

DIE ERZÄHLSTRUKTUR DER MÄRCHENSAGAS.

I.

Als Märchensagas werden im folgenden die nicht-übersetzten isländischen Prosaerzählungen bezeichnet, die sich von etwa 1300 an als eine Art Mischform aus Riddarasögur und Fornaldarsögur unter Verwendung weiterer narrativer Elemente der Sagaliteratur zu einer der beliebtesten Gattungen spätmittelalterlicher Erzählkunst in Island entwickelten.

Die Umorientierung in der isländischen Literatur des 14. Jahrhunderts, welche durch die Abwendung vom vorwiegend "realistischen" Erzählen der Isländersaga und Königssaga hin zu einem "phantastischen" Erzählen in den Abenteuer- und Märchensagas markiert wurde, präsentierte sich neben sprachstilistischen Innovationen am offensichtlichsten in den neuen Erzählstoffen: Figuren und Schauplätze dieser jüngern Texte hatten keine Verankerung mehr in der unmittelbar existierenden, heimischen Welt, sie waren dem Zugriff von Leser und Zuhörer durch die Verlegung der Handlung in ein typisiertes südländisches Milieu ohne Realitätsbezug entrückt, Held, Heldin und Nebenfiguren entstammten in der Regel ritterlich-höfischen Kreisen. Anders als in der Isländersaga war nicht mehr der Ehre-Rache-Konflikt konstitutiv für die zentrale Handlung, sondern diese orientierte sich in den Märchensagas - idealtypisch - an den frisch importierten Liebesthemen kontinentaleuropäischer Prägung. Es waren diese Märchensagas, auf eine Formel gebracht, glücklich endende Brauterwerbungs-erzählungen in märchenhaft-irrealem Milieu, ihre Botschaft lag ganz eindeutig und primär in der Unterhaltung, die sie boten.

"Märchensaga" wird hier dem wertend-pejorativen Terminus "lygisaga", aber auch der unbefriedigenden, weil zu stark einschränkenden Bezeichnung "originale Riddarasaga" vorgezogen; der Sammelbegriff "Märchensaga" impliziert eine weitere Abgrenzung,

die auch Zwischen- und Übergangsformen zu Rittersaga, später Isländersaga, Vorzeitsaga, Volksmärchen einschliesst (vgl. dazu etwa Sveinsson 1929, xxviif., Anm. 1; Liestøl 1930, 43; Schier 1965, 257; Halvorsen 1969, Sp. 179f.; Schier 1970, 105f.).

Trotz grösster Verbreitung bis ins 19. und beginnende 20. Jahrhundert hinein wurde diese Werkgruppe nur selten zum Gegenstand wissenschaftlicher Untersuchungen gemacht. Die Hauptursache für diese Vernachlässigung ist natürlich in dem geringen künstlerischen Gehalt zu suchen, der allein das Kriterium der literarischen Wertung bildete. Die wichtigen ausführlicheren Arbeiten zum Thema - vornehmlich von Jiriczek (1894), Schlauch (1934), Sveinsson (1964) - konzentrierten sich zur Hauptsache auf die inhaltliche Komponente der Märchensagas: in komparatistisch (Schlauch) oder literarhistorisch (Sveinsson) orientierten Stoffuntersuchungen ging es dabei um eine deskriptive Aufarbeitung des umfangreichen Materials, Motive und Stoffe wurden auf mögliche Vorlagen, Einflüsse, Importwege hin studiert; die Wünschbarkeit solcher Analysen insbesondere für die vergleichende Folkloristik und die Märchenforschung wurde wiederholt betont. Es konnte in diesen Untersuchungen gezeigt werden, in welchem hohen Mass die isländischen Märchensagas - "die ältesten märchenüberlieferungen des skandinavischen (isländischen) Volkes" (Jiriczek 1894, 3) - teilhaben am internationalen Schatz mittelalterlicher Erzählstoffe (vgl. besonders auch Boberg 1966). Inhaltliche Parallelen zum Ritterroman, Volksmärchen, zur Spielmannsdichtung, Brauterwerbungserzählungen allgemein, sind deutlich und in grosser Anzahl repräsentiert, erzählt werden bei aller Stoff- und Motivvariation stets die gleichen Inhalte: ein unübertroffener Prinz braucht für sein Reich eine geziemende Frau und erhält sie nach mannigfaltigen Schwierigkeiten. Im Mittelpunkt der Handlung stehen Kämpfe gegen übernatürliche Wesen (in unsern Texten jötnar, tröll, flagðkonur, drekar) und böse Widersacher (berserkir, blámenn), welche es selbst auf die schöne Jungfrau abgesehen haben,

oder es gilt, schwierige Proben zu lösen, Verzauberungen rückgängig zu machen.

Aus der Erkenntnis heraus, dass "nicht das Motiv formbildend wirkt, sondern die Dichtungsform die Motive gestaltet" (Lüthi 1976,129), aus der Überzeugung also, dass Studien über "den sermerkte kombinasjonen av motiv" (Liestøl 1930,44) entgegen Liestøls Skepsis durchaus Aufschlüsse über die Spezifik der Märchensagas erhoffen lassen, sollen im folgenden nun den bisher geleisteten historisch-genetischen Untersuchungen einige Beobachtungen zur erzählerischen Struktur dieser Texte zur Seite gestellt werden.

Als theoretisches Hilfsmittel bei der Analyse invarianter Handlungsmuster bietet sich trotz aller Kritik und Weiterführungen (vgl.zB. Meletinskij 1975; Jason 1977; Lachmann 1978) die von Vladimir Propp an russischen Volksmärchen entwickelte morphologische Methode als das konkret praktikabelste Verfahren an. In seiner Morphologie des Märchens (=Propp 1975) von 1928 - in der strukturalistischen Märchenforschung "noch immer das beste und grundlegendste Werk" (Meletinskij 1975,276) - unterscheidet Propp zwischen veränderlichen (Motiven, Sujets) und invariablen (Komposition) Faktoren, und er kann zeigen, dass der grossen Reichhaltigkeit der Formen im Märchen eine quantitative Begrenztheit der Funktionen, der Motiveme (Terminus von Dundes) gegenübersteht, dass "die Spezifik des Zaubermärchens nicht in den Motiven (denn sehr viele seiner Motive kehren auch in anderen Genres wieder), sondern in gewissen Struktureinheiten begründet liegt, um die sich die Motive gruppieren" (Meletinskij 1975,245). Die Adäquatheit der Methode zur Beschreibung märchenhafter oder märchenähnlicher Strukturen von Erzählungen, die nicht zu Propps ursprünglichem Korpus der russischen Zaubermärchen gehören, ist verschiedentlich erwiesen worden (vgl.für unsern Zusammenhang besonders Nolting-Hauff 1974; Engelstad 1976; Carlé 1976).

II.

Betrachten wir nun einen für das Gesamtkorpus der Märchensagas in vielfacher Hinsicht repräsentativen Text, die Ectors saga ¹. Der Inhalt der etwas über 100 Seiten langen Erzählung lässt sich stichwortartig auf folgende Weise zusammenfassen: Die Saga setzt mit einer Quellenfiktion ein, welche eine Anknüpfung an die Trojasage herstellt. König Karnotius aus dem Geschlecht des Priamus herrscht in Thecisia, er heiratet die indische Königstochter Gelfrjör; ihr Sohn wird nach dem grossen Helden Ector getauft. Er erhält die Ausbildung in den liberales artes und wird mit siebzehn Jahren zum Ritter geschlagen. In einem Turnier überwindet er sechs Königssöhne, die sich ihm darauf als Gefolgsleute anschliessen. Um ihren Ruhm zu vergrössern, legen alle sieben Ritter den Schwur (heitstrenging) ab, ein Jahr lang jeder für sich allein auf Abenteuerfahrt auszuziehen. Der Erzähler folgt nun jedem Held und schildert in einfacher Sukzession seine Erlebnisse.

- (1) Vernacius wird vom Riesen Nocerus im Kampf überwunden und ins Gefängnis geworfen; die Prinzessin Almaria, die der Riese ebenfalls geraubt hat, überreicht Vernacius ein Schwert, mit dem er den Riesen töten kann; Vernacius verlobt sich anschliessend mit der Prinzessin und kehrt in Ectors Schloss zurück.
- (2) Florencius wird von der Prinzessin Silvia zu Hilfe gerufen, um gegen den Berserker Kaldanus zu kämpfen; im Duell tötet Florencius den Heiden, auch einen angreifenden Riesen macht er unschädlich; als Belohnung erhält er die Prinzessin zur Frau, er heiratet und kehrt ins Schloss zurück.
- (3) Fennacius rettet eine Zwergenjungfrau vor der Vergewaltigung durch einen svartalfr; ihr Vater schenkt ihm Schwert, Schild und eine Salbe gegen das Gift des schrecklichen Drachen, der das Königreich bedroht; Fennacius gelingt es, den Drachen zu töten; er erhält dafür die Prinzessin Mábil zur Frau, die dem Erlöser versprochen wurde; Fennacius heiratet und kehrt zurück ins Schloss.
- (4) Alanus kommt ins Reich Nafaria, das von einem Zauberer, seiner bösen Frau und einer Wölfin bedroht wird; zusammen mit einem Gefolgsmann kann er diese drei Unholde töten und erhält die Königstochter Lucia zur Frau; nach der Heirat kehrt er zurück ins Schloss.

- (5) Trancival gewinnt durch gute Taten einen Löwen, ein Zauberpferd und Gefolgsleute; er hilft dem König Viöfractus im Kampf gegen den Angreifer Tirus, welcher sich die Prinzessin Pruna erpressen will; Trancival tötet Tirus in einer grossen Schlacht und erhält die Prinzessin zur Frau; er kehrt ins Schloss zurück.
- (6) Aprival wird am Hof von König Troilis nach harten Duellen überwunden und ins Gefängnis geworfen; die Prinzessin Trobil befreit ihn zwar aus dem Gefängnis, doch er kann nicht in Ectors Schloss zurückkehren, sondern muss sich versteckt halten.
- (7) Ector gewinnt den Königssohn Jamunth als Gefolgsmann; in Siria befreit er das Reich von einem giftspeienden Drachen; er unterstützt den König Apollonius darauf gegen die Prinzen Ermengillus und Estomarus, die sich das Reich und die Königs-tochter Valdre erpressen wollen; in einer grossen Schlacht schlägt er die Feinde und erhält das Recht, über die Hochzeit der Prinzessin zu bestimmen; darauf kehrt er in sein Reich zurück.

Ector lässt zu einem Heerzug rüsten, um den vermissten Aprival zu befreien. Er fordert König Troilis zum Kampf heraus. In der folgenden ungeheuren Schlacht überwindet Ector den Königssohn Eneas. Die herrliche Prinzessin Trobil bringt eine Versöhnung zwischen den beiden Heeren zustande. Mit grosser Pracht wird darauf die Hochzeit zwischen Ector und Trobil gefeiert. Jedem seiner Gefolgsleute verschafft Ector ein Reich. Der Erzähler schliesst mit einer Referenz auf die Bücher von meistari Galterus.

Gleich ein oberflächlicher Blick auf die Ectors saga offenbart die frequenten Märchenelemente: Drei- und Siebenzahl, Doppelung, Parallelismus (bis hin in Entsprechungen kleinster Elemente wie Tötungsart des Gegners), Variation, Steigerung mit Achtergewicht (diese besonders deutlich in der Ausrichtung auf den Haupthelden Ector) als Gestaltungszüge, die aus der Volksdichtung allgemein als "epische Gesetze" (Olrík) vertraut sind, aber auch so märchenspezifische Motive wie der Ausritt des Helden, die Begegnung auf der Waldlichtung, die anonyme Übernachtung beim Bauern und vornehmlich das gesamte Arsenal an schimären Wesen.

Nun macht aber das Inhaltsreferat nicht nur deutlich, dass der

vorliegende Text Stoffe und Motive mit dem Märchen teilt, sondern es illustriert, wie wesentliche Entsprechungen auch in der erzählerischen Grundstruktur, der Handlungsentwicklung bestehen; die Handlungen der sieben Einzelabenteuer sind durchaus "klassische" Märchenhandlungen, welche wie folgt abstrahiert werden können: Der Held zieht aus und überwindet allein oder mit der Hilfe einer weiteren Person in einem Kampf einen Gegner, der ein Königreich bedroht. Als Belohnung für seinen Erfolg erhält er die Prinzessin zur Frau und kehrt mit Ruhm beladen in sein Reich zurück. Die abstrakte Märchenhandlung, die sich an den nach Propp essentiellen Motiven Schädigung (A) bzw. Mangel (a), Auszug des Helden (↑), Schenker-Zaubermittel (D-F), Kampf-Sieg (H-I) gegen den Schädiger, Behebung der Schädigung (K), Rückkehr (↓), Hochzeit und Thronbesteigung (W*) orientiert, erfährt in der Märchensaga von Ector und seinen kappar eine fast idealtypische Konkretisierung ².

Trotz Querverbindungen zwischen den einzelnen Sequenzen (die sich im Mittelteil der Saga ausnahmslos mit den sieben Abenteuern decken), trotz einiger Verflechtungen der Erzählstränge etwa in Form der nur partiell liquidierten Schädigung in (6), die gleichzeitig das Initialmotivem A (Schädigung) des Schlussteils bildet, somit den Schlachtzug zur Befreiung des nicht zurückgekehrten Aprival auslöst, ist die Handlung der Ectors saga einfach und linear; parallel und ohne nennenswerte Komplikationen entwickeln sich die Sequenzen über die zentralen Elemente A (B C) D-E-F H-I K, wobei gattungsspezifisch dem Kampf, der direkten physischen Auseinandersetzung zwischen Held und Gegenspieler die Konfliktlösung zukommt. Kämpfe (ausgeformt als Duell oder grosse Schlacht, seltener in den Märchensagas in Gestalt der hólmganga oder einer Seeschlacht) bilden hier wie in den meisten Sagas der Gruppe die zentralen Erzählabschnitte, welche das Publikum zu schätzen wusste ³.

Besondere Aufmerksamkeit dürfen in unserm Zusammenhang die in der Saga von Ector repräsentierten Schenker-Zaubermittel-Segmente

beanspruchen, findet sich doch hier eine ganze Reihe interessanter thematischer Ausfüllungen dieser Motiveme mittels verschiedener Motive aus Volksglauben und Ritterroman. Morphologisch gleichwertig sind so zum Beispiel die in (1) von der Prinzessin Almaria dargebotene Unterstützung, die sich darin äussert, dass sie dem Helden das dem Riesen entwendete Schwert überreicht und ihn über die einzige verletzbare Stelle des übermächtigen Widersachers - den Nabel - informiert; in (3) die Belohnung durch den Zwerg für die gute Tat des Helden Fenacius, der den kleinen hässlichen Schwarzalf tötet, als dieser sich eben an der Zwergentochter vergehen will; in (5) die Gewinnung des Löwen als dankbares Begleittier, das der Held aus den Klauen eines Drachen befreit, oder des Zauberpferdes als Belohnung für die Befreiung des Alfenknaben aus der Gewalt des Riesen; in (7) die Gefolgschaft des im Zweikampf überwundenen Ritters, welchen Ector schlafend auf einer Waldlichtung findet. Hier spielt keine Rolle, dass sich sowohl schenkende Figur wie geschenktes Objekt in den einzelnen Stellen verschieden manifestieren, es ist nicht wichtig, welches Motiv (etwa Löwenritter-Motiv aus der Gattung des französischen Ritterromans oder Motiv des dankbaren Jenseitigen aus heimischer Volksüberlieferung) zur Anwendung gelangt. Strukturell von Bedeutung ist vielmehr, dass alle diese Handlungen - ihrerseits Folgen von richtigen Reaktionen des Helden, also von bestandenen Proben ("qualifizierenden Prüfungen", Greimas) - den Helden mit einem Zaubermittel versehen, das ihm in der entscheidenden Auseinandersetzung (der "Hauptprüfung", Greimas) mit dem Gegner zustatten kommt, dass diese geschenkten Objekte den Helden erst dafür qualifizieren, ihn in die Lage versetzen, den folgenden Kampf siegreich zu gestalten. Im einen Fall ist es das Schwert, mit dem allein der Riese erledigt werden kann (1), im andern Fall Schild, Schwert und Zaubersalbe, die den Helden unversehrbar machen (3), ein weiteres Mal erwirbt er sich einen Begleiter (einen Löwen (5) oder einen Gefolgsmann (7)), welcher

ihm im Kampf beisteht. In Abenteuer (1) liegt in der vom Riesen geraubten Prinzessin eine Kontamination zweier handelnder Personen vor, indem in dieser Figur der Handlungskreis Schenker und der Handlungskreis Prinzessin (gesuchte Gestalt) zusammenfallen. Bemerkenswert ist ferner die durchgängige Inversion der Schenker-Zaubermittel-Motiveme vor dem A-B-Segment (Schädigung-Information über das Unglück) in (3) bis (7): der Held gelangt also in den Besitz des Zaubermittels, noch ehe er vom Zweck seiner Verwendung weiss.

Variierend besetzt sind gleichfalls die andern Handlungskreise (zB. "Gegenspieler": Riesen (1,2,7), Drachen (3,7), Berserker, blämenn (2,6), Wölfin, Zauberer, Sau (4), feindliche Könige (5, 6,7)) und die jeweiligen Kernmotiveme ("Kampf-Sieg": etwa Schwertstich durch den Nabel, Zweikampf, Drachenkampf, Ringkampf, Heeresschlacht), wobei auch hier der Vielfalt der verschiedenen Motive, der Motivfülle auf der Ebene der konkreten Textrealisierung eine in den einzelnen Abenteuern grösstenteils analoge erzählerische Tiefenstruktur entspricht.

III.

Die Ectors saga ist mit ihrer einfachen narrativen Grundstruktur durchaus repräsentativ für einen Grossteil der Märchensagas, wobei hervorgehoben werden muss, dass nicht alle Texte der Gruppe eine ebenso klare Entsprechung in der idealen Märchenstruktur haben. Zeigen auch zahlreiche Erzählungen eine deutliche Kongruenz zwischen Handlungsstruktur (wie sie ua. mittels Propps Funktionenanalyse verdeutlicht werden kann) und Erzählexpansion, so steht dieser relativen Geschlossenheit und Stringenz der Handlungsführung (als gutes Beispiel etwa die Jarlmanns saga ok Hermanns) in andern Texten (zB. Rémundar saga keisarasonar, Gibbons saga) ein Missverhältnis zwischen einfach strukturiertem Geschichte und überdimensioniert gedehnter, "aufgeschwellter" Fabel gegenüber. Durch ökonomisches Umgehen (Dehnen,

Retardieren) mit seinem Stoff kann ein Verfasser eine an und für sich unergiebige Handlung entfalten oder zwei und mehrere selbständige "Märchen" in einer Märchensaga eingliedern (zB. Viktors saga ok Blávus, Sigrgarðs saga ok Valbrands).

Einen komplizierteren Handlungsablauf zeigen Texte wie die Nitida saga oder die Dínus saga drambláta, in denen das meykongr-Motiv strukturbildend ist; hier werden die zentralen Handlungsträger der einzelnen Sequenzen differierend besetzt, was Perspektivenwechsel innerhalb einer Erzählung bewirkt, wie sie für das einsträngig erzählende Märchen nicht typisch sind. Sagas mit solcher Grundstruktur lassen sich kaum mehr befriedigend mit Propps Instrumentarium analysieren, sie stehen jedoch im Gesamtkorpus der Märchensagas in der Minderheit.

Ganz besonders markant scheidet sich eine kleine Gruppe von den übrigen Texten aus: Mágu saga, Bærings saga, Mírmanns saga und in gewissem Mass auch Konráðs saga. In diesen, den übersetzten Riddarasögur nahestehenden Sagas sind märchenhafte Strukturen höchstens rudimentär fassbar, bei einer allen vier Erzählungen gemeinsamen märchenähnlichen Grundkonstellation des Personals und der Handlungsentwicklung darf die Struktur als lediglich ansatzweise märchenähnlich bezeichnet werden, was bedeutet, dass diesen "jüngeren Riddarasögur" (Schier 1970, 112) eine gegenüber den restlichen Märchensagas weit weniger einfache Erzählstruktur zugrundeliegt.

Lässt sich somit für die meisten Märchensagas ein mehr oder minder deutlich ausgeprägter märchenhafter - abstrakter - Handlungsverlauf ansetzen, so darf hier andererseits das Problem der Textexpansion nicht ausgeklammert werden. Märchensagas sind keine Märchen. Ein Hauptunterschied ist hier die Signifikanz der Ausdrucksform, welche in der Märchensaga verglichen mit der des Märchens weitgehend geringer ist. Erzählt das Märchen konzentriert und knapp - "abstrakt" (Lüthi) -, so dass eine Handlungseinheit, ein Motivem häufig durch einige wenige Sätze konstitu-

iert wird ⁴, so entfaltet die narrative Grossform "Märchensaga" ihre Geschichte auf bisweilen ansehnliche Umfänge. Dem Verfasser steht dabei ein ganzes Repertoire an konventionellen retardierenden Erzählmitteln zur Verfügung, wobei sich besonders für formelhafte Abläufe und typische Szenen vorgeprägte Erzählschablonen einer grossen Beliebtheit erfreuen. So determinieren die zahlreichen zeremoniösen und dekorativen Einschübe wie Empfangs- und Festschilderungen oder die festgeformten Stereotypen für das Aufwachsen des Helden, für Turniere, Duelle und Schlachten, die morphologisch häufig ohne entsprechende Bedeutung bleiben, den Erzählstil der "schilderungssüchtigen" ⁵ Märchensagas derart, dass diese Erzählschablonen als ein charakterisierendes - märchenfremdes - Stilmerkmal der Märchensagas betrachtet werden dürfen ⁶.

IV.

Die isländischen Märchensagas repräsentieren in der Mehrheit den strukturellen Typus des Zaubermärchens; der Reichtum an Themen, Stoffen, Motiven der internationalen Erzählwelt ist in beiden Gattungen entsprechend dem identischen Grundschema von Schädigung, Schenker-Zaubermittel, Kampf-Sieg, Liquidierung der Schädigung, Belohnung organisiert. Damit teilt die Märchensaga ihre fundamentale, auf die Glorifizierung des Helden zielende Struktur mit weiteren Textsorten des Märchen- und Trivialromans (vgl. hierzu besonders Nolting-Hauff 1974). Konventionelle Märchenstrukturen, wie man sie in Abenteuer-, Ritter-, Liebes-, Spionage-Roman usw. findet, sind mit ihrem Verlauf vom anfänglichen Mangel über unüberwindbar scheinende Hindernisse zum vorgeprägten glücklichen Ende einfach, dem Leser vertraut und deshalb leicht rezipierbar. Die Attraktion dieser Erzählungen, auch der isländischen Märchensagas, entsteht zum grossen Teil aus der Spannung zwischen Bekanntem und Unbekanntem, zwischen vertrauter

stereotyper Grundstruktur und unerwarteter Realisierung des zu Erzählenden. Dieses Nebeneinander von Gewissheit (über den positiven Ausgang) und Ungewissheit (darüber, wie die Aufgaben gelöst, die Schwierigkeiten bewältigt werden) ist ein Hauptprinzip aller Populärliteratur⁷. Massgeblich zum Erfolg der Märchensagas - man rechnet allgemein mit mehr als 250 Sagas in weit über 2000 Abschriften - beigetragen hat neben den reizvollen Erzählstoffen deren einfache Anordnung entsprechend dem Märchenschema.

Anmerkungen

- 1 Ausgabe: Läte Medieval Icelandic Romances 1. Edited by Agnete Loth, Copenhagen 1962, S.79-186 (=EdAMB 20).
- 2 Kodierung gemäss den amerikanischen und französischen Ausgaben; vgl. dazu das Siglen-Verzeichnis in Propp 1975,153. S. auch Nolting-Hauff 1974,141,Anm.59.
- 3 Einarsson 1961,209: " 'Ekki er gaman að guðspjöllunum; enginn er í þeim bardaginn,' sagði kerlingin."
- 4 Vgl. etwa Propps berühmte Analyse des kurzen Märchens Die wilden Schwäne, in welchem die Zahl der Funktionen beinahe dem der Sätze des Märchens gleichkommt (Propp 1975,95-97).
- 5 Lüthi 1976,25: "Das europäische Volksmärchen kennt keine Schilderungssucht."
- 6 Gerade die Formelhaftigkeit bereitete den Kritikern immer wieder Verdruss und so empfahl denn Finnur Jónsson, man möge diese Schablonen überspringen: "navnlig er kampskildringerne ulidelige, og de er netop både mange og lange; dem skal man helst springe over" (Jónsson 1902,104).
- 7 Auch nicht-literarische Unterhaltungsmedien erzählen häufig nach ähnlichen Schemata. So nennt H.de Boor (1962,210) die mittelhochdeutsche Heldendichtung von Wolfdietrich und Ortnit den "Wildwestfilm des Mittelalters", und P.Schach (1960,337) bezeichnet zurecht die "construction" der isländischen Märchensagas als "in many ways" "not unlike that of popular television plays".

Zitierte Literatur

- BOBERG 1966 : Inger M. Boberg, Motif-Index of Early Icelandic Literature, Copenhagen (=BibIAM 27).
- DE BOOR 1962 : Helmut de Boor, Geschichte der deutschen Literatur, 2, 5. Aufl., München.
- CARLÉ 1976 : Birte Carlé, Den høviske roman om Flores og Blanseflor - set i lyset af Vl. Propp: Eventyrets morfologi: en roman om kærlighed og orden, in: Meddelelser fra Dansk lærerforeningen 1976, 2, 167-179.
- EINARSSON 1961 : Stefán Einarsson, Islensk bókmenntasaga. 874-1960, Reykjavík.
- ENGELSTAD 1976 : Irene Engelstad, Fortællingens mønstre. En strukturell analyse av norske folkeeventyr, Oslo.
- HALVORSEN 1969 : Eyvind Fjeld Halvorsen, Riddersagaer, in: KJNM 14, Sp. 175-183.
- JASON 1977 : Heda Jason, A Model for Narrative Structure in Oral Literature, in: Patterns in Oral Literature. Edited by Heda Jason, Dimitri Segal, The Hague-Paris.
- JIRICZEK 1894 : Otto Luitpolt Jiriczek, Zur mittelländischen volkskunde. Mitteilungen aus ungedruckten Arnamagnänschen handschriften, in: ZfdPh 26, 1893-94, 2-25.
- JÓNSSON 1902 : Finnur Jónsson, Den oldnorske og oldislandske litteraturs historie, 3, København.
- LACHMANN 1978 : Renate Lachmann, Die Propp-Nachfolge in der sowjetischen Forschung, in: Erzählforschung 3. Hrg. v. Wolfgang Haubrichs, Göttingen, S. 46-70 (=LiLi. Zeitschrift für Literaturwissenschaft und Linguistik. Beiheft 8)
- LIESTØL 1930 : Knut Liestøl, Ikring dei islendske lygisögur, in: Maal og Minne 1930, 43-54.
- LÜTHI 1976 : Max Lüthi, Das europäische Volksmärchen. Form und Wesen, 5., durchges. Aufl., München.
- MELETINSKIJ 1975 : Eleasar Meletinskij, Zur strukturell-typologische Erforschung des Volksmärchens, in: Vladimir Propp, Morphologie des Märchens, Frankfurt/M., 241-276.
- NOLTING-HAUFF 1974 : Ilse Nolting-Hauff, Märchen und Märchenroman. Zur Beziehung zwischen einfacher Form und narrativer Grossform in der Literatur, in: Poetica 6, 1974, 128-178.
- PROPP 1975 : Vladimir Propp, Morphologie des Märchens. Hrg. v. Karl Eimermacher, Frankfurt/M.

- SCHACH 1960 : Paul Schach, The Saga of Tristram ok Isodd. Summary or Satire?, in: Modern Language Quarterly 21, 1960, 336-352.
- SCHIER 1965 : Kurt Schier, Rezension v. Late medieval Icelandic romances, 1-3, in: Germanistik 6, 1965, 256-258.
- SCHIER 1970 : Kurt Schier, Sagaliteratur, Stuttgart.
- SCHLAUCH 1934 : Margaret Schlauch, Romance in Iceland, Princeton (reprint N.Y. 1973).
- SVEINSSON 1929 : Einar Ól. Sveinsson, Verzeichnis isländischer Märchenvarianten, Helsinki (=FFC 83).
- SVEINSSON 1964 : Einar Ól. Sveinsson, Viktors saga ok Blávus. Sources and Characteristics, in: Viktors saga ok Blávus. Jónas Kristjánsson bjó til prentunar, Reykjavík, cix-ccx.

