußeren Bereich, wobei auf der Suche der Konflikt erst eigentlich definiert wird (etwa auf anfänglich ziellosen Abenteuerfahrten)[99]. Dabei werden Grenzen zwischen den zwei Räumen überschritten. Auch das Mißachten anderer Grenzen, sozialer, sexueller etwa, kann, da Tabuverletzungen, zu Konflikten führen.

1. *Der Auszug*

Wie die Analyse der Raumstruktur zeigt, wird das Schlechte immer im Außen, im nicht-höfischen Bereich lokalisiert. Bewahrung der Ordnung und Intaktheit in der höfischen Sphäre – das ist die vom Erzählkonzept dem Helden vorgegebene Aufgabe. Als ‹Ehre› manifestiert sich dieses Konzept, die Aufgabe des Ritters, auf dem Niveau des erzählten Geschehens. Im Figurenbewußtsein, lediglich da, stellen *frægð* (‹Ehre›) und *frami* (‹Ansehen›) die Motivation für den Auszug des Helden dar[100].

Versäumnisse des Ritters – auf der Matrix der Heldenideale, die der vorhergehende Abschnitt ergeben hat, durch Minusmerkmale

[99] Ähnlich bei Chrétien (BOKLUND, *Characteristics*, 1977). Zum Anfang des höfischen Romans: B. SCHMOLKE-HASSELMANN, *Der arthurische Versroman*, 1980, S. 35ff.; dies., *Untersuchungen zur Typik des arthurischen Romananfangs*, in: GRM 62, 1981, S. 1-13. Außerdem: D. GREEN, *Parzival's Departure – Folktale and Romance*, in: Frühmittelalterliche Studien 14, 1980, S. 352-409.

[100] Hierzu auch BOKLUND, *Characteristics*, 1977, bes. S. 10. Wenn beispielsweise M. Kalinke in einem Aufsatz aus dem Jahr 1973 die ‹Ehre› als das motivierende Prinzip in der *Erex s.* bezeichnet, so gilt auch dies allein für die Erzähloberfläche (M. KALINKE, *Honor: The Motivating Principle of the Erex Saga*, in: SS 45, 1973, S. 135-143).

gekennzeichnet[101] – führen ebenfalls zu seinem Auszug. Ein solches, das Kollektiv betreffendes Manko ist etwa die Armut der Titelfigur der *Viktors saga ok Blávus*, deren maßlose Freigebigkeit und Prunksucht leere Kassen und Gefährdung des ganzen Reichs zur Folge hat. Seine Ausfahrt muß somit dem Ziel dienen, diesen Mangel zu beheben. Der Sieg über die Berserker (S. 25, S. 33) ermöglicht die Rückkehr in Reichtum, der erste Teil der Erzählung hat durch Transformation der Qualifikation ‹reich› von negativ zu positiv den einen Negativpunkt beseitigt. Der zweite Hauptabschnitt der *Viktors saga* merzt den, mit dem Ratgeber-Topos vom Text selbst explizierten[102], Mangel aus, indem Viktor eine ebenbürtige Hochzeit erlangt.

Die Konflikte werden nicht im eigenen Raum ausgetragen, sondern in die fremde Sphäre exportiert. Viktor ist insofern ein ‹Opfer der Gesellschaft›, als er die Widersprüche in dieser von den Märchensaga konstituierten Gesellschaft in seiner Person verdeckt. Er wird, was der Text natürlich nicht so formuliert, aus dem Innenraum ausgestoßen, bis der Gegner überwunden und damit der Konflikt gelöst ist[103]. Nachdem am Ende die sich bis zu einem gewissen Grad implizierenden Qualifikationen (aristokratisch, höfisch gebildet, schön, freigebig, reich, ebenbürtig verheiratet) in den richtigen Proportionen verteilt sind, übernimmt der Ritter, nun auch im Bewußtsein der Figuren ein ‹Held› und Ideal, erneut und endgültig sein Reich. Die Erzählung von Viktor und seinem Schwurbruder Blávus schließt. Sie hat dargelegt, daß gestörte Verhältnisse (ein verarmter Prinz) die Ordnung gefährden; sie hat diesen Widerspruch in der Figur von Viktor exportiert, den Konflikt als figurale Widersacher definiert (Wikingerkämpfe), mit dem Sieg über diese Gegner die Probleme bewältigt (Reichtum, Ruhm), und sie hat schließlich den Helden neu

[101] Beispiel: Heldenqualifikation vor Auszug des Helden in der *Viktors s.*: Adel +, Erziehung +, Erscheinung +, Freigebigkeit + +, Reichtum/Macht –, ebenbürtige Braut –.

[102] *Viktors s.*, S. 34: *þat eina þikir mier nu aa skorta a virding þina fostbroder at þu hefer eigi feingit drottningu þa sem væri vid þitt hæfi.*

[103] Auch hier scheint mir die Entsprechung zum höfischen Roman evident (BOKLUND, *Characteristics*, 1977, S. 10f.).

qualifiziert zurückgeholt in die Gesellschaft, in der solcherweise die Ordnung restauriert ist[104].

Ähnlich wie Viktors initiale Armut birgt Rémundrs ‹Verliegen› in der *Rémundar saga*, sein als *ergilæti* disqualifiziertes Umgehen mit der Statue eine Gefahr für den ‹Hof›[105], eine Bedrohung in sich, die auch in diesem Text aus dem intakten eigenen in den fremden Bereich verwiesen wird. Die durch den Schwertsplitter des Gegners verursachte Krankheit von Rémundr motiviert auf der Ebene des erzählten Geschehens seine Heilungssuche und bringt ihn in Kontakt mit den feindlichen Kräften.

Konflikte, die aus solchen Gegensätzen im inneren Raum resultieren, werden häufig erst auf der Suche erkannt[106]. Die Helden der Märchensagas wollen nicht *sitia [. . .] heima sem gamlar meyiar þær sem giptingar bida*[107]. Sie schwören vielmehr feierlich, ruhmvolle Abenteuer zu vollbringen:

> Ector stod þaa upp og mælti «þess streingi eg heit ath eg skal Rijda einn af mijnum monnum ij okunnigt lannd og uinna þar eitthuert ęuinntyr þat minn framj megi aukazt uith»[108].

Worin denn konkret diese Taten bestehen, wissen die Ritter vorerst in keiner Weise. Erst die Suche umschreibt die Art des Konflikts in der Begegnung der zwei Sphären.

Andere Formen der Wegreise, neben der eigentlichen Suche nach Heilung oder Braut, Ziege, Abenteuer oder Reichtum, Rache oder Gerechtigkeit, stellen Jagden auf Hirsch, Hindin, Wisent dar[109]. Als kranker und geschwächter Karrenritter muß Rémundr

[104] a.a.O., S. 10f.

[105] *Rémundar s.*, S. 34. ‹Verliegen› hier im Anschluß an das Thema des *Erec* (*Erex s.*, S. 30f.; Hartmann von Aue, *Erec*, V. 2971). Vgl. auch *Þjalar-Jóns s.*, S. 37.

[106] Ein weiteres Beispiel liefert die *Konráðs s.*, wo Aggressionen (Schwängerung der Prinzessin, Verleumdung des Kaisersohns) im eigenen, höfischen Raum stattfinden, der Aggression aber jeweils ein Auszug des Helden folgt.

[107] *Samsons s.*, S. 6. ‹wie alte Jungfern, die auf die Heirat warten, zu Hause sitzen›. Ähnliche Stellen: *Sigurðar s. þǫgla*, S. 104; *Gibbons s.*, S. 89; *Kirjalax s.*, S. 20, 96; *Dínus s.*, S. 8.

[108] *Ectors s.*, S. 90. ‹Ector stand dann auf und sprach: ‹Das schwöre ich, daß ich allein in ein unbekanntes Land reiten und dort eine Tat vollbringen will, durch die mein Ansehen größer werde».

[109] Beispiele: *Gibbons s., Samsons s., Sigrgarðs s. ok Valbrands, Valdimars s., Vilhjálms s.; Adonias s.*, S. 146ff. (Wisent).

in der Wildnis und in fremden Ländern umherziehen (*Rémundar saga*, Kap. 15ff.). Karre, Schwäche, Krankheit, Anonymität statt Ritterpferd, Stärke, Ehre und Ruhm – mit diesen Merkmalen wird die den Auszug hervorrufende Demütigung des Ritters markiert. Ähnlich wie Chrétiens *Chevalier de la charrete* schwankt Rémundr zwischen gesellschaftlicher Stellung und ‹Minne›. Indem er sich anfänglich zu ausschließlich der Liebe hingibt, verletzt er die Pflichten des Ritters gegenüber der Gesellschaft und wird mit Krankheit bestraft. Reste einer solchen auch sozialen Konkretheit des höfischen Romans zeigt die isländische *Rémundar saga keisarasonar*. Sämtliche dieser Erzählmuster realisieren das Motifempaar *Mangel – Auszug* oder *Aggression – Auszug*.

Oft deutet Nebel die Grenze zwischen zwei Bereichen an. Auf der anderen Seite des Nebels beginnt, nicht nur lokal, das Territorium der riesenhaften Trolle:

> þat uar eirn dag at kongr reid a skog at jaga dyr ok hird hans med honum. ok at alidnum deginum dregr yfer myrkua þoku suo at þeir uissu eigi huar þeir foro. koma þeir þa j eirn diupan dal. þar lætr kongr sitt lid af hestum stiga ok sem þeir reikudu vm eirn fagran uaull sia þeir huar fram kemr margr lydr. þetta folk uar trollum likara en menszkum monnum[110].

2. *Konflikte*

Die Begegnung mit dem Widersacher auf der topischen Lichtung im Wald oder im entlegenen Tal umschreibt den Konflikt durch Reduktion und Personalisierung. Gewaltsam ausgetragen und an der Textoberfläche entsprechend mit Kampf- und Duellmotiven realisiert, bilden diese Begegnungen Angelpunkte im Erzählablauf der Märchensagas. Der Befund wird durch die Dominanz der *K – S – L*-Motifeme erhärtet. Konfliktsequenzen bestimmen untergeordnete (Helfergewinnung, usw.) wie zentrale Handlungsabschnitte (Großschlachten, usw.). Aggression und Violenz in

[110] *Valdimars s.*, S. 60f. ‹Eines Tages ritt der König in den Wald, um Tiere zu jagen, und sein Hof mit ihm. Gegen Abend zog ein dunkler Nebel auf, so daß sie nicht wußten, wohin sie ritten. Sie kamen dann in ein tiefes Tal. Dort ließ der König seine Leute von den Pferden steigen. Wie sie sich auf einem schönen Feld ergingen, sahen sie viele Leute, die Trollen ähnlicher als Menschen waren›. Vgl. auch *Vilhjálms s.*, S. 10f.

jeder Form, Brachial- wie Sexualgewalt, thematisiert die Märchensaga: da finden Auseinandersetzungen um Macht und Ehre – die Braut folgt als beinahe mechanische Zugabe – unter Männern, unter Männern und Frauen, unter Frauen statt, ist List, Gewalt und Rücksichtslosigkeit die Regel, die ausnahmsweise vorkommende Einsicht, Nachgiebigkeit, Güte lediglich bestätigen. Konflikte werden, der Dämonisierungstendenz folgend, stets mittels Ballung und Konzentration solcher Gewaltausübung gelöst. Zur Realisierung der narratologisch essentiellen Motifeme *A* (Aggression) und *L* (Aufhebung der Aggression nach Kampf und Sieg) verwenden die Texte Motive vom Königsmord mit Usurpation[111] über Duelle, Wettspiele (Schach oder Harfe), Menschenraub und Wikingerkämpfe bis hin zur totalen Aggression in Heerzügen und Schlachten. Ein betrübliches Beispiel bietet auch hier die schon des öftern zitierte *Adonias saga*:

> hann ætlar nu at fara herfor j Spania at hefna sinnar svivirdingar og þyrma aungv vætta. Ræna og Rupla drepa og deyda allt þat er kvikt er. «og vær megvm yfer komazt og eyda so allt þat Riki med odde og eggiv og drepa konginn. hlifa huorki dóttur minne nie hennar syne. og launa henne so dul og dramb er hun hefer aa sig dregit»[112].
>
> so mátti at kueda at nær allr siór var þakinn af stórskipum so at varla matti tolu áá koma. og so mikill herr drifr áá landit at eingi þóttizt slik ódæmi fyrr sied hafa. þeir stefna þegar til þeirra borga er þeim woru nálægaztar. eyda og brenna og giora allt þat illt er þeir mattv. og drepa bædi konur og kalla naut og saudi. enn sumer Reistu herbúder áá lande[113].

Blutrünstige Grausamkeit eignet beiderseits den Konfrontationen zwischen dem Helden und dem Gegner. Der Held handelt

[111] *Adonias s., Bærings s., Sigrgarðs s. ok Valbrands.*

[112] *Adonias s.*, S. 124. ‹Er wollte nun eine Heerfahrt nach Spania unternehmen, um seine Schmach zu rächen, und nichts schonen, sondern rauben und plündern, töten und alles Lebende niedermachen. ‹So können wir das ganze Reich besiegen und mit Spitz und Schneide verwüsten und den König töten, weder meine Tochter noch ihren Sohn verschonen, und ihr so die Verheimlichung und den Hochmut, den sie sich zugelegt hat, lohnen».

[113] *Adonias s.*, S. 128. ‹Man konnte sagen, daß beinahe die ganze See von großen Schiffen bedeckt war, so daß man sie kaum zählen konnte. Ein so großes Heer ging an Land, daß niemand so etwas gesehen hatte. Sie gingen auf die am nächsten gelegenen Städte zu, verwüsteten und brandschatzten und verrichteten so viel Übles, wie sie nur konnten, töteten Frauen und Männer, Kühe und Schafe. Einige errichteten Heerlager auf dem Land›.

dabei moralisch in keiner Weise ‹besser› als der Widersacher[114]. Die Darstellung von Aggressionen und gewaltsamen Konfliktlösungen gehört zu den Hauptthemen der Märchensaga. Aus dem breiten Spektrum der Gewaltausübungen soll im folgenden jene der sexuellen Aggression etwas eingehender betrachtet werden.

Der Kampf um die Defloration

In diesem Zusammenhang ist die Figur der *meykongr*, ‹Jungfrauenkönigin›, genannten jungfräulichen Herrscherin zentral, da sie und der sich aus der spezifischen Figurenkonstellation ergebende Handlungsverlauf in einem bedeutenden Teil des Korpus motivdominierend, in anderen Erzählungen mindestens teilweise manifest sind. Bei diesem *meykongr* handelt es sich um eine Figur, die in der altnordischen Literatur vornehmlich in den Märchensagas, vereinzelt in den Abenteuer- und Rittersagas, auftritt, und die traditionsgeschichtlich eine Kombination des Typus nordische ‹Schildmaid› und ‹hochmütige Herrscherin› orientalischer Herkunft darstellen dürfte. Aus unterschiedlichen Gründen, aus ‹angeborenem› Hochmut oder als Folge einer Verzauberung beispielsweise, weigern sich die *meykongar*, amazonenhafte Königinnen über ein bedeutendes Reich, einen der zahlreichen Männer zu akzeptieren, die um sie freien. Darauf wird das Geschehen der *meykongr*-Sagas von dem Kampf des männlichen Helden gegen die widerspenstige Königin beherrscht, denn auch in diesen Erzählungen trifft zu, was Birte Carlé über Märtyrerinnen in mittelalterlichen Legenden feststellt: «a woman is to be conquered or humilitated»[115].

[114] Auch in dieser Hinsicht unterscheiden sich die Märchensagas nicht von vergleichbaren mittelalterlichen Erzählungen. Eine kleine Auswahl weiterer Belege: *Adonias s.*, S. 130f., 159, 176ff., 226; *Dínus s.*, S. 71, 73, 78; *Ectors s.*, S. 172; *Gibbons s.*, S. 86; *Kirjalax s.*, S. 4, 6, 53; *Mágus s. hin meiri*, Kap. 71ff.; *Saulus s.*, S. 40, 45, 68; *Sigrgarðs s. frœkna*, S. 80ff.; *Sigrgarðs s. ok Valbrands*, S. 172, 185ff.; *Sigurðar s. þǫgla*, S. 130, 176ff., 181f.; *Vilhjálms s.*, S. 91; *Þjalar-Jóns s.*, S. 34. Noch zu Topoi reduziert, tragen die Stellen zum Eindruck einer von Brutalität und Unterdrückung charakterisierten Welt in den Märchensagas bei. Für neuere Untersuchungen der ‹Moral› in der Isländersaga vgl. C. W. THOMPSON, *Moral Values in the Icelandic Sagas: Recent Re-evaluations*, in: H. SCHOLLER, ed., *The Epic in Medieval Society. Aesthetic and Moral Values*, Tübingen 1977, S. 347–360.

[115] B. CARLÉ, *Structural Patterns in the Legends of the Holy Women of Christianity*, in: dies., ed., *Aspects of Female Existence*, Cph. 1980, S. 82. Das ganze Problem

Genau wie Waffengewalt wird aggressive Sexualität, die darauf abzielt, den Gegner zu unterwerfen, als eines von vielen Kampfmitteln eingesetzt. Gegen einen männlichen Feind verwendet der Ritter Brachialgewalt, Jungfrauen, selbst kriegerisch und mannhaft, müssen außerdem sexuell bezwungen werden. Auch diese sexuelle Form der Aggression ist nicht isoliert, sondern richtet sich vielmehr gegen die Frau als Repräsentantin des Reichs: Androhung oder Vollzug von Vergewaltigung einer Königin folgt dem Herrschermord und der Usurpation (*Adonias saga, Bærings saga, Sigrgarðs saga ok Valbrands*), Berserkerwerbungen stellen Angriffe auf Prinzesssin wie das Land dar, eine Brautwerbung um die Jungfrauenherrscherin bedroht in erster Linie ihre Machtstellung. Mit kompositorischer Klarheit (Parallelität, Repetitionen, wie sie oben im Kapitel 4 beschrieben wurden) führt die *Dínus saga drambláta*

des Frauenbildes in der altnordischen Literatur, zu dem im folgenden nur einige wenige Stichwörter gegeben werden können, wäre neue Untersuchungen wert. Angaben, wenn auch spärlich, zur Stellung der Frau in der skandinavischen Gesellschaft des Mittelalters finden sich bei: NIELS SKYUM-NIELSEN, *Kvinde og Slave,* Kbh. 1971; NANNA DAMSHOLT, *En studie i Valdemarstidens kvindesyn,* in: *Kvindestudier 2,* Kbh. 1978, S. 117–145; dies., *Women in Medieval Denmark – A Study in Rape*, in: N. SKYUM-NIELSEN, N. LUND, ed., *Danish Medieval History. New Currents*, Cph. 1981, S. 71–93; ERIK GUNNES, KARI VOGT, *Kvinnekår og kvinnesyn*, in: *Norges kulturhistorie* 2, Oslo 1979, S. 181–210. Neuere Arbeiten zur Darstellung der Frau in der altnordischen Literatur sind etwa: ELSE MUNDAL, *The Heroine in the Fornaldar sögur.* Paper. Fourth International Saga Conference, München 1979; dies., *Kvinner i norrøn litteratur*, in: Norskrift 27, 1980, S. 1–16; HELGA KRESS, *Ekki hǫfu vér kvennaskap, Nokkrar laustengdar athuganir um karlmennsku og kvenhatur í Njálu,* in: *Sjötíu ritgerðir*, 1977, S. 293–313; dies., *Manndom og misogyni. Noen refleksjoner omkring kvinnesynet i Njåls saga*, in: Gardar 10, 1979, S. 35–51; L. LÖNNROTH, *Skírnismál och den fornisländska äktenskapsnormen*, in: Opuscula 2.2, 1977, S. 154–178; LOTTE MOTZ, *Sister in the Cave; the stature and the function of the female figures of the Eddas*, in: ANF 95, 1980, S. 168–182. In diesem Zusammenhang sind auch interessant: BIRGIT STRAND, *Kvinnor och män i Gesta Danorum*, Göteborg 1980; LISE PRÆSTGAARD ANDERSEN, *Kvindeskildringen i de danske ridderviser – to tendenser*, in: Sumlen 1978, S. 9–23. Leider konnte nicht eingesehen werden: ÞORVALDUR KRISTINSSON, *Um gildismat kvon-bæna og ástalífslýsinga í íslenskum riddarasögum.* III-stigs ritgerð í ísl., Reykjavík 1976. Für die Abenteuersagas s. auch H. PÁLSSON, *Legendary Fiction,* 1971, Kap. 5 «Romantic Themes». E. WAHLGRENS Dissertation zum Thema, *The Maiden King*, 1938, bringt nicht viel mehr als eine Materialsammlung.

solche sexuelle Gewaltausübungen vor. Im dritten Versuch gelingt es in dieser Erzählung dem Helden Dínus und seinen Gefährten, ihr einstweiliges Ziel zu erreichen: dank des Zaubermittels des Helfers können sie die Gegenspielerin, die zauberkundige und überhebliche Prinzessin Philotemia, und ihre Dienerinnen entjungfern:

> jungkiære Dijnus tekur hana med afle og leggur hana nidur j sængina hiä sier og snijst ad henne blijdlega enn hun bidur hann vægia sier og sijnum jungfrurdöme og bijda þess er fader hennar giorde þeirra samgang med sæmd sem köngsbarne tilheijrde þä svarar Dijnus muna meige þier þad fru seiger hann huorsu þier hafid mig firre falsad og hafid þui nu gabbad mig, og settud þennan glede tijma, og firer þad sama seiger hann skal huorke firer bæn nie blijd ord vndandragast, og nu sier jungfruinn ad hun mun sinn meijdöm läta og afle borinn verda ad sinne, vijkur nu huor sem eirn ad sinne vnnustu skemtande sier med þeim alla þessa nött med elsku leijkum og ollum þeim afmörs brǫgdum er *þau* til lijste ad nidurlǫgdum sijnum jungfrurdöme liggia þau og skemtu sier allt til dags[116].

Die Rache der ihrerseits im vorherigen Verlauf der Erzählung mehrfach gedemütigten Männer ist mit der Erniedrigung der königlichen Jungfrau zur *púta* (S. 67) vollzogen. Sympathie erfahren die Geschändeten vom Erzähler nicht:

> meijarnar gräta nu sem mest meiga þær, og rijffa klædi sijn og reita sitt háár, lätum þær nu veina og kueina sem þeim lijkar, enn tøkumm þar til sem Dijnus og hanz fielagar rijda burt af Blaskumia[117].

[116] *Dínus s.*, S. 64f. ‹Junker Dínus ergriff sie mit Gewalt und legte sie bei sich nieder im Bett und wandte sich ihr liebevoll zu. Sie aber bat ihn, sich und ihre Jungfernschaft zu verschonen und zu warten, bis ihr Vater sie würdig verheiratet hätte, wie es sich für ein Königskind geziemte. Da antwortete Dínus: ‹Ihr werdet euch daran erinnern, Frau›, sagte er, ‹wie ihr mich zuvor getäuscht habt, und auch jetzt habt ihr mich betrogen, indem ihr diese Freudesstunde abgemacht habt, und aus diesem selben Grund›, sagte er, ‹werden weder Bitten noch schöne Worte es aufschieben›. Nun sah die Jungfrau, daß sie ihre Jungfernschaft verlieren und dieses Mal überwältigt werden würde. Nun wandte sich jeder seiner Geliebten zu und sie vergnügten sich mit ihnen die ganze Nacht mit Liebesspielen und Amorskünsten, wie es ihnen gefiel. Nachdem sie ihre Jungfernschaft verloren hatten, lagen sie und vergnügten sich bis zum Morgen›. Die Handschrift *JS 27,fol.* setzt statt dem kursivierten *þau: þá.*

[117] *Dínus s.*, S. 68. ‹Die Mädchen weinten nun, so fest sie konnten, zerrissen ihre Kleider und zerzausten ihr Haar. Lassen wir sie nun weinen und jammern, wie es ihnen gefällt, und fahren wir dort fort, wo Dínus und seine Gefährten aus Blaskumia wegritten›.

Da ihr zugleich Charakter einer Bedrohung des ganzen Reichs zukommt, soll nun die Defloration der Prinzessin mit einem Heerzug gegen Dínus vergolten werden (S. 68ff.). Allein die Zauberkraft von Dínus' Helfer verhindert das Gemetzel (S. 78ff.), und es kann der sexuellen Unterdrückung gar die Demonstration der militärischen Überlegenheit der Heldenseite folgen (S. 84ff.).

Die stolze und wehrhafte Jungfrau attackiert die männliche, auch die sexuelle Würde des Helden oder seiner Stellvertreter (Beispiel: Brüder von Sigurðr in der *Sigurðar saga þǫgla*). Sie widersetzt sich der Überlegenheit des Mannes, indem sie als *meykongr* den ihm vorbehaltenen machtpolitischen Rang einnimmt. Die Verbindung sexueller und sozialer Hierarchiemißachtung muß aufgrund des Erzählkonzepts der Märchensaga dazu führen, daß der Mann, sofern es der ritterliche Held ist, aus allen Konfrontationen mit dem *meykongr* als Sieger hervorgeht. Entsprechend werden die Frauen unterdrückt, wenn sie sich gegen diese Ordnung auflehnen. Erst wenn ihr Stolz mit der Virginität gebrochen, die Prinzessin zur Hure erniedrigt worden ist, erhöht sie der Held allenfalls wieder zu seiner ihm untergebenen Frau (*Sigurðar saga turnara, Sigrgarðs saga frœkna, Sigurðar saga þǫgla, Dínus saga*; das Vorbild ist hier die *Clári saga*). Die Konfliktaustragung entwickelt sich über die gleichen Stufen wie bei den Kämpfen unter Rittern, denn auch dort muß der Unterlegene sich erst dem Feind ergeben, ehe er Würde und Rang zurückerhalten kann[118]. Formuliertes Ziel des Helden ist es, die Jungfrau zu besitzen oder zumindest zu deflorieren. So wörtlich in der *Gibbons saga: þess streingi ek heit at ek skal þessa ivngfrv eiga ella af blomga hanna sinvm meydommi*[119]. Damit sie kontrolliert werden kann, wird die jungfräuliche Herrscherin sexuell mißbraucht. Um ihre Erniedrigung zu markieren, kann der Text dabei zu Stilmitteln wie der sozialen Diffamierung greifen: er läßt den Helden die Königin in Gestalt eines Schweinehirten, eines häßlichen Zwergen, eines

[118] *Dínus s.*, S. 84f., wo der König Maximilianus erniedrigt wird.

[119] *Gibbons s.*, S. 25f. ‹Das schwör ich, daß ich diese Jungfrau besitzen oder sie der Blume ihrer Jungfernschaft berauben will›. *AM 585c,4°* drückt es folgendermaßen aus: *eg skal þessa konu eiga enn at odrum koste missa lÿfed, edr og nä hennar meydomj, at minsta kosti*, S. 26.

unförmigen Riesen beschlafen[120]. Der Kontakt mit diesen abscheulichen Wesen, die Tabugrenzen des Märchensagauniversums überschreiten, unterstreicht die Schande und Degradierung der hochmütigen Königin. Sexualität bedeutet auch in den Märchensagas Macht, wer sie ausübt, hat Gewalt über den anderen – über Mann wie Frau[121].

Das Frauenbild, das diese Textstellen und die Erzählungen als Gesamtheit zeigen, bildet natürlich Bestandteil der übergeordneten Vorstellungen von den Menschen und der Gesellschaft, in der sie leben. Alles, was die Autorität des männlichen Ritterhelden in Frage stellt, muß bekämpft und besiegt werden – sei es Troll, Riese, Hexe, Ritter oder eben jungfräuliche Königin. Letztere wird in ihrer hochmütigen Widerspenstigkeit gezähmt und so in die Rolle der Idealprinzessin gezwängt, auf deren weibliche und passive Maße zurückgeholt.

Auch die weiblichen Figuren in der Märchensaga sind zu literarischen Typen reduziert: zu Riesinnen mit übermäßiger Sexualität (*Valdimars saga, Jarlmanns saga*)[122], zu bösen Stiefmüttern (*Sigrgarðs saga frœkna, Valdimars saga*), zu passiven Prinzessinnen, zu wehrhaften Jungfrauenherrscherinnen. Die in diesen spätmittelalterlichen Texten faßbare Misogynie, die sich nicht zumindest in der Verteufelung der weiblichen Sexualität äußert[123], dürfte letzt-

[120] So *Sigurðar s. þǫgla*, S. 202f.; 205f.; 207ff. Es handelt sich also in keiner Weise um «sinnliche ausschreitungen einer frau», wie KÖLBING, *Flóres saga ok Blankiflúr*, 1896, S. 9, kommentiert, sondern vielmehr um das deutlichste Beispiel sexueller Aggressionen in den Märchensagas. Vgl. hierzu auch die *Gibbons s.* mit Situationsparallelität.

[121] Besonders klar wird dies etwa in der *Sigrgarðs s. frœkna* (S. 102, 107), einem Text, der im ersten Teil die Themen ‹männliche Impotenz› und ‹*meykongr*› verbindet. Weitere Fälle für Machtausübung mittels sexueller Unterdrückung sind u.a. *Adonias s.*, S. 83ff.; *Konráðs s.*, S. 46; *Mágus s.*, S. 5; *Nitida s.*, S. 9; *Saulus s.*, S. 53; *Sigurðar s. turnara*, S. 213.

[122] Dazu auch BUCHHOLZ, *Vorzeitkunde*, 1980, S. 102f.; LAGERHOLM, *Drei Lygisǫgur*, 1927, S. 20f., 51.

[123] Prägnante Stellen etwa *Bærings s.*, S. 97ff., 104, 106ff., 113ff.; *Rémundar s.*, S. 87ff. Explizite Verdammungen der Frau finden sich beispielsweise *Kirjalax s.*, S. 11; *Sigurðar s. þǫgla*, S. 160. P. HALLBERG, *Some Aspects of the Fornaldarsögur as a Corpus*. Paper. Fourth International Saga Conference, München 1979, S. 24f., behandelt zwei ähnliche Fälle von verteufelter weiblicher Erotik in den Fornaldarsagas *Hrólfs s. kraka* und *Hjálmþérs s.*

lich ihren Ursprung in dem repressiven Frauenbild des Christentums haben. Gegen Margaret Schlauchs Feststellung, die Märchensagas verminderten die Frauenfeindlichkeit gegenüber den kontinentalen *fabliaux*-Stoffen stark oder eliminierten sie ganz, erheben sich Zweifel[124].

Tabuverletzungen

Als Ausgangspunkt der folgenden Überlegungen kann Preben Meulengracht Sørensens im Jahr 1980 erschienene Untersuchung *Norrønt nid. Forestillingen om den umandige mand i de islandske sagaer* dienen. In dieser aufschlußreichen Arbeit analysiert der dänische Forscher das Männerideal und das Menschenbild der Isländersagas, wie es in komprimierter Form die meist symbolisch verschlüsselten, *níð* genannten Homosexualitätsbeschuldigungen zum Ausdruck bringen[125]. Sørensen zeigt, welch schlimme Verachtung den trifft, der im Urteil der anderen die Grenze vom Männlichen zum Nicht-Männlichen passiert, indem er sich als Frau mißbrauchen läßt. Mit dem gesetzlich äußerst streng sanktionierten *níð*[126] überweist der Beschuldiger den Gegner dieser Verachtung des Kollektivs, sofern sich der Beschuldigte nicht wieder als Mann legitimiert, die Grenzüberschreitung annulliert, was allein durch einen siegreich gestalteten Zweikampf geschehen kann. Reste dieses Tabus finden sich literarisch typisiert noch in den Märchensagas. Das *níð*-Bedeutungsfeld funktioniert in unseren Erzählungen einerseits als reine Beschimpfung: *níðingr* oder *ragr*, indem es generell auf eine Schandtat, ein *níðingsverk*,

[124] M. SCHLAUCH, *Romance*, 1934, S. 85f., 94. Vgl. auch LEACH, *Angevin Britain*, 1921, S. 211, über die *Tíodels s.*

[125] Vgl. hierzu auch U. DRONKE, *The Role of Sexual Themes in Njáls Saga*, London 1981. Ihrer Feststellung, das «story-pattern» von der schönen Jungfrau und dem ihr ergebenen, eifersüchtigen Wächter finde sich außer in der Figurenkonstellation Hallgerðr – Þjóstólfr in der *Njáls s.* nirgends in der altnordischen Literatur, können aus den Märchensagas die *Sigrgarðs s. ok Valbrands* und die *Gibbons s.* entgegengehalten werden (Prinzessin – *landvarnarmaðr*).

[126] Hierzu vor allem SØRENSEN, *Norrønt nid*, 1980, Kapitel 2 «Loven», S. 16–39. Der aggressive (= männliche) Partner im homosexuellen Verkehr wird nicht der Lächerlichkeit und der Verachtung preisgegeben. Seine Rolle, da überlegen und beherrschend, gilt nicht als schändlich.

verweist. Es hat anderseits nicht selten durchaus noch die ursprünglichen Konnotationen des Sexualbereichs[127]. Lediglich zwei Beispiele seien hier näher ausgeführt.

Rémundar saga keisarasonar
Den Umgang des Helden Rémundr in der *Rémundar saga* mit der Statue, dem Ebenbild der geliebten Frau aus dem Traum: *hann tekr sína líkneskju ok skemtir sér við hana, sem hann var vanr, leggr hana stundum niðr ok kyssir hana með mjúku faðmlagi*[128], bezeichnet sein Gegner Eskupart als *ergilæti*, als schändliches, sexuell widernatürliches Verhalten: *Er slíkt ergilæti, sem þú hefir hér í frammi með þorparaligri heimsku, meirr en nǫkkurr hafi heyrt sagt frá nǫkkurum konungssyni*[129]. Die Beleidigung führt zum Zweikampf, in dem Rémundr die Verwundung zugefügt wird, die wiederum die Suche nach der heilkundigen Prinzessin auslöst und zur Begegnung und Vereinigung der Liebenden führt. Die *níð*-Formel fungiert in diesem Text direkt als Handlungsmotivation.

Sigrgarðs saga frœkna
Den krassesten und ausführlichsten Fall von *níð* im Korpus der Märchensagas zeigt hingegen die *Sigrgarðs saga frœkna*, eine Erzählung, die sich als *meykongr*-Saga mit ihrer spezifischen Mann – Frau-Aggressionsthematik für die Verwendung des Musters anbietet. Machtkonflikte auf sexuellem Gebiet werden gleich zu Beginn des Geschehens programmiert. Das Wortpaar *víðfrægr, enn ei vinsœll*, ‹weit umher berühmt, aber nicht beliebt›, das die beiden

[127] Einige Stellenangaben: *Adonias s.*, S. 131, 177; *Bœrings s.*, S. 87, 93, 106f., 110f., 118, 122; *Ectors s.*, S. 115, 124, 172; *Gibbons s.*, S. 94; *Jarlmanns s.*, S. 20; *Mírmanns s.*, S. 161f.; *Rémundar s.*, S. 275, 305; *Saulus s.*, S. 55; *Sigrgarðs s. ok Valbrands*, S. 125, 155, 164, 169, 172f., 178, 180, 185f.; *Sigurðar s. fóts*, S. 241; *Sigurðar s. þǫgla*, S. 115; *Vilhjálms s. sjóðs*, S. 8, 22; *Vilmundar s.*, S. 167; *Þjalar-Jóns s.*, S. 16, 34.

[128] *Rémundar s.*, S. 31. ‹Er nahm nun seine Statue und vergnügte sich mit ihr, wie er es gewohnt war, legte sie manchmal bei sich nieder und küßte sie in süßer Umarmung›.

[129] *Rémundar s.*, S. 34. «Das ist ein schändliches Benehmen, das du hier mit lümmelhafter Dummheit vorführst, schlimmer, als man je von einem Königssohn gehört hat».

Kontrahenten aufeinander bezieht, deutet bereits die im weiteren Verlauf der Erzählung ausgearbeitete Sphäre der phallischen Aggression an: Sigrgarðr und seine Gefolgsleute werden durch ihre sexuellen Ausschweifungen und die Schändungen der Frauen, ihr *qvennafared, ei vinsæler enn [. . .] vïdfræger* (S. 44); die Prinzessin Ingigerðr ihrerseits macht das aggressive Verhalten den Freiern gegenüber *vïdfræg enn ej vinsæl*, denn *hün ljet alla drepa, og binda hǫfud þeirra vid gardstaura* (‹sie ließ alle töten und ihre Köpfe auf Zaunpfähle binden›, S. 49). Die Begegnungen zwischen Held und Jungfrauenkönigin im ersten Teil der Erzählung (bis inkl. Kapitel 6) stellen eine für den Heldenbereich negative Lage her – im Regelkreis den unbefriedigenden Zustand als Resultat einer Verschlechterung[130]: drei Mal wird der stolze, sonst auch sexuell seine Macht ausspielende Prinz Sigrgarðr gedemütigt. Die Verbindung sexueller und politischer Potenz wird im Figurenbewußtsein selbst expliziert. Die Prinzessin zum Prinzen, indem sie zum Schein auf seine Werbung eingeht:

> «enn til þess ad openbert verde samþicke ockart, þä skaltu läta bera ydvart merke hejm ä þann kastala sem vid skulum ï nätt ï sofa, þviat þat vil eg þiggia ï mïna tilgiǫf, er þä ollum augliöst ad ydvart valld er bædi ä mier og yfer ǫllu þvi sem mier til hejrer»[131].

Der Entjungferung setzt die Prinzessin allerdings vorerst mit Erfolg ihre Zauberkünste entgegen und bewahrt mit ihrer Virginität die politische Macht. Die Beleidigungen *ä allra manna fære* (‹in aller Öffentlichkeit›, S. 60), *ǫngva kallmanns nätturu* (‹nicht die Art eines Mannes›, S. 59) zu haben, die Peitschung, die den Königssohn zum Dieb macht (S. 62), zielen, eine schlimme *svívirðing*, ‹Schande›[132], auf den Status des Helden als Herrscher, der – in den Märchensagas – seine Überlegenheit über die Frau auch sexuell zu demonstrieren hat.

[130] Hierzu C. Bremonds wichtigen, 1980 ergänzten Aufsatz von 1966 (*The Logic of Narrative Possibilities*).

[131] *Sigrgarðs s. frækna*, S. 55. «Damit aber unser Einverständnis öffentlich sichtbar werde, sollst du dein Zeichen zu dem Schloß bringen lassen, in dem wir heute Nacht schlafen werden, denn ich will es als meine Brautgabe bekommen. Dann können alle sehen, daß ihr mich und alles, was mir gehört, in eurer Macht habt».

[132] *skǫmm, smán, svívirðing* deuten fast signalartig sexuelle Demütigung an.

Das zweite Teilgeschehen der *Sigrgarðs saga frœkna* durchläuft erneut drei Mal einen Kreis, wobei erst der letzte die Erreichung des Ziels bringt, die das Motifem *H*⁑ realisierende Heirat: Entjungferung und damit Zähmung der Prinzessin. Die Wikinger-Episode (S. 69–74) zeigt vorher, daß Sigrgarðrs Schande – die an Impotenz, will sagen: totaler Schwäche, gescheiterten Versuche, sich die Frau zu unterwerfen – bereits in der erzählten Welt des Textes bekannt ist. Der Wikinger Knútr verhöhnt den Helden vor einem Kampf (S. 70). Die Stationen dieses dem eigentlichen Duell vorausgehenden Wortgefechts entsprechen genau jenen, die P. M. Sørensen für den klassischen Ablauf einer *níð*-Situation in den Isländersagas beobachtet.

1. Sigrgarðrs (sexuelles) Unvermögen und nicht zumindest die Öffentlichkeit dieser Impotenz wird verhöhnt.
2. Sigrgarðr droht Knútr verbal, er mache ihn, den Wikinger, zur Frau (ihn sich untertan).
3. Der Wikinger fordert Sigrgarðr auf, näherzutreten, um dies zu tun (ihn sexuell zu besiegen)[133]:

> Sigrgardr seger til sïn, «vorkun er þat» seger Knutr, «þött þü viljer fiär afla, þö muntü vïda þurfa til ad drepa ädr skrïdr ï þat skard sem mejkongrenn hefr ejtt af þier ï Taricia firer linleika saker kallmensku þinnar, og er slïkt skǫmm mikel at openbera þar skamm sïna sem honum ma mestr hliödr ad verda», «litlu þætte mier þat varda» seger hann «ef eg irdi þier kallmadur», «nær muntu ganga verda» seger Knütr, Sigrgardr seger ad þess skule ei leinge bïda, tökst þä bardagi og stöd hann med mikelle mannhættu[134].

Die öffentliche Demütigung des Prinzen sabotiert auch seine Stellung als Mann und Herrscher. Der zum Nicht-Mann Erniedrigte kann seinen Rang nur zurückgewinnen, wenn er die Gegner,

[133] Die auf einer späten Papierhandschrift basierende Ausgabe der *Sigrgarðs s. frœkna* von Einar Þórðarson, Reykjavík 1884, ändert diesen Abschnitt (S. 19).

[134] *Sigrgarðs s. frœkna*, S. 70. ‹Sigrgarðr nannte seinen Namen. ‹Es ist begreiflich›, sagte Knútr, ‹daß du Geld beschaffen willst. Dennoch wirst du häufig töten müssen, ehe die Scharte ausgewetzt ist, die die Jungfrauenkönigin in Taricia dir zugefügt hat wegen deiner verweichlichten Manneskraft, und es ist eine große Schande, dort seine Schmach bekannt werden zu lassen, wo man strengstes Stillschweigen einhalten sollte›. Sigrgarðr sagte: ‹Ich würde es eine kleine Sache finden, wenn ich dir zum Mann würde›. ‹Dazu mußt du näher treten›, sagte Knútr. Sigrgarðr sagte, daß das nicht lange auf sich warten lassen sollte. Es begann dann der Kampf, der sehr gefährlich wurde›.

Knútr und letztlich die jungfräuliche Königin, überwindet. Die *níð*-Stelle ist für den Handlungsverlauf des gesamten Erzähltextes zentral. Sigrgarðr tötet den Wikinger, reinigt sich damit – wohl noch nicht den erzählten Figuren, bereits jedoch dem fiktiven Adressaten gegenüber – von der Beleidigung; er nimmt unerkannt das Aussehen des Wikingers an (S. 73) und kann in dieser Verkleidung die Prinzessin schließlich nach der Lösung der Aufgabe besiegen. Der Text spielt mit der literarischen Tradition, indem er sich den Assoziationsgehalt des *níð*-Beschuldigungsmusters wirkungsvoll zunutze macht. Erotik ist in der Auseinandersetzung mit der Prinzessin zweitrangig. Sexuelle Aggression zielt vielmehr auf Demütigung, Unterdrückung, Machtausübung[135]. Der Schluß der *Sigrgarðs saga frœkna* zeigt das deutlich. Der Erfüllung der Aufgabe – eine *sendiferð* mit brutalen Trollenkämpfen und detailliert geschilderten Grausamkeiten (z.B. S. 82, 96) – folgt die Erlösung der beiden Schwestern der Herrscherin, die die böse Stiefmutter in ein Fohlen und ein Schwein verwandelt hatte (S. 47f.). Sie etabliert auch die völlige Überlegenheit des Mannes über die Frau; politisch markiert durch die Öffnung der Stadttore und das Ablegen der Goldkrone, sexuell durch die Entjungferung, Zielpunkt des gesamten Geschehens: *Ok er þaa eigi þess getit ath Ingegerdur hefde nǫckurar sleitur uid Sigurgard j huilubrǫgdum* (‹Danach hörte man nichts mehr, daß Ingigerðr Sigrgarðr im Beilager betrogen hätte›, S. 107). Die Überlegenheit des Ritters über die Zaubermacht der Hexe und des Mannes über die sexuell enthaltsame, widerspenstige Jungfrau, die mit ihrer Aggressivität die Normen verletzt und so das strenggeordnete System gefährdet, bleibt gewährleistet. Die Erzählung schließt an dem, aus der Helden- und Kollektivperspektive einer Verbesserungshandlung folgenden, positiven Pol.

Das Beispiel der *Sigrgarðs saga frœkna* zeigt bereits die Tendenz zur Kombination von Tabumißachtungen. Es reicht nicht, daß der Held sexuell gedemütigt wird, man erniedrigt ihn darüber hinaus – symbolisch durch Peitschung, Verbalbeschimpfungen – zum gemeinen Verbrecher; der herrschsüchtigen Prinzessin droht

[135] TH. VANGGAARD, *Phallos. Symbol und Kult in Europa*, München 1971, Kap. 8 «Phallische Aggression», S. 98–109, behandelt dieses Problem ausführlich.

sexuelle und soziale Schändung (Vergewaltigung durch Sklaven oder Verkauf als Sklavin: *annat huort at hann selur þik mannsali. Edur gefur þik þræl nǫckurum*, S. 102). Die zwei Prinzessinnen werden zu Tieren verzaubert, überschreiten die Mensch – Tier-Grenze, und werden selbst als solche noch sexuell verfolgt (S. 47, 84; durch den Hengst).

Zahlreiche weitere Tabuverletzungen dieser Art konstituieren Konflikte zwischen den Helden- und Gegnerbereichen. Eine Liste der Grenzüberschreitungen in den Märchensagas wäre lang[136]. Mehrfach verbindet der Erzähler sexuelle und soziale mit exkrementellen Tabus[137]. Eine besonders demütigende Schmach trifft den König, den der Zauber des Helden in den Kot bannt, in dem Verbrecher ersäuft werden:

> J borgenne var eitt stört og langt fen edur veysa er saffnad var j aullum þreck er til var i stadnum ey ad sydur allra ferfættra kuikinda þrekk var þetta hid mesta forräd og til þess hafft ad drecka j þioffum og aullum jllræðiss monnum hier er kongurenn nidre j med sijnu folcke og skyllderner vnder þeim haffa þeir nu velltz hier j vmm nottena, sumer voru kaffnader til daudz enn sumer jlla vtleykner, enn þad þeim þötte sig sækia grimm lieon og halldrekar voru þeir hundar sem med þeim hóffdu fared og fylgt takande syna fædu aff þuj suijuirdeliga borde[138].

[136] Nur einige wenige Beispiele. Die Grenze ‹Mensch – Tier› wird u. a. in der *Sigrgarðs s. ok Valbrands*, der *Dínus s.*, der *Sigrgarðs s. frækna*, der *Sigurðar s. þǫgla*; die Grenze ‹Mensch – Nicht-Mensch› in der *Viktors s.*, der *Valdimars s.*; die Grenze ‹Mann – Nicht-Mann› in der *Viktors s.*, der *Samsons s.*, überschritten. Religionstabus werden in Verbindung mit sexuellen Tabus in der *Dínus s.* verletzt; verbotenen Geschlechtertausch zeigt die *Viktors s.*, Sodomie die *Samsons s.*, Pferdefleischgenuß die *Sigurðar s. þǫgla* und die *Ála flekks s.* (letztere auch Menschenfleisch), sexuellen Verkehr mit Ungeheuern zur Diffamierung von Widersachern die *Bærings s.* und die *Samsons s.*

[137] Exkrementtabus werden u. a. in der *Sigurðar s. þǫgla*, der *Sigrgarðs s. ok Valbrands*, der *Dínus s.*, der *Konráðs s.* und der *Jarlmanns s.* verletzt.

[138] *Dínus s. II*, S. 135. ‹In der Stadt war ein großer und langer Sumpf oder Pfuhl, in dem aller Kot aus der Stadt, auch von allen vierbeinigen Wesen, gesammelt wurde. Dies war die allerschlimmste Stelle, die man dazu benutzte, Diebe und alle Verbrecher zu ertränken. In diesem Pfuhl war der König mit seinem Gefolge; sie hatten die Schilde unter sich. Sie hielten sich die ganze Nacht darin auf, einige erstickten zu Tod, andere waren schlimm dran. Es schien ihnen, als ob schreckliche Löwen und Drachen sie angriffen. Das waren die Hunde, die mit ihnen gekommen waren, und die von diesem scheußlichen Tisch sich ernährten›.

Tabus machen Grenzen sichtbar. Normen werden durch den Ausschluß derer, die sie überschreiten, Tabus brechen, definiert. Sie bilden auch ein Modell für die Strukturierung der Wirklichkeit. Die Darstellung von Tabus, die Auffassung und Sanktionierung ihrer Verletzung geben Hinweise darauf, wie der Mensch in der Märchensaga als Mitglied des Innenraums sein und handeln muß. Auch im Textuniversum der Märchensaga wird so ein unmännlicher Mann ausgestoßen. P. M. Sørensen hebt zu Recht hervor, daß die isländische Gesellschaft im 13. Jahrhundert nur von den literarischen Traditionen und Vorstellungen Gebrauch machte, die mit der eigenen Vorstellungswelt übereinstimmten[139]. Demnach wären die literarisch faßbaren *níð*-Vorstellungen hauptsächlich für das Island des 13. Jahrhunderts, aber auch der folgenden Zeit verbindlich. Die Märchensagas aus dem 14. und 15. Jahrhundert zeigen mit ihrer häufigen Verwendung derselben Vorstellungen, wie Elemente des Ideals aus der Freistaatzeit mit anderen, stärker höfisch orientierten, vornehmlich literarisch konstituierten, weniger realen Bildern verschmelzen.

Faßt man die Funktion dieser Konflikte im thematischen Verlauf der einzelnen Erzählungen kurz zusammen, so handelt es sich dabei mehrheitlich um ‹Prüfungen›, wie sie A. J. Greimas in seiner *Strukturalen Semantik* formuliert[140]. Initiale, den Helden als solchen qualifizierende, essentielle, die Handlung entscheidende und abschließende, den Helden glorifizierende Prüfungen sind in der Märchensaga fast durchwegs jene Stellen, die in diesem Abschnitt erörtert worden sind. Ich führe nochmals die *Konráðs saga keisarasonar* an, deren zweiter Teil die drei Prüfungstypen in geradezu idealtypischer, in den Märchensagas allerdings nicht immer so vollständig repräsentierter Ausformung demonstriert (S. 61ff.): Der Jarlssohn Roðbert hat Konráðr beim König verleumdet. Um seine Identität als Ritter und Kaisersohn zu beweisen, wird Konráðr vom König ins Schlangenreich geschickt, damit er dort einen Stein hole. Er löst die Aufgabe, kehrt zurück und bezwingt im Duell den König und den Verleumder. Dieser Hauptprüfung, der Reise ins Schlangenreich, ist eine dreifache

[139] SØRENSEN, *Norrønt nid*, 1980, S. 99, 106–108.
[140] GREIMAS, *Sémantique structurale*, 1966.

Vorprüfung vorgelagert: Konráðr bewährt sich in drei gesteigerten Kämpfen (Achtergewicht) gegen zwei Mohrentrolle, einen Löwen und einen Drachen. Er qualifiziert sich damit, von der Prinzessin, die er später heiraten wird, das Zaubermittel zu empfangen. Die essentielle Prüfung eliminiert die Mängel des Helden (fehlender bzw. ungewisser Status, unverheiratet), indem sie sowohl Identitätsbeweis (als Kaisersohn), Lebensrettung (durch die Lösung der Aufgabe) und Freierprobe (Belohnung für das Gelingen ist u. a. die Königstochter) darstellt. Glorifiziert wird der echte Prinz Konráðr schließlich im Zweikampf gegen den König und vornehmlich gegen den Verräter. Dieser landet im Dreck, während der richtige Kaisersohn in herrliche Seidengewänder gekleidet wird. An seiner Identität zweifelt nun niemand mehr[141].

Texte mit anfänglich unterschätzten Helden (*kolbítr*-Typen wie Vilmundr viðutan oder Sigurðr þǫgli) und Exilhelden (Adonias, Sigrgarðr [*Sigrgarðs saga ok Valbrands*], Bæringr, Áli flekkr) thematisieren die Integration der Titelfigur in die ritterliche Gesellschaft. Der schiffbrüchige Bæringr wird am Strand von Fischern gefunden (*Bærings saga*, S. 92f.) und muß als legitimer Herrscher königlicher Herkunft nun allein in der Fremde und vorerst noch absichtlich anonym (*Bærings saga*, S. 94) seine Identität bestätigen. In zwei Turnieren erwirbt er sich Sieg und Ruhm, nach der Schlacht gegen ein Heidenheer wird er erkannt (*Bærings saga*, S. 102, 107). Das Muster: Schädigung – Bewährung – Erkennung – Integration, wiederholt sich als zugrundeliegende Handlungsfolie in der Erzählung von Bæringr und gipfelt am Schluß mit seiner Ernennung zu dem in der ganzen Ritterwelt berühmten Kaiser von Deutschland (*Bærings saga*, S. 121f.). Dabei vollbringt der Held seine Ruhmestaten als Gottesritter im Kampf gegen heidnische Feinde. Niemand erreicht Bæringrs Tapferkeit *nema Ektor, son Priami* (*Bærings saga*, S. 122). Prüfungen, meist als gewaltsam ausgetragene Konflikte konkretisiert, sind die entscheidenden Schritte, mit denen der Held der Märchensaga seine Anonymität (Bæringr, Konráðr, Mírmann, Sigrgarðr frœkni, Sigurðr turnari, Vilhjálmr sjóðr) oder sein Manko (Sigurðr þǫgli, Viktor, Vilmundr

[141] *Konráðs s.*, S. 81: *veisv, diki*; S. 82: *nv er keisara sonrinn ikeytv fallinn; Engi þottiz þa ifa þvrfa, at Konraðr var þar keisara son.*

viðutan) behebt und die Integration in den höfisch-ritterlich akzentuierten Innenbereich schafft[142].

5.3 Zusammenfassung: Die ‹Thematik› der Märchensagas

Als «a masculine warlike world» bezeichnen Hermann Pálsson und Paul Edwards die isländischen Fornaldarsagas[143]. Dasselbe läßt sich, das hat dieses 5. Kapitel wohl zur Genüge deutlich gemacht, auf die Märchensagas übertragen.

Die Einleitungen der Erzählungen umreißen in meist wenigen Sätzen das Milieu des erzählten Geschehens: den aristokratischen Rahmen, der die leitwortartige Nennung von Signalbegriffen wie *kongr, jarl, tign, vald, riddari* ausbaut. Es ist dies eine Terminologie, die der kontinentale höfische Roman mit Grundlage in den gesellschaftlichen Strukturen literarisch entwickelte, die übersetzte Rittersaga im Norden bekannt machte und die isländische Märchensaga in abgeschwächter und weniger verbindlicher Form übernahm.

Eine fast durchgängig gültige Zweiteilung des Raums in einen inneren, guten und einen äußeren, feindlichen ist konstitutives Merkmal dieser spätmittelalterlichen isländischen Texte. Der Bereich des ‹Helden› ist der der ‹neuen› Zeit, indem dieser Raum die aristokratisch-feudalen Modelle der zeitgenössischen Ritterliteratur und pseudohistorischer Werke wie der *Trójumanna saga* und der *Alexanders saga* übernimmt und zu den eigenen macht. Demgegenüber ist der ‹Feind› häufig noch mit den vorhöfischen Attributen versehen, die die nordische Überlieferung, die Isländer- und Vorzeitsaga, kannte: Wikinger, Riesen, Trolle, Berserker. Allgemein formuliert, beschreibt die Struktur des Korpus ‹Märchensaga› mit dem Sieg des Helden über die Gegenspieler die Überwindung des Alten durch das Neue, die Ablösung des Vorhöfischen durch das Höfische, bleiben die beiden Ideale auch litera-

[142] Ein deutliches Beispiel dafür ist die *Sigurðar s. þǫgla* (bes. S. 98, 136f., 143, 159f.). Weitere Stellen mit sozialen Erhöhungen und Integrationen nach Kampfleistungen von Nebenfiguren finden sich etwa: *Ectors s.*, S. 174; *Bærings s.*, S. 116, 120f.; *Rémundar s.*, S. 278, 280f.

[143] PÁLSSON, *Legendary Fiction*, 1971, S. 23.

risch-abstrakt. Vorhöfische und nicht-höfische Qualifikationen im eigenen Raum werden durch Umwandlung der Qualifikationen oder durch Eliminierung ihres Trägers ausgemerzt.

Der Held, dies der typische Verlauf eines Märchensagageschehens, qualifiziert sich im ritterlichen Bereich, die Hauptauseinandersetzungen finden in der vorhöfisch-feindlichen Sphäre statt. Dort hat sich der Vertreter des Ritterlichen gegen ebenso idealische und typisierte Repräsentanten des Gegenspielers zu bewähren, wie er selbst das Modell des inneren Raums verkörpert. Was sich dem Helden auf seinem Weg entgegenstellt, seine Autorität, die er von Ranges wegen zu besitzen meint, in Frage stellt, was somit die Stabilität des inneren Raums zu gefährden droht, wird verteufelt. Ritter sind, stellen sie sich dem Helden entgegen, a priori bös, Jungfrauenköniginnen werden dämonisiert, *blámenn, tǫll, þursar* als nicht-menschlich disqualifiziert. Erst in der violenten Auseinandersetzung mit einem Widersacher kann sich der Held profilieren. Ohne Kampf, ohne diese individualisierten und personifizierten Opponenten, gilt er im Bewußtsein der erzählten Welt nicht mehr als die ‹alten Jungfern, die zu Hause auf die Heirat warten›. Der Gegner und seine Sphäre definieren den Helden in ganz zentraler Weise. Geradeso aufschlußreich wie die Verherrlichung des ‹Neuen› ist die Negativcharakterisierung des ‹Alten›. Alles Vorfeudale läßt sich zur Dämonisierung verwenden. Gesamthaft zeigen die Märchensagas das Ideal einer Welt, die, selbst feudal-aristokratisch bestimmt, der vor- und nicht-feudalen überlegen ist. Vertreter des Zentrums ist der ‹Ritter›, der die Repräsentanten der Peripherie letztlich immer besiegt[144].

Folgen wir dem Helden auf dem Weg, der ihm der fiktive Erzähler absteckt, so handeln auch die Märchensagas von der Suche von Männern: nach einer Braut, nach Ehre, nach der Herrscherposition. Das Projekt des erzählten Geschehens in der Märchensaga ist es, dem Adressaten einsichtig zu machen, daß der positiv semantisierte Raum und der Held als erzählte Figur ideal sind, falls sie die Merkmale des Ritterlichen aufweisen. Indivi-

[144] Vorwiegend anders verhält es sich bei den Abenteuersagas, die, durchaus nicht immer älter als die Märchensagas, zum Großteil eine *vor*höfische Welt beschreiben (vgl. NAUMANN, *Die Abenteuersaga*, 1978).

duenzentriert betrachtet läßt sich die Thematik der Märchensagas gesamthaft durchaus als Glorifizierung des Helden und seiner Eigenschaft als Ritter und als Darstellung der Integration des idealen Einzelnen in die höfische Gesellschaft bestimmen. Dies trifft auch auf Texte zu, die sich einer solchen Kategorisierung auf den ersten Blick zu widersetzen scheinen. Verläßt man diese auf die Einzelfigur fixierte Betrachtung des Textes, wird sich zeigen, daß hier eine Welt als vollkommen beschrieben wird, die streng hierarchisch geordnet und aristokratisch-feudal definiert ist. Bedroht wird dieser höfische Raum durch Kräfte, denen die ideal konnotierten Merkmale abgehen. Sie werden entweder im äußeren Bereich lokalisiert oder als Konfliktverursacher dorthin verwiesen. Die Ordnung im Innenraum der erzählten Welt, die die erste Phase der Erzählung beschreibt und errichtet, wird in der zweiten Phase gestört, wenn sie den idealen Raum dem feindlichen entgegensetzt. Die einer Grenzüberschreitung oder Tabuverletzung folgende Begegnung führt zum Konflikt, welchen der Handlungsbereich des Helden letztlich stets zu seinen Gunsten entscheidet. Damit zeigt die dritte und letzte Phase der Märchensaga die Gesellschaft, in der die Ordnung auf einer festeren Grundlage restauriert ist: der Sieg des Ritters hat das Böse liquidiert und die inneren Verhältnisse sind stabilisiert, indem der Beste den Thron besteigt und mit seiner Heirat Thronfolge und somit Sicherheit garantiert. Diese Struktur bietet, durch die erneute Störung der Ordnung, die Möglichkeit zur Zyklenbildung, wie sie einige Texte realisieren[145]. Mehr als die äußerliche Prachtentfaltung an der Textoberfläche wäre *dies* wohl die in den Märchensagas angelegte utopische ‹Botschaft›: stabile und geregelte Verhältnisse unter einem starken, gerechten König. Die Märchensaga verherrlicht nicht allein den Ritter, sondern auch und wohl primär das höfisch-ritterliche, den anderen, vorhöfischen, überlegene System. ‹Liebe› verliert demgegenüber als Thema die Bedeutung[146].

[145] Etwa in der *Sigrgarðs s. ok Valbrands*; Ansätze auch in der *Kirjalax s.*

[146] ‹Liebe› erscheint lediglich in einigen wenigen Texten (beispielsweise der *Rémundar s., Mírmanns s.*) als ausgebautes Element. M.E. sind K. Kålunds und F. Jónssons Ausführungen, Liebe werde mit diesen Erzählungen zu einem Hauptmotiv in der isländischen Literatur, falsch (Kålund, *Kirjalax*

Die Isländersagas führen eine aristokratisch-vorfeudale Gesellschaft vor, deren Machtbalance Kräfte in ihr selbst zerrütten. Die Stabilität kann am Ende der Erzählung nur teilweise wieder hergestellt werden. Bindeglieder im sozialen Gefüge sind Ehen und Verschwägerungen, die als Allianzen Frieden zwischen Einzelpersonen und Familien garantieren sollen. Bedrohungen der Gesellschaft richten sich vornehmlich gegen diese Verträge, indem sie das, sich als ‹Ehre› manifestierende, soziale Prestige gefährden[147]. Auch die Märchensagas erzählen von bedrohten, nun allerdings höfisch-feudalen Welten. Sind die Konflikte in der Gesellschaft der Isländersaga in ihrer instabilen sozialen Organisation angelegt, so scheint jene der Märchensagas, im Prinzip feudal strukturiert, intakter und sicherer. Gefahren kommen hier von außen, in Gestalt fremder Prinzen oder Berserker, in Form von Erpressungen und Entführungen. Nach der Eliminierung dieser Gefahren ist die ideale Märchensagaordnung stabiler als zuvor. Widersprüche und Konflikte werden in diesen Erzählungen, im deutlichen Gegensatz zur Isländersaga, aus der ideal konnotierten Gesellschaftsutopie exportiert oder in der Fremde angesiedelt. Indem der Held der Märchensaga gegen fremde Feinde und nicht, wie im Fall der Isländersaga, gegen Widersacher aus dem eigenen Raum kämpft, können die Gegner extremer dämonisiert werden. Ohne Seitenblick auf die hochmittelalterlichen Vorlagen der übersetzten *Riddarasögur*, deren Stoffe die Märchensaga unter Abbau von Teilen der feudalen Ideologie und sozialen Verbindlichkeit übernimmt, kennzeichnet diese späten Sagas im Vergleich mit der älteren Familiensaga nicht die Reduktion, sondern vielmehr die erstmalige Erstellung höfisch-ritterlicher Welten im Rahmen der altisländischen Dichtung.

sagas kilder, 1917, S. 1; JÓNSSON, *Litt.hist.*, 1924, S. 99). Nicht ‹Liebe› wird hier nämlich erörtert, wie es etwa in der kontinentalen Lyrik des Mittelalters der Fall ist, sondern es werden in diesen Erzählungen Machtkämpfe und Konflikte thematisiert, die mit ‹Liebe› wenig zu schaffen haben. Dazu auch BOKLUND, *Characteristics*, 1977.

147 Hierzu besonders P. M. SØRENSEN, *Saga og samfund*, 1977; ders., *Norrønt nid*, 1980, S. 96. Am Beispiel des ‹Liebesmusters› hat TH. BREDSDORFF, *Kaos og kærlighed. En studie i islændingesagaers livsbillede*, Kbh. 1971, einen solchen Bedrohungsmechanismus gegen die Gesellschaft in den Isländersagas beschrieben. Vergleichbare Liebesmuster finden sich in der Märchensaga nicht.