Zeitschrift: Beiträge zur nordischen Philologie

Herausgeber: Schweizerische Gesellschaft für Skandinavische Studien

Band: 31 (2001)

Artikel: Schriften zur nordischen Philologie : Sprach-, Literatur- und Kulturgeschichte der skandinavischen Länder

Autor: Bandle, Oskar

Kapitel: Die Entwicklung der Örvar-Odds saga als Beitrag zur Gattungstypologie

DOI: https://doi.org/10.5169/seals-858191

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Mehr erfahren

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. En savoir plus

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. Find out more

Download PDF: 12.07.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, https://www.e-periodica.ch

Die Entwicklung der Örvar-Odds saga als Beitrag zur Gattungstypologie

1. Man kann wohl kaum sagen, daß in der Vergangenheit zuviel Tinte über die Gattungsproblematik der altisländischen Literatur ausgegossen wurde, hat man sich doch seit langem nicht nur mit der Großgliederung in Edda, Skaldik und Saga (und wissenschaftliche und andere belehrende Prosa) zufrieden gegeben, sondern auch über die interne Aufteilung der Erzählprosa recht wenig diskutiert. Nachdem einmal durch das Rafn'sche Korpus von 1829/30 Terminus und Begriff der damals in erster Linie beachteten Fornaldarsaga etabliert waren, setzten sich darum herum allmählich – vor allem in der 2. Hälfte des 19. Jahrhunderts – die weiteren zentralen Gattungsbegriffe wie *ættesaga/Familiensaga*, *kongesaga/Königssaga*, auch *Islændinge saga/Íslendinga saga/Isländersaga* oder aus dem Altnordischen aufgenommene Termini wie *riddara-* oder *lygisaga* an, und seither hat sich, wenigstens bis in die allerneueste Zeit, kaum Wesentliches daran geändert: den meisten einschlägigen Handbüchern ist zu entnehmen, daß sich die "Grossgattung" Saga in die Zweige *Isländersaga, Königssaga, Gegenwartssaga* (Sturlunga saga), *Bischofssaga, Fornaldarsaga, Riddarasaga* (übersetzt oder original), allenfalls auch *Lügensaga/lygisaga* (= originale Riddarasaga) und neuerdings auch *Märchensaga* (etwa dasselbe) aufgliedern lasse, wenn auch die Gattungskriterien über das rein Stoffliche hinaus meist ziemlich im Unklaren gelassen werden. Als zeitliche Folge der Entstehung der Untergattungen läßt sich dann etwa postulieren: mündliche Fornaldarsaga oder Abenteuergeschichte – freilich nicht nach Heusler, nach dem die Fornaldarsaga bekanntlich auch auf mündlicher Stufe sekundär zur Isländersaga entstanden ist (Heusler 1943, S. 236) und schon gar nicht nach von See 1981, der auch von einer **[427]** mündlichen *Fornaldarsaga* nichts wissen will – dann (oder z. T. gleichzeitig) mündliche Überlieferungen oder Vorstufen zur Königssaga, weiter Isländersaga, Königssaga, übersetzte Riddarasaga (Tristrams saga 1226 usw.), schriftliche Fornaldarsaga (etwa ab 2. Hälfte des 13. Jahrhunderts), schließlich originale Riddarasaga/Lygisaga/Märchensaga im Spätmittelalter (von der Problematik des þáttr als Prosagattung sehe ich hier ab).

Dieses bei Variationen im einzelnen lange Zeit noch recht allgemein akzeptierte Schema ist vor allem nach zwei Seiten hin noch ergänzt worden: einerseits durch die Einführung stärker übergreifender, zusammenfassender Begriffe durch Sigurður Nordal 1953, der von Gegenwarts-, Vergangenheits- und Vorzeitsagas spricht, anderseits durch die recht allgemein gängig gewordene Differenzierung innerhalb der Fornaldarsaga in Helden-, Wikinger- und Abenteuersaga, (etwas anders Heusler 1943, S. 236 ff., der primär mit Heldensaga und Abenteuersaga, innerhalb der letzteren dann mit einer Gliederung in Wikinger- und "Märchen"-Saga rechnet).

Eine solche Aufgliederung der Gattung Saga mochte als ausreichend erscheinen, solange man sich mit im wesentlichen stofflich-inhaltlichen, an Kriterien wie histo-

rischer Gehalt, historisch-geographisches Milieu u. dgl. orientierten Merkmalen begnügte und solange man die späten Sagas phantastischer (romantischer, märchenhafter) Art als minderwertige Produkte einer Zeit des kulturellen und literarischen Niedergangs nur nebenbei beachtete. Daß diese Voraussetzungen heute nicht mehr zutreffen, braucht hier kaum ausführlich erwähnt zu werden, und in der Tat zeigen noch relativ neue Darstellungen aus dem Bereich Fornaldar-/Riddarasaga, wie wenig ergiebig eine solchermaßen gewonnene Terminologie ist. So muß E. F. Halvorsen in seinem Artikel "Riddersagaer" in *Kulturhistorisk leksikon for nordisk middelalder* 14/1969 zugeben, daß sich dieser Gattungsbegriff von den in einem früheren Band von Einar Ól. Sveinsson behandelten *Fornaldarsögur Norðrlanda* nur dadurch unterscheidet, daß die Hauptpersonen nicht nordisch sind, und noch de Vries 1964/67 (S. 436 ff.) spricht einerseits von einer besonderen Blütezeit der Fornaldarsaga im isländischen Spätmittelalter, meint aber gleichzeitig, dies könnte auch mit den (originalen) Riddarasögur zusammen unter dem Begriff *Lygisögur* behandelt werden, und landet schließlich auch wieder bei dem **[428]** sehr oberflächlichen Kriterium nordisches Milieu und heimische Namen vs. Nicht-Nordisches.

Seit die früher im allgemeinen gegenüber Isländer- und Königssaga als minderwertig betrachteten Fornaldar- und Riddarasögur in den letzten Jahren ein zunehmendes Interesse auf sich gezogen haben, hat sich gerade in diesem Bereich auch die Gattungsproblematik verschärft. Sie betrifft einerseits die Definition der drei genannten Gruppen von Fornaldarsögur (die bisher nur teilweise befriedigend geleistet worden ist), andererseits das Verhältnis zwischen (späten) Fornaldarsögur und Riddarasögur – die Frage, inwiefern sich spätere Fornaldarsaga und originale Riddarasaga als Mischformen unter einen Hut bringen, d. h. als *eine* besondere Gattung definieren lassen, wie eine solche Gattung im gegebenen Fall zu bezeichnen wäre (als *lygisaga*? als *romantische Saga*? allenfalls als *Märchensaga*?), oder ob sich auch bei genauerer Analyse gattungsrelevante Differenzen aufrechterhalten lassen? Erfreulicherweise ist denn auch nicht zuletzt von den Schwierigkeiten des Bereiches Fornaldar-/Riddarasaga aus die Gattungsdiskussion in den letzen Jahren stärker in Fluß gekommen. Manche Forscher rechnen gegenüber der herkömmlichen starren Gattungsgliederung mit einer kontinuierlichen Entwicklung der Saga vom (mehr) Historisch-Realistischen zum Phantastischen (Fiktionalen). Schon Schlauch 1934 hatte ein entsprechendes Schema von den Isländersagas über Wikinger- und Abenteuersagas bis zu den Ritter- oder Märchensagas, bei denen dann das Phantastische noch durch Fremdeinflüsse angereichert wird, aufgestellt, und Ebel 1982 übernimmt dies grosso modo wenigstens für die Fornaldarsaga, die er in einer Entwicklungsreihe von Geschichten über *forn öld* über die Abenteuersaga bis zu "originalen Rittersagas" sieht, und noch schärfer pointiert erscheint eine entsprechende Auffassung bei Hermann Pálsson 1979. Er betont das Unzulängliche einer Abgrenzung der Fornaldarsaga als Gattung nach Rafns Korpus, sieht die gesamte Sagaliteratur auf einer Linie zwischen den beiden Polen Historisch und Fiktiv (Fiktional) und erhebt vor allem Einspruch gegen scharfe Grenzziehungen zwischen Fornaldar-, Riddara-

und Lygisögur; in seinem englischen Kontext fällt es ihm leicht, die drei Begriffe im wesentlichen (wenigstens formal) unter dem Terminus *romance tradition* zusammen- **[429]** zufassen – eine Möglichkeit, die allerdings keine Entsprechung im Deutschen und Skandinavischen hat![1]

Andere Sagaforscher gehen von herkömmlichen Gattungsbegriffen aus, versuchen sie aber genauer zu definieren. So meint Ruth Righter-Gould 1980, für Wikinger- und Abenteuersaga eine gemeinsame Grundstruktur feststellen zu können, doch erweist sich ihr Schema – mit Einleitung, Heldenjugend, Motivation für die Ausfahrt, Abenteuer-Zyklus und Finalsequenz – doch für manche Texte als zu starr. Astrid van Nahl 1981 versucht anhand von Motiven und Motivkomplexen das Verhältnis der originalen Riddarasaga zur Fornaldarsaga genauer zu definieren und kommt am Ende zu dem nicht sehr überraschenden, aber trotzdem wichtigen Resultat, daß die Unterschiede zwischen den beiden Gattungen im wesentlichen nur im andersartigen Milieu bestehen. Naumann 1978 meint, die Abenteuersaga auf Grund stilistischer wie inhaltlich-formaler Kriterien als besondere Gattung herausanalysieren zu können; auf seine Gattungsdefinition wird im Vergleich mit der Örvar-Odds saga noch zurückzukommen sein. Für den Mischbereich zwischen Fornaldar- und Riddarasaga hat schließlich Kurt Schier 1970 den früher zum Teil anders verwendeten Terminus *Märchensagas* eingeführt, dem Jürg Glauser anschließend seine gründliche Analyse von 1983 gewidmet hat; auch seine Ergebnisse sollen später mit der Örvar-Odds saga verglichen werden.

Wenn Kalinke 1985 gegen die früher verbreitete isolierte Betrachtung von Riddara- und Fornaldarsögur, basierend auf einem an Rafns Korpus orientierten Gattungsbegriff, polemisiert und betont, daß

> it would be more fruitful to analyze in terms of plot, structure, characterization, style related works drawn from the two categories (S. 87),

so kann man dem nur zustimmen und festhalten, daß eine die herkömmliche Gattungsgrenzen übergreifende Betrachtungsweise auch sonst wenigstens in Ansätzen bereits erkennbar ist. Wichtig ist dabei das von Kalinke angesprochene und auch bei andern feststellbare Bemühen, Gattungsdefinitionen auf ganze Erzähl*strukturen* abzustützen; denn über die *eine* unabweisbare Feststellung dürften ja heute alle einig sein: **[430]** daß Gattungseinteilungen sich niemals auf das eine oder andere, mehr oder weniger äußerliche Merkmal berufen dürfen, daß gattungstypologische Untersuchungen in erster Linie strukturell unterbaut sein müssen. Gerade von einem solchen Grundsatz aus gesehen, erscheinen die bisher üblichen Gattungsunterscheidungen und gattungstypologischen Etikettierungen im Bereich Fornaldarsaga-Riddarasaga in einem besonders problematischen Licht, und vollends deutlich wird dies, wenn eine

---

[1] Vgl. jetzt auch Weber 1986, der fürs 13. Jahrhundert generell mit einem Nebeneinander von Isländersaga einerseits und den strukturell und stilistisch eng verwandten, aber doch deutlich voneinander geschiedenen Fornaldarsaga, Riddarasaga und hagiographischer Saga anderseits rechnet.

und dieselbe Saga in ihrer Entwicklung über verschiedene Varianten hin sozusagen das ganze Spektrum der Gattungen, so wie diese bis anhin definiert worden sind, "durchläuft" oder mindestens an deren verschiedenen Merkmalen Anteil nimmt.

Die zeitlich verschiedenen Versionen von Sagatexten sind bisher in reichem Masse philologisch untersucht, nur selten aber vergleichend-literarhistorisch ausgewertet worden. Schlauch 1934 (S. 13 ff.) zeigt an einem Beispiel aus der Isländersaga die Ausweitung des ursprünglich Einfach-Realistischen ins Märchenhaft-Phantastischen anhand eines Vergleichs zwischen Droplaugarsona saga und Fljótsdæla in meiri; gerade hier aber erweist sich die Isländersaga doch als relativ stabil, indem das Phantastische der zweiten Version vor allem in einem an den Anfang gestellten Zusatz besteht, der die Struktur der Saga im übrigen ziemlich unangetastet läßt. Viel mehr zerfließen die herkömmlichen Gattungsgrenzen u. U. in einer Fornaldarsaga, wenn wir ältere und jüngere Versionen nebeneinander stellen. Ein besonders illustratives Beispiel hierfür scheint mir die gewöhnlich der Gruppe der "Wikingersagas" zugerechnete Örvar-Odds saga zu sein, deren verschiedene Versionen Entwicklungstendenzen erkennen lassen, welche die bisher angenommene Gattungstypologie im Bereich Fornaldarsaga-Riddarasaga überspielen und somit als weitgehend illusorisch erscheinen lassen (vgl. dazu ausführlicher meinen Aufsatz "Um þróun Örvar-Odds sögu", der demnächst in der Zeitschrift *Gripla* erscheint).

2. Halten wir uns an die Untersuchungen R. C. Boers 1888, so können wir vor allem zwei relevante, ca. 100–150 Jahre auseinanderliegende Fassungen der Örvar-Odds saga feststellen:

a) eine in der Handschrift S aus dem Anfang des 14. Jahrhunderts überlieferte, **[431]**

b) eine durch die beiden Handschriften A und B aus dem 15. Jahrhundert vertretene.

Dazwischen liegt die Handschrift (Version) M aus der 2. Hälfte des 14. Jahrhunderts, welche inhaltlich-strukturell S näher steht als A/B und hier nur am Rande mit in die Betrachtung einbezogen werden soll.

Analysiert man die inhaltliche Struktur von S, so ergibt sich unschwer ein Aufbau nach dem Prinzip der Dreizahl auf verschiedenen Niveaus:

a) Aufs Ganze gesehen, läßt sich eine Gliederung erkennen in

- Einleitung (Initialsequenz): von der Geburt des Helden bis zum Beginn des eigentlichen Heldenlebens, mit dem grundlegenden Motiv der Prophezeiung eines 300-jährigen Lebens und des Todes durch den Schädel des Pferdes Faxi,
- Hauptteil (Abenteuersequenz): Heldentaten und abenteuerliche Fahrten bis zum Höhepunkt der Gewinnung von Königstochter und Königreich (Silkisif, Húnaland),

- Ende (Finalsequenz): Fahrt des alt gewordenen Helden in die Heimat, wo er (nach 300 Jahren) vom Schicksal ereilt wird: beim Besuch von Berurjóðr entwindet sich dem Schädel des Pferdes, das Oddr, um dem Spruch der *völva* zu entgehen, getötet und vergraben hatte, eine Schlange, an deren giftigem Biß er stirbt.

b) In den einzelnen Teilen ergeben sich, auf verschiedenen Niveaus, wiederum Gliederungen in je drei Abschnitte oder Phasen:

II. die Einleitung läßt sich in die Abschnitte Geburt und Jugend/Prophezeiung durch die *völva* und Tötung des Pferdes/Ausfahrt nach Hrafnista (der Heimat von Odds Geschlecht) aufgliedern,

1. im Hauptteil lassen sich folgende drei Segmente auseinanderhalten:

1) Bjarmaland-Fahrt, intern wiederum gegliedert in drei Etappen: gewaltsame Auseinandersetzung mit den *Finnar*/Kampf gegen die Bjarmar und Sieg, welcher Odds Ruhm begründet/Aufenthalt im Riesenland,

2) bunte Abenteuerreihe mit Wikingerfahrten nach Irland, Schweden, zum Mittelmeer und nach Palästina. Die einzelnen Handlungsmotive sind zum Teil ohne tieferen Zusammenhang aneinandergefügt (z. B. steht die Episode des Kampfes mit Ögmundr Eyþjófsbani **[432]** recht isoliert), aber es lassen sich doch gewisse zentrale Handlungskerne herausschälen, besonders die Schwurbrüderschaft mit Hjálmar (einschließlich Kampf auf Sámsey und Hjálmars Tod), die Beziehungen zur irischen Königstochter Ölvör (als eigentlicher Höhepunkt des ganzen Abschnitts), in gewissem Sinn auch die Mittelmeerfahrten mit der freilich sehr oberflächlich aufgetragenen Bekehrung zum Christentum,

3) eigentlicher Höhepunkt von Odds Heldenleben von den glücklich bestandenen Kraftproben beim Hunnenkönig Herrauðr über die glorreiche Fahrt nach Bjálkaland (um dessen Bewohner dem König Herrauðr steuerpflichtig zu machen) bis zur Gewinnung von Herrauðs Tochter Silkisif und der Erhebung zum König nach Herrauðs Tod.

Überblicken wir die Version S der Örvar-Odds saga insgesamt, so zeigen sich zweifellos strukturelle Ähnlichkeiten mit dem mittelalterlichen Roman, besteht sie doch aus einer langen Reihe von Abenteuern, die sich zwar in Abschnitte und Unterabschnitte gliedern läßt und auch immer wieder zu einzelnen Höhepunkten führt, die aber doch im wesentlichen biographisch bestimmt ist. Es ist die Lebensgeschichte eines Helden, der in jungen Jahren in die Welt hinauszieht, um "aventiure" zu suchen und Ruhm zu erwerben und dem dies nach vielen Gefahren und heldenhaften Taten auch gelingt (dem Schicksalsmotiv um Prophezeiung und Tod sollte man m. E. nicht zu viel Gewicht beimessen; es ist mehr nur als äußerer, spannungserzeugender Rahmen der Geschichte "aufoktroyiert" und dürfte übrigens der in der russischen Nestorchronik überlieferten Varägersage von Oleg entnommen sein). Trotzdem

aber ist der Abstand zu einem höfischen mittelalterlichen Roman beträchtlich. Von einer unter die Oberfläche hinab reichenden Symbolik im Rahmen eines ritterlich-höfischen Selbstfindungsprozesses ist natürlich keine Rede; das Verfahren des Erzählers ist in einem viel äußerlicheren Sinn als im höfischen Roman additiv. Kausale Zusammenhänge interessieren ihn wenig; die meisten Ereignisse entbehren einer direkten Begründung und haben meist auch keine Folgen. Es ist beispielsweise mehr oder weniger reiner Zufall, daß Oddr die irische Königstochter Ölvör trifft, und die einzige Folge seiner ehelichen Verbindung mit ihr ist das Hemd, das sie ihm schenkt und dessen magische Eigenschaften ihm gegen alle Waffen Schutz ge- **[433]** währen; im übrigen werden Ölvör und Odds Königsherrschaft über die Britischen Inseln gleich wieder vergessen.

Entsprechend blaß ist die Figurendarstellung. Von allen Personen, die da auftreten, ist Oddr die einzige, die einigermaßen als menschliches Wesen, mit einigermaßen differenzierten Eigenschaften geschildert wird, und selbst *er* ist dank seinen übernatürlich-phantastischen Eigenschaften der menschlichen Sphäre weitgehend entrückt. Die übrigen sind überhaupt nur in ihrem Verhältnis zu Oddr definiert, das psychologische Interesse des Erzählers scheint minimal, für Erotisches fehlt ihm jeder Sinn oder doch die Sprache.

Auch Raum- und Zeitauffassung zeigt zwar gewisse realistische Einschläge – Milieu der Wikingerzeit, teilweise reale Orte, Odds spezielle Beziehung zum südwestnorwegischen Jæren; sein Gefühl des Alterns, das er einmal an Herrauðs Hof direkt zum Ausdruck bringt –, aber im allgemeinen ist das ganze Geschehen einschließlich der die Ereignisse tragenden Figuren von allen normalen Raum/Zeit-Begriffen weg ins Phantastische erhoben.

Um so markanter sind die Beziehungen der Örvar-Odds saga Version S zum Volksmärchen wie zu volkstümlicher Erzählkunst überhaupt. So kommen nicht nur einzelne Märchenmotive vor, sondern es läßt sich auch auf Schritt und Tritt eine Übereinstimmung mit Propps Funktionen nachweisen. Beispielsweise lassen sich folgende Motive als strukturell grundlegend für die Bjarmaland-Fahrt belegen:

α	"Mangelsituation": Oddr fehlt es (in der Ausgangssituation) an Ruhm und Ehre
C	Odds Entschluß zur Bjarmaland-Fahrt
Sch-Z	Schenker/magischer Gegenstand: Oddr setzt seinen Willen gegen seinen Vater Grímr loðinkinni durch und erhält anschließend von diesem die magischen Pfeile Gusisnautar
↑ (W)	Phantastische Fahrt ins Märchenland
K-S	Kampf und Sieg über die Bjarmar
L	Behebung des Mangels durch Erwerb von Schätzen und Ruhm
↓	Beginn der Rückfahrt **[434]**
V	Verfolgung durch die Finnar, die sich für den früher geschehenen Raub rächen wollen (Unwetter)

R Rettung aus der bedrohlichen Lage durch Rückgabe des Geraubten ans Meer

P-Lö Neue Erprobung von Odds Klugheit und Kampftüchtigkeit bei Riesen (Gneip-Episode); kein vollständiger Sieg, aber doch endgültiger Beweis von Odds Überlegenheit

(E) Äquivalent zur Erkennung des Helden: Oddr erhält vom Riesen den Namen Örvar-Oddr, sein Ruhm ist endgültig etabliert.

Auch die strukturellen Übereinstimmungen mit Greimas' Schema der verschiedenen "Heldenprüfungen" sind offensichtlich, wenn auch die Verhältnisse in dem relativ langen und sehr ereignisreichen Text natürlich etwas kompliziert erscheinen. Z. B. kann die Bjarmalandfahrt als *Ganzes* als *qualifizierende Prüfung* interpretiert werden, insofern als durch die zahlreichen Kämpfe, Mut- und Kraftproben sowie durch Empfang der Pfeile und Namengebung durch den Riesen zusammengenommen Odds Heldenrolle anerkannt, die Heldenidentifikation vollzogen wird. Odds Sieg über die Iren entspricht der *Hauptprüfung/entscheidenden* Prüfung, indem er (wenn auch nur vorübergehend) Oddr Königstochter und Königreich verschafft, wonach Odds weitere Heldenlaufbahn sozusagen fraglos gewährleistet ist. Die Erfolge an Herrauðs Hof und in Bjálkaland schließlich könnte man gesamthaft als glorifizierende Prüfung bezeichnen, die Odds Heldencharakter endgültig bestätigt und ihn zum endgültigen Höhepunkt seiner Heldenlaufbahn, markiert durch Propps zentrale Funktion H* (Erwerb von Königstochter und Königreich), emporführt. Daneben läßt sich das Greimas'sche Schema aber auch innerhalb der einzelnen Sequenzen anwenden – nicht nur, wie leicht ersichtlich, in der ersten (Bjarmalandfahrt), sondern z. B. auch in dem Abschnitt in Húnaland: Gabe des Messers an Jólfr und Empfang der Steinpfeile = qualifizierende Prüfung: Proben an Herrauðs Hof, in deren Verlauf Oddr als Held erkannt wird = Hauptprüfung; Erfolge in Bjalkaland = glorifizierende Prüfung.

Markant sind aber auch die Übereinstimmungen mit den von Axel Olrik formulierten volksepischen Gesetzen. Die Handlungsführung ist einsträngig, mehr oder weniger gleichmäßig fortschreitend, konzentriert um die – zum Teil deutlich mit Nebenfiguren kontrastierte – Hauptfigur **[435]** Oddr. Der Erzähler arbeitet mit typischen Motiven und Erzählschablonen, die er – mehr oder weniger stark variierend – immer wieder neu aufgreift: Herausforderung/Kampf, Angriff/Schlacht, Sieg über starke Übermacht, Rache, Gewalt, Ruhm usf. Die Dreizahl spielt nicht nur in der Makrostruktur eine zentrale Rolle, sondern läßt sich bis in die Feinstrukturen des Handlungsverlaufs und das einzelne Dingmotiv hinein verfolgen: drei Wikingerfahrten, bevor Oddr die Schwurbrüderschaft mit Hjálmar eingeht; drei Beispiele von Odds Überlegenheit bei Herrauðr, bevor er nach Bjalkaland zieht; drei Jahre Aufenthalt in Irland; drei Pfeile Gusisnautar; drei Steinpfeile, die Oddr von Jólfr empfängt, usw. Gleiches oder Ähnliches wird immer wieder formelhaft mit gleichen oder ähnlichen Formulierungen wiedergegeben (z. B. die stereotype Frage, ob Oddr derjenige

sei, der einst in Bjarmaland war). Der Erzähler wirkt bei aller Phantastik unpersönlich, ja trocken.

Gehen wir von da zur A/B-Version über, so stellen wir zunächst vor allem eine beträchtliche Anschwellung des Umfanges fest. Diese Ausweitung der Textmasse bedeutet zunächst eine recht drastische Vermehrung des Phantastischen – besonders durch die Erweiterung bzw. Wiederholung des Ögmundr-Motivs, durch die sich dieser Widersacher Odds immer deutlicher als böser Geist entpuppt, und durch die phantastisch-grotesken Erlebnisse Odds beim Riesen Hildir, wo er von der Riesentochter als Spielzeug in die Wiege gelegt wird und trotz des Größenunterschieds mit ihr einen Sohn zeugt. Wichtig sind aber vor allem die Auswirkungen der stofflichen Erweiterung auf Struktur und Erzählweise:

a) Was auf den ersten Blick als reine Stoffanhäufung erscheinen mag, erweist sich bei näherem Zusehen als eng mit dem aus der früheren Fassung Überlieferten verflochten, ja es ist hier offensichtlich mehr Gewicht auf Kausalzusammenhänge gelegt als in S. Zum Beispiel erfährt Oddr jetzt, wieso Ögmundr ihn beim ersten Zusammentreffen zum Zweikampf herausgefordert hat (es war Rache für Odds Bjarmalandfahrt, wozu Ögmundr vom König der Bjarmar mit einer Riesin eigens gezeugt wurde). Der Erzähler vergißt nicht so leicht wie derjenige der S-Version, so daß er vor allem immer wieder auf Ögmundr zurückkommt. Dieser böse Geist wird zu einer Art Mittelpunkt in den neu hinzugefügten Abschnitten, Odds Suche nach ihm wird bis zu einem gewissen Grad zum Leitfa- **[436]** den der Erzählung – freilich nicht so, daß das Geschehen um Ögmundr die anderen Motive verdrängen würde. Vielmehr wird das Ögmundr-Motiv mit dem aus der älteren Fassung übernommenen Stoff verwoben, so daß eine Art zyklische Struktur entsteht, die zur Interpretation auffordert: auch wenn man gewiß nicht so viel Tiefsinn in diese Struktur hineinlesen darf wie dies Pálsson-Edwards 1971 (S. 44 ff.) tun, kann wohl in dem nun so stark hervortretenden Motiv des unbesiegbaren Ögmundr irgendwie eine Markierung der Grenzen des Reckenlebens erkannt werden.

b) Damit ergibt sich in der A/B-Version ein Sinnelement, das in S noch nicht vorhanden ist und gegenüber der älteren Fassung bereits auf eine höhere Stufe der Verschriftlichung hinweist (vgl. Haug 1988, bes. S. 147 ff.). Dies läßt sich durch weitere Merkmale stützen, die wesentlich im Rahmen reiner Schriftlichkeit zu verstehen sind. So zeigt sich entschieden profilierter als in der S-Version ein bestimmtes Erzählinteresse, welches im vorliegenden Fall deutlich auf dem Übernatürlichen bis Grotesken liegt: das Riesen-Motiv wird gedoppelt; ein rätselhafter Ratgeber Rauðgrani, den der Erzähler direkt mit Odin in Verbindung setzt, tritt auf; unheimlich große Vögel und Ungeheuer verschiedener Art bedrohen das menschliche Leben (am krassesten das *finngálkn*). Manches, was in der früheren Fassung noch einigermaßen realistisch dargestellt ist, ist hier ins Phantastische gesteigert: Ögmundr ist vom unheimlichen Recken zum bösen Geist phantastischer Herkunft geworden;

Oddr ist jetzt zwölf Ellen groß statt sieben; der König und die Königin von Bjálkaland schießen "af hverjum fingri" u. dgl. m.

Von einem "individuellen" Stil kann dabei natürlich in keiner Weise die Rede sein. Die Neigung zum Phantastischen folgt im wesentlichen dem hyperbolischen Geschmack spätmittelalterlicher Erzählkunst. Das stärkere Hervortreten eines fiktiven Erzählers manifestiert sich noch durchaus nicht in eigentlichem Kommentieren, führt aber allerdings schon über bloß "technische" Formeln ("nú er þar til máls at taka", "sem fyrr er skrifat" u. dgl.) hinaus zur gelegentlich direkten Anrede an ein fiktives Publikum, wie sie vor allem aus den Riddarasögur und ihren original isländischen Ablegern bekannt ist und offensichtlich eine Stufe der narratologischen Entwicklung markiert, wo nicht mehr so sehr mit reiner Mündlichkeit als mit einer literarischen Kommunikation durch Schreiben und Vorlesen zu rechnen ist (vgl. vor allem Glauser 1983, 1985, auch Bandle 1988) – das **[437]** sprechendste Beispiel steht am Schluß der Saga: "ok lýkr þar nú sögu Örvar-Odds, eftir þvi sem þér hafið nú heyrt frá sagt".

Hinzu kommen, ebenfalls als Anzeichen stärkerer Schriftlichkeit, ein größerer Wortreichtum – besonders deutlich in relativ inhaltsleeren Dialogen –; eine an gewissen Stellen erkennbare mehr "unperspektivische" Darstellung (vgl. Rossenbeck 1970) – z. B. beim Berserkerkampf auf Seeland Kap. 10, wo die in S noch deutliche szenische Gestaltung völlig fehlt –; gewisse wenn auch wenig markante Einflüsse von Ritterkultur bzw. Rittersaga – in der Szenerie Aquitaniens und vielleicht auch an Herrauðs Hof, möglicherweise auch in Odds schließlichem Status als seßhafter König; gelegentliche Merkmale "gelehrten" oder "florissanten" Stils, wie Partizipien anstelle von Nebensätzen, Wortpaare wie "þinn vegr od virðing", "um sker ok um skóga, eyar ok andnes", usw.

Zusammenfassend läßt sich etwa folgende Entwicklung der Örvar-Odds saga postulieren:

a) Nach verbreiteter Anname liegt der Saga ein gewisser historischer Kern zugrunde. Wie u. a. Saxos Erwähnung eines "Jathriae regulus Oddo" zu erkennen gibt, mag es tatsächlich (vielleicht im 9. Jahrhundert) einen südwestnorwegischen Kleinkönig Oddr gegeben haben, der nach Bjarmaland und vielleicht noch weiter herum reiste und als Wikinger und Bogenschütze berühmt wurde. Von ihm mögen im 10. Jahrhundert Geschichten in Umlauf gewesen sein, in denen vielleicht auch schon Momente einer gewissen Fiktionalisierung (phantastisch-mythische Elemente) vorkamen.

b) Im 11./12. Jahrhundert gab es wohl schon eine Art Saga von Örvar-Oddr in mündlicher Form, welche möglicherweise auch den Gedichten von Örvar-Oddr zugrunde lag (anders zum Verhältnis von Saga und Strophen Lönnroth 1979). Spätestens im 12. Jahrhundert wurde diese Saga durch die Verbindung mit der Hjálmar-Sage, wie sie durch Saxo bezeugt ist, erweitert. Soweit Rückschlüsse aus der S-Version gezogen werden dürfen, waren aber diese frühen mündlichen Versionen noch

relativ kurz und wiesen wohl auch noch einen verhältnismäßig starken realistischen Einschlag auf.

c) Was im übrigen noch auf mündlicher Stufe hinzugekommen sein mag, läßt sich schwer bestimmen, Wie aus der Analyse von S deutlich gewor- **[438]** den sein dürfte – u. a. einfach-volksepische Erzählform ("plain narrative"), Zurücktreten des fiktiven Erzählers, Fehlen einer intrikateren Sinnstruktur –, steht diese Version aus dem Anfang des 14. Jahrhunderts nach Form und Struktur der Mündlichkeit noch nahe (sie liegt ja auch zeitlich nicht weit von dem allgemein angenommenen Beginn einer schriftlichen Fornaldarsaga in der 2. Hälfte des 13. Jahrhunderts entfernt). Gewisse Märchenmotive – z. B. Ögmundr als böser Geist, Aschenbrödel- oder Odysseus- bzw. Goldener-Motiv: Oddr bei Herrauðr – können schon auf mündlicher Stufe, vielleicht im 13. Jahrhundert, hinzugekommen sein, doch scheint die Grundstruktur von Odds Heldenlaufbahn noch in der S-Version trotzt allen mehr oder weniger abenteuerlichen Zutaten deutlich durch.

d) Noch in der M-Version aus der 2. Hälfte des 14. Jahrhunderts sind die inhaltlich-strukturellen Änderungen nicht allzu bedeutend, doch zeigt sich hier einerseits deutlich eine gewisse Geschmacksänderung in mittelalterlich-höfischer Richtung – vor allem in der tunlichsten Vermeidung von Wörtern aus dem heidnisch-dämonischen Bereich: *tröll*, *risar*, *flagðkona* –, anderseits wird die typische, aus übersetzten und originalen Riddarasögur reichlich bezeugte Tradierung durch Schreiben und Vorlesen hier noch deutlicher angesprochen als in dem oben erwähnten Schluß von A/B:

> Ok lýkr hér nú sögu Örvar-Odds eftir því sem ek hefi hana á bókum heyrt. En þó at ek hafi mörg orð þau mælt eða framsagt í þessi sögu, er ónytsamleg eru, þá bið ek þess, at guð almáttigr láti engan gjalda, þann er les eða hlýðir eða ritar

e) In der A/B-Version dagegen hat eine wesentliche Strukturveränderung stattgefunden. Der märchenhaft-phantastische Einschlag ist nicht nur ganz allgemein beträchtlich vermehrt, sondern ein einzelnes phantastisches Motiv, das Ögmundr-Motiv, ist in der Weise ausgeweitet, daß es innerhalb des ursprünglichen Saga-Rahmens eine Art zyklische Struktur bildet. So wie die jüngste Fassung uns vorliegt, kreuzen sich in ihr zwei Strukturen: eine alte traditionelle Abenteuergeschichte und ein neues Thema, das eigenen Gesetzen gehorcht, zugleich aber seinen Platz in der Sinnstruktur des Ganzen einnimmt. Wie man aber immer den Sinn des erweiterten Ögmund-Motivs im einzelnen deuten mag, das Wesentliche für uns ist, daß die Entwicklung der Örvar-Odds saga in ihrer Gesamtheit zeigt, wie eine Fornaldarsaga von einem möglicherweise historischen Kern aus sich sukzessive in eine Wikinger-, Abenteuer- und hyperbolisch- **[439]** phantastische Saga und schließlich in eine Form wandeln konnte, welche der Riddarasaga recht nahe steht.

3. Wenn aber die Örvar-Odds saga – jedenfalls in der jüngsten Version – die Merkmale verschiedener Saga-Gattungen in einem und demselben Text vereinigt,

stellt sich um so dringlicher die Frage, welcher der herkömmlicherweise angenommenen Gattungen sie nun eigentlich zuzuordnen sei.

Wie bekannt, wird die Örvar-Odds saga gewöhnlich zu der Gruppe der Wikingersaga gezählt – grob gesagt, ganz einfach aus dem Grund, daß die Hauptfigur ein Wikingerheld ist. Wenn es darum geht, gemäß der Gliederung der Fornaldarsaga in Helden-, Wikinger- und Abenteuersaga, die Wikingersaga zu definieren, werden zwar – z. B. von de Vries 1964/67, S. 464 f. – neben dem Wikingermotiv auch noch andere Kriterien genannt: Handlungsstruktur in Form einer Abenteuerreihe, übernatürliche Phänomene, meist positive (selten tragische) Lebensanschauungen u. dgl.; die Frage ist nur, ob nicht all' das ebenso gut Merkmale der am nächsten verwandten Gattungen sind? Sehen wir einmal von den "Heldensagas" ab, welche ja dadurch, daß sie größtenteils aus Prosaübertragungen älterer Lieder bestehen, recht klar abgegrenzt sind, ist es zunächst vor allem die "Abenteuersaga", der gegenüber eine über das rein Stoffliche hinaus gehende Definition der Wikingerzeit Schwierigkeiten macht.

Über die Abenteuersagas hat vor allem Hans-Peter Naumann (s. Naumann 1978, 1983) zwei Aufsätze geschrieben, welche ein gutes Gesamtbild derjenigen Sagas vermitteln, welche nach herkömmlicher Auffassung zu dieser Gattung (oder Unter-Gattung) gehören. Auch er betont mit vollem Recht die zahlreichen Gemeinsamkeiten von Abenteuer- und Wikingersagas: schematische (schablonenmäßige) Struktur; Abenteuerfolge, an deren Ende der Held den Sieg erringt und Prinzessin und "Königreich" gewinnt; mangelnde Heldenideale; Hyperbolik und Freude am Burlesken. Trotz der offensichtlich engen Verwandtschaft aber hebt Naumann eine Reihe von Eigenschaften hervor, welche nach seiner Meinung die Abenteuersaga im besonderen charakterisieren: die Existenz eines deutlich greifbaren Erzählers, der Stellung nimmt zur Geschichte und deren Erzählen; Typik von Erzählanfängen und -schlüssen; Wiederholungsprinzip, Dreizahl; Informationen über Land und Leute in reizarmen Erzählphasen; Mehr- **[440]** strängigkeit der Handlungsführung; Austauschbarkeit von Stoffen und Motiven aus verschiedenen Bereichen wie nordischer Heldensage und (niederer) Mythologie, skandinavischen und internationalen Märchen- und Wandermotiven, höfischen Romanen sowie (deutscher) Spielmannsdichtung. Obwohl Naumann mit Recht gewisse Nuancen zwischen einzelnen Texten der beiden Gattungen feststellt – z. B. geringeres Gewicht des Märchenhaften in Wikingersagas –, zeigt doch ein Vergleich einiger der Sagas, von denen Naumanns Typologie der Abenteuersaga ausgeht, mit einigen "Wikingersagas" rasch, wie gering die Differenzen im Grunde sind. In Wirklichkeit gibt es kaum ein einziges Merkmal der Abenteuersaga, welches im Gesamten der Wikingersagas fehlen würde; es geht höchstens um Gradunterschiede. U. a. mag Mehrsträngigkeit der Komposition in Wikingersagas weniger offensichtlich sein, und vor allem ist das "Abenteuermuster", die Abenteuerreihe als zentrale Strukturkonstituente im allgemeinen deutlicher in Abenteuersagas, obwohl sie auch – wie gerade die Örvar-Odds saga zeigt – in Wikingersagas durchaus nicht fehlt. Vergleicht man die Örvar-Odds saga mit Naumanns Merkma-

len, wird leicht ersichtlich, daß sämtliche von diesen zum mindesten in der jüngsten Version ebenfalls vorkommen. Einige von ihnen fehlen zwar in der älteren Fassung, nicht jedoch die Abenteuerstruktur, welche in diesem Fall geradezu als die wichtigste Übereinstimmung gelten kann.

Die Abenteuersaga, welche sich in Thema und Komposition der Örvar-Odds saga am unmittelbarsten vergleichen läßt, ist die Göngu-Hrólfs saga; ein Vergleich dieser *beiden* Sagas erscheint deshalb auch besonders informativ. Beide handeln von einem langen Abenteuer- und Heldenleben, von einem Kämpen, der sich hervortun will, aber doch edel und hilfreich (ein "Idealist") ist, der auf Heerfahrt die halbe Welt durchzieht, weder Machtgier noch erotische Bedürfnisse zeigt und trotzdem am Schluß Königstochter und Königreich bekommt. Gewisse Unterschiede lassen sich zwar nicht übersehen: das Abenteuermuster ist klarer in der Göngu-Hrólfs saga, die hyperbolischen Einschläge sind hier zahlreicher und deftiger, zugleich aber auch die Einflüsse der Ritterkultur augenfälliger und der Erzähler greifbarer; aber ebenso klar ist, daß es sich dabei lediglich um graduelle Unterschiede handelt, und es besteht deshalb kein Grund, die Örvar-Odds saga einer anderen Gattung (oder Gruppe) zuzuzählen als die Göngu-Hrólfs saga. **[441]**

Die originalen Ritter- oder Märchensagas, die sich erst in neuester Zeit vermehrt Aufmerksamkeit zugezogen haben, sind am gründlichsten analysiert bei Glauser 1983. Wie Glauser nachweist, folgen alle diese Sagas mehr oder weniger deutlich der Struktur, welche lt. Propp allen Märchen zugrunde liegt – mit Funktionen wie Mangel/Schädigung, Ruf nach dem Helden, Auszug des Helden, Begegnung mit Helfer/Schenker, Empfang des Zaubermittels, Kampf-Sieg, Entgegennahme des Gesuchten (Aufhebung des Mangels, der Schädigung), Rückkehr (eventuell mit neuer Verfolgung), Rettung, Belohnung: der Held bekommt Königstochter und Königreich, Stil und Motive sind von festen Schablonen geprägt, zentraler Inhalt und Botschaft sind ritterliche Ideale im Gegensatz zu allem, was der Märchenwelt des Ritters feindlich ist. Zeit und Raum sind abstrakt, nur auf den Ritter und seinen Gegner bezogen.

Es liegt auf der Hand, daß alle diese Merkmale in gewisser Weise, wenn auch in geringerem Ausmaß, auch auf die Örvar-Odds saga zutreffen. Nicht wesentlich anders als der höfische Ritter ist auch Oddr ein vorbildlicher Held, wenn auch von etwas primitiverem Zuschnitt. Bei der Analyse der Handlungsstrukturen ergaben sich auch deutliche Übereinstimmungen mit Märchenstrukturen gemäß Propp und auch Greimas, auch wenn diese Strukturen in der Örvar-Odds saga nicht ganz so strikt durchgeführt sind. Reihungstechnik, Wiederholung, Formeln (in Sprache und Motivik) sind auch in der Örvar-Odds saga grundlegende Gestaltungselemente, und ganz wie in den Märchen- oder originalen Riddarasögur ist des die Figur des Helden, welche Zeit und Raum prägt.

Es wäre selbstverständlich abwegig, Differenzen zwischen der Örvar-Odds saga und anderen Fornaldar- und Riddarasögur ebenso wie auch zwischen Wikinger-, Abenteuer- und Märchensagas (und übersetzten Riddarasögur) *im ganzen* völlig in

Abrede stellen zu wollen. Das Entscheidende aber, das nicht übersehen werden darf, ist, daß die allermeisten Texte dieser Sagagruppen oder "-gattungen" eine gemeinsame Grundstruktur aufweisen, und es fragt sich deshalb von da aus noch einmal, wieweit sich die herkömmliche Gliederung im Bereich von Fornaldar- und Riddarasaga überhaupt aufrechterhalten läßt.

Die eingangs zitierten neueren Beiträge zur Gattunsproblematik legen ja auch allesamt Zeugnis davon ab, wie notwendig das Suchen nach neuen und präziseren Kriterien und Definitionen ist, geben aber freilich **[442]** gleichzeitig zu verstehen, wie schwierig es sein dürfte, zu eindeutigen neuen Resultaten zu gelangen. Gerade die Erkenntnis, daß die Entwicklung der Gattung Saga, wie sie sich im Rahmen der gesamten altisländischen Literatur – vom mehr Historisch-Realistischen zum rein Fiktionalen – abspielte, auch im "Kleinen" innerhalb der einen Textgeschichte stattfinden konnte, läßt die Ausarbeitung einer festen und auf eine Mehrzahl von Merkmalen abgestützten Gattungstypologie als besonders schwierig erscheinen. Mit neuen positiven Vorschlägen zu kommen, ist hier nicht der Ort; es sollte lediglich an einem besonders markanten Beispiel die Schwierigkeit der Problematik demonstriert werden. Was mir sicher scheint: der Terminus *Wikingersaga* könnte vermieden werden, da sich ein entsprechender Begriff weder auf der Grundlage von Struktur noch Stil, ja im Grunde nicht einmal stofflich-inhaltlich abgrenzen läßt. Wofür ich plädieren möchte: *Fornaldarsaga* (vielleicht mit Ausnahme der *Heldensaga*) und *Riddarasaga* (mindestens die *originale* oder *Märchensaga*) sollten als *eine* große Gattung genommen werden, die beispielsweise den Namen "romantische Sagas" bekommen könnte. Daß eine solche Großgattung intern wieder differenziert werden müßte – nach inhaltlichen, stilistischen, strukturellen und ähnlichen Gesichtspunkten –, liegt auf der Hand, aber darauf möchte ich mich nicht einlassen; es wäre eine Aufgabe, die noch viele Nordisten kommender Generationen beschäftigen könnte.

Literatur

Bandle, Oskar (1988). Die Fornaldarsaga zwischen Mündlichkeit und Schriftlichkeit. Zur Entstehung und Entwicklung der Örvar-Odds saga. In: Wolfgang Raible (hg.), Zwischen Festtag und Alltag (ScriptOralia 6). Tübingen, S. 191–213

Boer, R. C. (1888): Ǫrvar-Odds saga. Academisch proefschrift. Leiden

Ebel, Uwe (1982): Darbietungsformen und Darbietungsabsicht in Fornaldarsaga und verwandten Gattungen. In: Uwe Ebel, Beiträge zur nordischen Philologie. Frankfurt, S. 56–118

Glauser, Jürg (1983): Isländische Märchensagas. Studien zur Prosaliteratur im spätmittelalterlichen Island (Beiträge zur nordischen Philologie 12). Basel/Frankfurt a. M.

Glauser, Jürg (1985): Erzähler – Ritter – Zuhörer. Das Beispiel der Riddarasögur. Erzählkommunikation und Hörergemeinschaft im mittelalterlichen Island: In: Régis Boyer (hg.), Les Sagas de Chevaliers. Riddarasögur. Actes de la Ve Conférence internationale sur les Sagas. Toulon, S. 93–119

Greimas, Algirdas Julien (1966): Sémantique structurale. Recherche de méthode. Paris **[443]**

Haug, Walter (1988): Struktur, Gewalt und Begierde. Zum Verhältnis von Erzählmuster und Sinnkonstitution in mündlicher und schriftlicher Überlieferung. In: Gerd Wolfgang Weber (hg.), Idee · Gestalt · Geschichte. Festschrift Klaus von See. Odense, S. 143–57

Heusler, Andreas (1943): Die altgermanische Dichtung, 2. Auflage. Potsdam (Nachdruck Darmstadt 1967)

Kalinke, Marianne (1985): Riddarasögur, Fornaldarsögur, and the problem of genre. In: Régis Boyer (hg.), Les Sagas de Chevaliers. Riddarasögur. Actes de la Ve Conférence internationale sur les Sagas, Toulon. S. 77–87

Lönnroth, Lars (1979): The double scene of Arrow-Odd's drinking contest. In: Hans Bekker-Nielsen et al. (hg.), Medieval Narrative. Odense, S. 94–119

Nahl, Astrid van (1981): Originale Riddarasögur als Teil altnordischer Sagaliteratur (Texte und Untersuchungen zur Germanistik und Skandinavistik 3). Frankfurt a. M./Bern

Naumann, Hans-Peter (1978): Die Abenteuersaga. Zu einer Spätform altisländischer Erzählkunst. In: Skandinavistik 8, S. 40–55

Naumann, Hans-Peter (1983): Erzählstrategien in der Fornaldarsaga: Die Prüfungen des Helden. In: Akten der Fünften Arbeitstagung der Skandinavisten des deutschen Sprachgebiets 16.–22. Aug. in Kungälv, St. Augustin, S. 131–142

Nordal, Sigurður (1953): Sagalitteraturen. In: Nordisk Kultur VIII:B, S. 180–273

Olrik, Axel (1908): Episke Love i Folkedigtningen. In: Danske Studier 1908, S. 69–89

Olrik, Axel (1909): Epische Gesetze der Volksdichtung. In ZfdA 51, S. 1–12

Pálsson, Hermann (1979): Towards a Definition of Fornaldarsögur. In: Fourth International Saga Conference München July 30th – August 4th (Paper)

Pálsson, Hermann + Edwards, Paul (1971): Legendary Fiction in Medieval Iceland (Studia Islandica 30). Reykjavík

Propp, Vladimir (1972): Morphologie des Märchens. Hg. von Karl Eimermacher. München

Righter-Gould, Ruth (1980): The Fornaldarsögur Norðurlanda. A Structural Analysis. In: Scandinavian Studies 52, S. 423–441

Rossenbeck, Klaus (1970): Die Stellung der Riddarasögur in der altnordischen Prosaliteratur. Eine Untersuchung an Hand des Erzählstils. Diss. Frankfurt a. M.

Schier, Kurt (1970): Sagaliteratur (Sammlung Metzler). Stuttgart

Schlauch, Margaret (1934): Romance in Iceland. New York

von See, Klaus (1981): Das Problem der mündlichen Erzählprosa im Altnordischen. In: Skandinavistik 11, S. 89–95

de Vries, Jan (1964/67): Altnordische Literaturgeschichte, 2. völlig neubearbeitete Auflage, 2 Bände (Grundriß der Germanischen Philologie 16). Berlin

Weber, Gerd Wolfgang (1986): The decadence of feudal myth – towards a theory of riddarasaga and romance. In John Lindow et al. (hg.), Structure and meaning in old Norse Literature. Odense, S. 415–454