

Trollfrauen, Hundsköpfige und heidnische Priesterinnen – Vom fantastischen Spiel mit literarischen Genres in der *Sturlaugs saga starfsama*

Katja Schulz
(Universität Göttingen / Frankfurt)

Einführung

Die *Sturlaugs saga starfsama* (Sss) wird von Jan de Vries als 'eine wahllose Aneinanderreihung allbekanntester Motive' bezeichnet, ihr Bearbeiter, '[d]ieser Pfuscher[,] holte seine Motive überall her' (de Vries 1967, 499). Dieses Urteil soll im folgenden ein wenig differenzierter betrachtet werden. Im Fokus steht dabei die zentrale Episode der Bjarmaland-Reise; dort haben die Helden es nacheinander mit drei Arten von Figuren zu tun, die fantastisch in dem Sinne sind, daß sie so wie beschrieben real nie existiert haben: mit drei Trollfrauen, einem Volk von Hundsköpfigen und einer heidnischen Tempelpriesterin. Hat ein mittelalterliches Publikum diese Figuren als fantastisch aufgefaßt? Wie verhalten sie sich zu den Konventionen der Vorzeitsagas? Und welche Funktionen hat die Episode innerhalb der Saga?

Bei der Sss handelt es sich um eine *Fornaldarsaga*, die inhaltlich mit der *Borsteins saga Víkingssonar*, *Friþjófs saga frækna* und *Göngu-Hrólfs saga* verbunden ist. Ein Verbindungsglied ist Friþjófs Schwester Véfreyja, die eine zentrale Rolle in Sss spielt: sie ist die Ziehmutter von Sturlaugs späterer Frau Ása und seine stetige Ratgeberin, ohne deren Rat er seine Unternehmungen nicht bestehen würde.

Der Haupthandlungsstrang: Sturlaugr wird in Folge von Werbungs rivalitäten von dem erfolglosen (aber ranghöheren) Werber, König Haraldr, ausgeschiedt, das *úrarhorn* wiederzubeschaffen,¹ das 'Horn eines Auerochsen', der nach einer Hungersnot von den Bjarmen kultisch verehrt und durch Fütterung von Gold und Silber so gestärkt wurde, daß er daraufhin Menschen und Tiere verschlang und alles, was in seinen Weg kam, verwüstete. Zum Zeitpunkt der Sagahandlung steht das Horn in einem heidnischen Tempel bei den Bjarmen auf dem Altar vor einer Thors-Statue (was Sturlaugr jedoch erst herausfinden muß). – Bei der Aufgabe handelt es sich dezidiert um eine Botenfahrt, von der die Ausgesandten nicht zurückkehren sollen, ähnlich der Argonautensage, in der Iason die Beschaffung des goldenen Vlies aufgelegt wird. Entstanden ist die Sss, folgt man Zitzelsberger (1969, 5f.), zwischen der *Völsunga saga* und der *Göngu-Hrólfs saga*, vermutlich im frühen 14. Jh.

Begegnungen mit dreierlei 'Fantasiegestalten' ...

Auf der Suche nach dem Horn ankern die Helden in einer Bucht nördlich von Hálogaland und Finnmörk. Während der nächtlichen Ankerwache hören erst Áki, dann Framarr und zuletzt Sturlaugr Schritte und fragen jeweils, ob sie einem Mann oder einer Frau gegenüberstehen. Die Erzählung suggeriert zumindest bei Sturlaugr, daß er tatsächlich im Ungewissen ist über die Natur des Wesens, dem er gegenübersteht:

heyrir hann at gengir er uppi j griotinu ok ser at elldr hrytr ur griotinu uid er þat gengr. þetta kikuendi hefir j hendi addgeir einn. [...] Styrlaugr

¹ ein Erzählmuster, das in mehreren FAS ausgeprägt ist; vgl. dazu Power 1984.

spurdi 'huart a ek at heilsa konu edr karlmanni.' hon segir 'allheimskr glopr muntu uera' segir hon 'er þu ueizt ei huart er þu Ser ungar meyar edr karlmann' (Sss 18, 31-37).

Alle drei Trollfrauen erbitten von ihrem Gegenüber einen Gefallen; die ersten beiden wollen über den Fjord gerudert werden, um in einer Erbschaftsangelegenheit frühzeitig vor Ort zu sein (sie steigen dann beide mitten auf dem Fjord aus mit dem Hinweis, die restliche Strecke könnten sie ebenso gut waten), und bieten als Gegenleistung jeweils zwei Tage guten Segelwindes auf Abruf. Die dritte, Hornnefja, erbittet ein Rendezvous mit Sturlaugs Schwurbruder Hrólfir nefja, von dem sie schon viel gehört habe, und bietet Sturlaugr dafür einen Dolch, der sich klein wie eine Nadel zusammenschieben läßt, bei Bedarf jedoch jeden Gegenstand durchdringen kann. Als es scheint, sie wolle Hrólfir nicht nur ansehen, sondern auch anfassen, tötet Sturlaugr sie mit dem Dolch.

Nach der Begegnung mit den Trollfrauen gelangen die Helden ins Hundingjaland, das Land der Hundsköpfigen oder Kynokephaloi, das dem Handlungsverlauf zufolge zwischen Finnmörk und Bjarmaland, nordöstlich von Norwegen liegt. Dort soll Sturlaugr Auskunft über das Horn erlangen. Es scheint zunächst ein Land wie andre auch zu sein; erst bei näherem Herantreten zeigt sich, daß die Bewohner fremdartig sind und zu ihnen kein kommunikativer Zugang besteht:

þeir gengu nu a land þrir ok foro eptir skogi þykkann ok marka a eikum huar er þeir fara ok um sider komu þeir fram af skoginum ok sia morg stor herud borgir ok kastala. þeir sia eina borg ok haull miklu meiri en adrar. þangat foru þeir ok stodu þar menn j dyrum ok uar haka þeirra groin j bringuna. þeir giolltu sem hundar. þikkiaz þeir nu uita huar þeir uoru komnir (Sss 19).

Beim Betreten der Halle erkennt Sturlaugs Gefährte Áki in einer der Frauen — *ein af þeim er aukend þuiat hon uar miklu fegri en adrar* (Sss 19) — seine Tante Snælaug, die aber ist zunächst unwillig, ihr geheimes Wissen preiszugeben, *þuiat aullum ydr cer ætladr daudi ok þarf þui ei at segia ydr fra urarhorni* (Sss 20). Snælaugs Mann, der Hundingjar-König Hundólfr, läßt die Gefährten gefangennehmen. Die Hundingjar entkleiden ihre Gefangenen, führen sie in den Wald und auf eine Lichtung,

þar uoru steinar ij. miklir ok holir imnan. þeir uoru latnir j hin minna steinin en huelft ofan jfir enum meira ok uar þeim ætlat at suellta þar til bana. steinar þesser stodu a holkni einu. Nu gengu Hundingjar j brot ok þottuz uel hafa hefnt sinnar suiuirdingar (Sss 20).

Aus diesem Gefängnis können sich die Helden mit Hilfe von Hornnefjas Dolch befreien, der bei der Gefangennahme aufgrund der geringen Größe übersehen wurde, nun aber so groß wird, daß das Steingefängnis damit aufgebrochen werden kann.²

Die Reise geht weiter nach Bjarmaland zu dem Tempel, in dem sich das Horn nach Snælaugs Auskunft befindet; der Tempel *er helgat þor ok Odni Frigg ok Frey giort med myklum hagteik af dyrum uidi* (Sss 20). Schon von See aus sieht man die Pracht; dieser Eindruck verstärkt sich bei näherer Betrachtung. Sturlaugr schaut in den

² Zitzelsberger (1969, 5f.) sieht hier eine Anleihe aus der *Völsunga saga* (k. 8), wo Siggeir Sigmundr und Sinfjötli durch eine Steinplatte voneinander getrennt in einen Hügel setzen läßt; sie befreien sich mit Sigmunds Schwert, daß Signý in den Hügel schmuggelte. Der Name Hundólfr könnte, so Zitzelsberger, vom Hundingr der *Völs.s.* abgeleitet sein (der dort aber einer anderen, wenn auch unmittelbar folgenden, Episode zugehört).

Tempel hinein und erblickt eine Thorsfigur auf silberüberzogenem Altar, umgeben von kostbaren Gegenständen, und davor das *úrarhorn*, prächtig und angefüllt mit Gift. Im Tempel befinden sich dreißig Frauen, unter denen die Gyöja hinsichtlich ihrer Größe und Erscheinung herausragt (§ss 21). Sturlaugr begibt sich in den Tempel und ergreift das Horn so schnell, daß keine der Frauen etwas dagegen unternehmen kann. Als Hrólfir nefja – gegen Sturlaugrs ausdrücklichen Willen – es ihm gleichtun und ein kostbares Schachspiel entwenden will, schleudert die Priesterin ihn auf den Boden, daß sein Rückgrat bricht und er stirbt. Darauf tötet Sturlaugr sie mit Hornnefjas Dolch.

Die Frage der Fantastik

Alle drei geschilderten Begegnungen enthalten Elemente, die keine faktische Realität beanspruchen können. Sie sind insofern fantastisch entsprechend der ersten im Oxford English Dictionary angeführten Bedeutung von *fantastic*: *Existing only in imagination; proceeding merely from imagination; fabulous, imaginary, unreal*.

In der Literatur ist der Begriff 'fantastisch' bekanntlich viel enger gefaßt. Im Anschluß an Todorov, dessen Definition die literaturwissenschaftliche Fantastik-Forschung dominiert, bedarf die Fantastik der Unschlüssigkeit des Lesers (und bisweilen auch des Protagonisten), ob Figuren oder Ereignisse natürlichen oder übernatürlichen Ursprungs sind (letzteres bezeichnet er als 'das Wunderbare' / *le merveilleux*). Fantastik liegt gemäß Todorov nur dann vor, wenn die Unsicherheit bis zum Schluß der Erzählung (und darüber hinaus) anhält: *'Le fantastique, c'est l'hésitation éprouvée par un être qui ne connaît que les lois naturelles, face à un événement en apparence surnaturel'* (Todorov 1970, 29). Danach haben wir es hier sicher nicht mit Fantastik zu tun: Die Protagonisten stehen den Ereignissen gänzlich unverwundet gegenüber, der heutige Leser verweist die Handlung sogleich in den Bereich des Wunderbar-Märchenhaften.

Todorovs Definition stützt sich ganz auf das Verhältnis der Ereignisse zu den Naturgesetzen; die aber werden erst in nach-mittelalterlicher Zeit ausgebildet und maßgeblich für die Beurteilung dessen, was als normal oder paranormal angesehen wurde. Möchte man daher für das Mittelalter einen äquivalenten Maßstab an die Texte anlegen, so stellen sich zwei Fragen: zum einen, was im Mittelalter als möglicherweise 'normal' angesehen wurde, zum anderen, wie einzelne Genres sich zu dieser ersten Frage verhalten. Denn auch nach Todorov sind ja Darstellungen von Wunderbarem, wie sie etwa im Märchen vorkommen, nicht zur Fantastik gehörig, eben weil Protagonisten und Publikum genau diese wunderbaren Ereignisse erwarten.

Beiden Fragen soll im folgenden nachgegangen werden. Dabei soll zunächst ein Blick auf das Realitätssystem der *Sss* geworfen werden, also auf die Konstruktion und Gesetze dieser fiktiven Welt. Was für eine Wahrscheinlichkeit nimmt die hier repräsentierte Welt für sich in Anspruch? Weiter sollen die einzelnen Teilepisoden genauer betrachtet werden: Wie mag das zeitgenössische Publikum ihren Realitätsgehalt beurteilt haben? Fantastisch im erweiterten Sinne von Todorovs Definition wäre dann, was ein zeitgenössisches Publikum zweifeln ließ, ob es bei der Handlung mit rechten Dingen zugeht oder nicht.

Die kollagenhafte Welt der *Sturlaugs saga starfsama*

Die *Sss* greift augenzwinkernd Elemente aus unterschiedlichen Textarten auf und entwickelt sie parodierend – darin ist de Vries' Urteil, der Verfasser habe seine Motive überall hergeholt, zuzustimmen. Zeitgenössische kosmologische Texte hat er ebenso verwendet wie die Urgeschichte um den Riesen Fornjótr, Motive der Heldendichtung, stereotype Bestandteile von Vorzeitsagas und Stützge der Isländersagas.

Die Einleitung der Saga referiert die gelehrte Urgeschichte, wie sie im Prolog der *Snorra-Edda* überliefert wird: der Norden sei von 'Türken und Asien-Leuten' unter Odins Führung besiedelt worden:

Allir menn þeir er sannfrodur eru at um tíðendi úta þat at Grickir ok
Asiamenn bygðu Norðrlond. hóf þa tunga su er sidan dreifdiz um oll
lond. formadr þess folks hiet Odinn er menn telia ætt til (*Sss* 8).

Dieser explizite Bezug auf die zeitgenössische gelehrte Literatur unterscheidet die *Sss* von den meisten Vorzeitsagas (sie teilt sie jedoch mit der *Bósa saga* und dem *Sörlla þátr*; vgl. Heusler 1908, 13-18). Auch die zeitliche Einordnung der Handlung orientiert sich an mythischen Figuren: *J þann tíma var sa konungur j Suíaríki er Ingifreyr hiet* (23, vgl. *Ynglinga saga*!); dieser mythische König Ingifreyr macht Sturlaugr schließlich zum König in Schweden. Im hinteren Teil der Saga dann treten Figuren auf, die einer anderen Tradition der sagenhaften Urgeschichte Norwegens entnommen sind – jener, wie sie in der *Orkneyinga saga* und *Flateyjarbók* (unter dem Titel *Fundinn Noregr* bzw. *Hversu Noregr byggðist* in FAS 2, 73-91) überliefert ist: Snær und Mjóll sind Nachfahren des legendären Ur-Riesen Fornjótr und gehören damit im Grunde einem geschichtlichen Konzept an, das mit dem der 'asiatischen Besiedlung' konkurriert (vgl. Meulengracht Sørensen 2001; Schulz 2004, 263-273). Angesiedelt ist die Erzählung in einem realgeographisch anmutenden Umfeld – Þrándheimr, Naumdælafylki, etc.

Die Handlungslogik weist schon zu Beginn Elemente auf, die wir heute als 'übernatürlich' bezeichnen würden und die gewiß auch von einem zeitgenössischen Publikum in den Bereich des Wunderbaren verwiesen worden sein werden. Dazu gehört das Wirken der schon genannten Véfrejja, das sich als roter Faden durch die Saga zieht – de Vries bezeichnet sie als *deus ex machina* (1942, 460). Ihre Bedeutung wird dadurch unterstrichen, daß sie gleich nach der Einleitung in einem eigenen Kapitel eingeführt wird; als Tochter einer – wenn auch nur vorübergehend verzauberten – Riesin (vgl. *Þorsteins saga Víkingssonar*, FAS 3, 72f.) ist sie *marguis ok frod j flestu* (*Sss* 8) – in der Terminologie der Sagas eine Andeutung ihrer Zauberkundigkeit. Als *fóstra* verhilft sie ihren Schützlingen zu Kenntnissen und Fähigkeiten, die normal-menschliches Maß übersteigen. Ohne Handlungsanweisung von Véfrejja unternimmt Sturlaugr kaum etwas, sie stärkt ihn magisch, weist ihm den Weg in den äußersten Norden und stattet ihn mit magischen Waffen aus. Ihre Rolle ist immer wieder parodistisch gebrochen, so wird die mehrfache Betonung ihr 'komme nichts unerwartet' konterkariert durch die Bemerkung 'obwohl sie vom Alter sehr rote Augen hatte', und wenn Sturlaugr auf Anraten seiner jungen Frau Ása (Véfrejjas Ziehtochter) zu der rot-äugigen Alten kommt, will diese das Bett mit ihm teilen, legt aber einen Stock zwischen sich und Sturlaugr und zitiert damit gewiß den strahlenden Helden Sigurd beim Beilager mit Brynhild. Hier wird mit Versatzstücken etablierter Traditionen gespielt.

Mit Fortschreiten der Handlung wird der Kontrast zwischen dem heroischen Anspruch der Taten und ihrem tatsächlichen Inhalt immer größer; so gelobt Sturlaugr am Jólabend im zeremoniellen Gestus einer *heitstrenging*, er wolle den Hintergrund des *úrarhorns* ergründen oder andernfalls sterben. Ein Blick auf die Erfüllung des Gelübdes enthüllt dessen parodistischen Charakter: Sturlaug's 'Heldentat' besteht darin, auf genaue Anweisung Véfrejyas seinen Gefährten Frosti zur Riesin Mjöll, der Tochter des mythischen Königs Snær, auszuschicken, die die gewünschten Informationen geben kann. Er täuscht die gutgläubige und erotisch willige Riesin und verbrennt sie schließlich zusammen mit Frosti 'zu kalten Kohlen' (Sss 26) – ein Tod, der für 'Pulverschnee' (*Mjöll*) und 'Frost' wohl kein zufälliges Wortspiel bildet und einmal mehr den humoristischen Ton der Saga verdeutlicht (aber auch den kollagenhaften Charakter: Frosti, in Sss ein früh zu Sturlaugr hinzugestoßener Gefolgsmann, ist nach *Fundinn Noregr* der Enkel Fornjóts und Vater des Snær). Vor allem in der Episode um die Riesin Mjöll häufen sich die wunderbaren oder fantastischen Elemente.

Die Erzählstruktur der Saga erinnert an ein Märchen. Vor jeder Unternehmung bittet Sturlaugr Véfrejya um Rat und Hilfe, womit das Gelingen seiner Unternehmungen so gut wie gewährleistet ist. Die Dominanz ihrer Figur rückt die Saga in die Nähe von 'Foster-Sagas' wie *Halfðanar saga Brönufóstra* oder *Illuga saga Gríðarfóstra*. Strukturbildend ist ferner die märchentypische 'Dreizahl mit Achtergewicht': Drei Schwestern, die den Weg zum Horn weisen, wovon die dritte den Standort kennt (Véfrejya, Járngerör, Snælaug; vgl. Sss 17), drei Etappen auf der Suche nach dem *úrarhorn* (Bucht der Trollfrauen, Hundingjaland, Bjarmaland), drei Trollfrauen, die jeweils eine Gabe zum Gelingen der Unternehmung beitragen, worunter die dritte herausragt, usw. Auch stilistisch spielt die Saga mit Charakteristika anderer Genres und scheint z.B. die lakonischen Helden der Isländersagas zu parodieren, wenn etwa gleich zu Beginn der Saga Ása in fagra, von ihrem Vater mal wieder einem unwillkommenen Brautwerber versprochen, unaufgeregt fragt '*huerium er ek nu gipi*' und ihn dann tröstet '*uer kair fadir*' (vgl. Sss 10⁷⁻¹⁰, 10³⁴⁻³⁸).

Diese 'Kollage' unterschiedlicher literarischer Konventionen macht es schwer, ein kohärentes Realitätssystem zu rekonstruieren: Elemente, die in einer Isländersaga oder in einem kosmographischen Text einen Bruch darstellen, gehören in Märchen- oder Vorzeitsagas zum gängigen Repertoire und umgekehrt. Das Publikum wird daher unterschiedliche Signale über die Konventionen wahrnehmen und damit unterschiedliche Erwartungen, was in der Saga als 'normal' gelten kann, generieren – bzw. verstehen, daß in dieser Saga mit allem gerechnet werden muß. Damit kann von Fantastik im engeren Sinne in der *Sturlaug's saga starfsama* keine Rede sein: Die Saga hat geradezu zum Prinzip erhoben, daß jedes Realitätssystem erwartet werden kann.

Das Spiel der Saga mit den Erwartungen des Publikums soll im folgenden am Beispiel der drei Etappen auf der Bjarmalandsreise genauer betrachtet werden.

Rendezvous in der Wildnis – Begegnung mit den Trollfrauen

Die drei Trollfrauen gebieten über den Wind, Hornnefja kann ihre Größe beliebig verändern und besitzt einen magischen Dolch. Alle drei Frauen wissen, mit wem sie es zu tun haben, verfügen also über eine Art Vorauswissen. Ihrer Beschreibung nach sind sie klassische Riesinnen, bekleidet mit dem typischen *skinkyrtill* (in der *Ans saga*

bogsveigis ein Metonym für Riesinnen, vgl. FAS 2, 402f.), und so groß, daß sie den Fjord ebensogut durchwateten wie überrudern können. Damit entsprechen sie einem gängigen Figurentypus, der primär in Vorzeit- oder Märchensagas auftritt, und sind nach heutigem Naturverständnis ohne Frage 'wunderbar'.

Daß aber im Mittelalter (und darüber hinaus) geglaubt wurde, der Wind könne magisch beeinflusst werden, ist sehr wahrscheinlich; noch in der Aufklärung läßt sich diese Vorstellung nachweisen (so z.B. in Johannes Scheffers *Neue und wahrhaftige Beschreibung von Lappland*, die 1673 in Latein und 1675 in Deutsch erschien, oder Johann Gerhard Schellers *Reise-Beschreibung nach Lappland und Bothnien* von 1713. S. dazu ausführlich Hartmann 2000). In der Welt der Vorzeit- und Märchensagas ist die Kontrolle des Wetters durch Riesen (und gelegentlich Zwerge), mit oder ohne Hilfsmittel, ein gängiges Motiv;³ die Vorstellung, zur rechten Zeit den rechten Wind zu erhalten, war in einer seefahrenden Gesellschaft sicher überaus verlockend.

Hielt das mittelalterliche Saga-Publikum die Existenz von Riesinnen für 'normal' oder für wunderbar? Das ist schwer einzuschätzen. Als Gestalten der Wildnis werden sie sicher zumindest im Volksglauben für real gehalten worden sein, darauf deuten die parallelen Vorstellungen von 'wilden Weibern' und anderen Wildleuten häufig riesischer Natur, die etwa in Bächtold-Stäubli angeführt werden (1987 Bd. 9, 968-980). Gerade die Lokalisierung in der Wildnis wiederum ist für die hier geschilderte Begegnung typisch und wesentlich, nicht die Tatsache, daß diese Wildnis vor der Klüste Finnmörks liegt (das zeigt auch der Vergleich mit der jüngeren Version der Saga: Dort geht die Reise nach Süden; Sss 367): Die Riesinnen werden als Teil der sie umgebenden Natur dargestellt. Sprachlich wird das u.a. zum Ausdruck gebracht, indem sie als *kvikendi* ('Lebewesen') bezeichnet und damit deutlich von der Gruppe 'normaler' Frauen abgerückt werden. Das ist eine in den Vorzeitsagas gebräuchliche Strategie; ähnlich wird etwa in der *Egils saga einhenda* das Riesenmädchen *Skinnefja* beschrieben:

heyr þeir kvæklat upp yfir sik ... Þeir sá kvikendi uppi í hömrunum. Þat var meira á þvervegin en hæðina. (FAS 3, 332).

Indem die Helden sich die Riesinnen gewogen machen, machen sie sich die Kräfte der Natur zunutze: die Wunschwinde sichern ihnen im weiteren Verlauf der Saga ein Entkommen in gefährlichen Situationen.

Die Begegnung mit der dritten Riesin, *Hornnefja*, greift einerseits das Motiv der Foster-Riesin auf, die ein vorübergehendes Liebesverhältnis mit dem Helden eingeht und ihn dafür mit magischen Requisiten ausstattet, andererseits die mannstolle Riesin, die unverhohlen ihrer Begierde nach einem Mann Ausdruck gibt (vgl. Schulz 2004, 184ff., 199ff.). Parodierende Elemente sind z.B., daß sie nicht nach dem Helden, *Sturlaugr* verlangt, sondern nach dessen Gefährten *Hrólfr nefja*, denn dieser *se huerium manni nefliotari* (Sss 18). *Sturlaugr* stattet seinen Freund für das Rendezvous

³ vgl. etwa *Sörla saga sterka* FAS 3, 373; *Hrólfs saga Gautrekssonar* FAS 4, 114; *Hálfðanar saga Brönufostra* FAS 4, 297f.; das Motiv ist auch in der (den FAS nahestehenden) *Jómsvíkinga saga* mit einer Riesin – Þórgerðr Hólgabrúðr – verbunden (SUGNL 7, 116, k. 34). Siehe zu dem Motiv Schulz 2004, 179ff. Andere Saga-Genres schreiben Wetterzauber eher Menschen zu, die Heiligen- und Bischofssagas der Kraft eines Heiligen oder eines Gebetes, die Isländersagas zauberkundigen Menschen; s. Boberg 1966, D2140.

zu einer veritablen Vogelscheuche aus – und trifft damit den Geschmack der Riesin offenbar, denn: *Nu þrutnar hon j uexti miog ok teygir sig upp j bergit ok þottiz allðri of gerla sed hann geta* (Sss 19). Ihre Begeisterung über den nasenhässlichen, glupsch-äugigen, kugelwangigen und zauseligen Hrólfr steht in parodierendem Kontrast zu dem durchaus anspruchsvollen Geschmack anderer Riesinnen etwa in *Örvar-Odds saga* oder *Egils saga einhenda*, die immer die größten und schönsten Helden zum Objekt ihrer Begierde machen. Hornnefjas Vermögen, die eigene Größe nach Belieben zu verändern, wurde sicher auch im Mittelalter als ‘wunderbar’ angesehen; eine Parallele bietet nur noch die Riesin Harthgrepa in Saxos *Gesta Danorum* belegt (vgl. Boberg 1966, F531.6.5.2.). Im Umgang mit Hornnefja (wie später mit Mjöll) legt die Saga – parodierend? – nahe, eine allzu willige Frau ohne falschen Skrupel für die eigenen Zwecke einzusetzen und danach aus dem Weg zu schaffen.

Andre Länder, andre Sitten – zu Gast bei den Hundsköpfigen

Die Sss ist die einzige altnordische Saga, die eine Begegnung mit Hundsköpfigen schildert (vgl. Metzenthin 1941 s.v. *Hundingjaland* und Simek 1990, 211f., der hier eine Anleihe aus altnordischen kosmographischen Texten annimmt). Auch diese sind nach heutigem Verständnis ‘fantastische’ Figuren in dem Sinne, daß es sie nie gegeben hat, und Dubost zählt solche Hybriden von vornherein zum fantastischen Motivinventar (Dubost 1991, Chapitre 18: ‘Les êtres doubles: sagittaires et garous’). Aus mittelalterlicher Perspektive ist die Frage so eindeutig nicht zu beantworten, wird doch die Existenz solcher Wesen in der gelehrten Literatur, in Mappae mundi etc. bestätigt (vgl. die in Schulz 2004, 237 angeführte Literatur). Im Altnordischen kommen sie unter der Lehnschöpfung *hundingjar* für Kynokephaloi (‘Hundsköpfige’) in zwei Wundervölkerverzeichnissen vor, mit denen die Beschreibung des Volkes in Sss wörtliche Anklänge verbindet⁴. Für den ‘gut unterrichteten Menschen’ (vgl. Einleitung Sss) gab es also eigentlich keinen Grund, an der Existenz der Hundingjar zu zweifeln. Ungewöhnlich aber und ein Reflex der gelehrten Attitüde von Sss ist ihr Auftreten in einer Vorzeitsaga, deren vorherrschendes Realitätssystem zwar Riesen, nicht aber solche Exoten kennt.

Über die bloße Existenz der Hundingjar hinaus weist der Handlungsverlauf keine übernatürlichen Züge auf: Das Hundingjaland wird als ein bekanntes fremdes Land beschrieben, das die Helden suchen und mit einer Schiffsreise erreichen –

Styrlaugr mætti ‘huat landi ætli þer þetta er uer erum uid komnir.’

Franmar segir ‘Hundingjaland at frasogu Kols brodur mins’ (Sss 19).

Die Hundingjar werden schon beim Herannahen als *menn* bezeichnet und damit eindeutig der ‘Kultur’ zugerechnet; dafür ist, wie bei den Trollfrauen, auch hier das Umfeld entscheidend: Von ‘vielen und großen Bezirken, Städten und Schlössern’ ist die Rede. Erst bei näherer Betrachtung zeigt sich, daß die Züge dieser *menn* von denen

⁴ Die enzyklopädische Handschrift führt aus: *Cenocephali hafa hunds hofuð. oc hafa þeir gauð firir mal. klær ero a fingrum oc a taom en engir negill. [...] þar ero menn þeir enn er haka er groen við bringu niðr. þat heita Hundingjar. þeir ero sua við menn sem olmer hundar.* Hauksbók 166¹¹⁻¹² und 167⁹⁻¹⁰. – Die Beschreibung des Volkes in Sss kombiniert also offensichtlich die Angaben zu Kynokephaloi und zu Hundingjar. Ganz ähnlich in AM 194, 8vo (*Alfræði islensk I*, 35³ und 36^{31ff.}).

anderer Menschen abweichen und daß sie keine menschliche Sprache besitzen; dies aber verblüfft die Helden nicht, sondern bestätigt ihnen lediglich, daß sie ihr Ziel erreicht haben: *pikkiaz þeir nu uita huar þeir uoru komnir* (Sss 19). Die Erzählung verläuft weiter, als seien es Menschen, mit denen die Helden zu tun haben, die Szenerie ist höfisch, König Hundólfr reagiert in seiner Eifersucht nur allzu menschlich, selbst der Tod, den die Hundingjar Sturlaugr und seinen Gefährten zgedacht haben, zeugt von zivilisatorischer Ausgeklügeltheit und verdeutlicht sinnbildhaft ihren innertextlichen Status als 'Kulturvolk': Sie versuchen, die fremden Eindringlinge aus ihrer eigenen Kultur hinaus zu schaffen und in der Natur – im hohlen Stein auf der Waldlichtung – zu bannen. *Skóg* und *steinn* können dabei als Verkörperungen par excellence der Wildnis und der Natur gelten (vgl. für den Stein die Riesenkenningar vom Typ *hraundrengr*, *bergþúi* 'Lava-Bursche', 'Fels-Bewohner' etc.). Verblüfft ist die Verkehrung der gängigen Perspektive: während es gang und gäbe ist, daß die Helden (als Repräsentanten des 'Eigenen') das 'Fremde' aus der eigenen Kultur heraus in die Natur drängen, findet hier der umgekehrte Prozeß statt – die Hundingjar machen aus den Helden 'Felsbewohner'! Freilich nur vorübergehend: Gerade weil sie sich zuvor mit den Trollfrauen die Natur zum Verbündeten gemacht haben, können sie sich retten; der Dolch Hornnefjunaur befreit sie aus dem steinernen Gefängnis, mit einem Wunschwind können sie entkommen. Wird die oben erörterte Begegnung mit den drei Trollfrauen durch das Aufeinandertreffen von *Natur* und *Kultur* dominiert, so ist die im Verhältnis zwischen Sturlaugr und den Hundingjar aktualisierte Differenz eine dezidiert kulturell konnotierte zwischen *Fremdem* und *Eigenem* (vgl. auch Snælaug, die Verwandte Akis, die als 'viel schöner' als die Hundingjar-Frauen bezeichnet wird, Sss 19).

Schrecklich und prachtvoll – der heidnische Tempel

Der Tempel ist ebenso wie die Priesterin überaus prächtig ausgestattet. Die Frauen darin, darunter die Tempelpriesterin, wissen, wer ihren Tempel betritt, haben also eine Form von Vorauswissen; vom Schwert der Gyðja scheint Feuer zu brennen. Sie verfolgt Hrólf nefja mit knirschenden Zähnen und schleudert ihn auf den Boden, daß sein Rückgrat bricht; sie schreit so laut, daß ein Echo in den umliegenden Klippen ertönt. Eine hyperbolische Schilderung, gewiß, doch bricht kein übernatürliches Handlungselement in die Beschreibung ein. Wie schon die Trollfrauen, wird auch die Gyðja sprachlich von den Menschen abgerückt und tierähnlich geschildert:

hon uar suo stor sem risar bla sem hel en digr sem naut uidralitamikil ok
munnuid suarteygd ok supuid illa þo uar sia kona uel buin. (Sss 21).

In einer Strophe droht sie, Sturlaugr, den sie überheblich als *ofdul uesall kall* ('selbstüberschätzender kleiner Kerl') verspottet, mit den Zähnen (*goma kuern* 'Mühle des Gaumens', Sss 22) zu vernichten, und wird so weiter ent-menschlicht. Die konterkarierende Bemerkung *þo uar sia kona uel buin* drückt die gleiche Kombination von Pracht und Schrecken aus, die auch die Schilderung des Tempels charakterisiert: Er ist gesichert mit giftgefüllten Gräben und schwertbewehrten Schlagbäumen. Ebenso das *úrarhorn*: es ist *sua fagurt sem a skinanda gull sæi. fullt uar þat af eitri* (Sss 21). Zum Kontrast zwischen Pracht und Schrecken gesellt sich Komik, wenn sich alle Wappnungen als machtlos gegenüber einem tapferen Helden erweisen. In der Kombination

übergroßer Pracht mit hyperbolischer Schrecklichkeit gewinnt die Episode grotesken Charakter.

Die Szene ist überdeterminiert als heidnischer Hokuspokus; Tiervergötterung und traditionelle nordgermanische Götter überlagern einander; daß im Tempel eine Frau als *gyðia* dient, deutet Powers als ein blasphemisch-provokantes Element aus der christlichen Sicht des Erzählers (1984, 20). Hier ist alles so richtig abscheulich heidnisch! Die Verehrung von Tieren (wie hier des Auerochsen) ebenso wie Überfälle auf heidnische Tempel wird außer in Vorzeitsagas vor allem in den Sagas der beiden Bekehrerkönige, Olaf Tryggvason und Olaf Haraldsson, dargestellt (vgl. Boberg 1966, VI.8.) – wie es angesichts der Bekehrungsthematik dieser Sagas auch naheliegt. Die Episode hier in *Sss* zeigt weitreichende Übereinstimmungen mit der vermutlich ältesten Schilderung eines Überfalls auf einen Jómali-Tempel in der *Óláfs saga helga* (*Heimskringla* 311-315), die, mit anderen Berichten und Erzählungen aus der Zeit der christlichen Mission (vgl. Powers 1984, 20, 25), das Vorbild für die Episode in *Sss* gebildet haben dürfte – es ist schwer zu entscheiden, ob hier in erster Linie das Heidentum Ziel eines grotesk verzerrenden Spotts ist oder eher die Erzählungen, die das Vorbild der Szene in *Sss* bildeten, parodiert werden.

Fazit

Spezifisch für die *Sss* ist die Kombination von Elementen unterschiedlicher Genres: Sie vereint in sich Charakteristika gelehrter, wissenschaftlicher Literatur (die Einführung, die Existenz der Hundingjar) und dazu in Widerspruch stehender Abstammungsmythen (die Nachkommen des Urriesen Fornjótr), Züge der Isländersagas (Lakonie, stoische Haltung) und der Heldendichtung (Motive wie Stock im Bett oder Heitstrenging) sowie märchenhafte Struktur- und Handlungselemente. In der Mischung ergibt sich so eine Uneinheitlichkeit des Realitätssystems, die schon fast wieder als 'fantastisch' im Todorovschen Sinne bezeichnet werden kann.

Auf ihrer Bjarmalandfahrt treffen die Helden dreimal auf – jedenfalls nach heutigem Verständnis – fantastische Figuren: einmal in der Wildnis (Trollfrauen), einmal in einer hochzivilisierten Umgebung (Hundingjar) und einmal in einem Kulminationspunkt des Heidnischen (Heidentempel). Alle drei Kontexte können als kritische Bereiche im späten Mittelalter gelten: die Wildnis war im Norden die bei weitem dominierende Landschaftsform und barg mannigfache Gefahren für alle, die sich ihr aussetzten. Die Konfrontation mit fremden Zivilisationen hatte mit der Erweiterung des geographischen Horizonts an Bedeutung zugenommen; die Beschreibung eines fremden Volkes als monströses Wundervolk ist Ausdruck der extrem ethnozentrischen Perspektive, die die Fremden, nicht dem eigenen Kulturkreis Zugehörigen als Menschen abwertet und in Tiernähe rückt. Ähnlich wurden in der Auseinandersetzung mit nichtchristlichen Religionen deren Vertreter dämonisiert oder lächerlich gemacht, dabei richtete sich die Abwehr und Verteufelung gleichermaßen gegen die vorchristlich-nordischen Religion wie gegen andere Glaubensformen in angrenzenden Regionen wie Bjarmaland.

In der *Sss* werden diese 'kritischen Bereiche' im Anschluß an bekannte Erzähltraditionen aufgegriffen und diese Traditionen zugleich persifliert. Konstatiert Mitchell als Grundlage des Ethos der Vorzeitsaga die heroischen Ideale Ehre und

Tapferkeit (1991, 117, 120), so werden beide hier auf den Kopf gestellt: statt selbst die Unternehmung zu wagen, schickt Sturlaugr seinen Schwurbruder Frosti zur Riesin Mjóll aus; als 'Dank' dafür verbrennt er ihn anschließend zusammen mit der Riesin – die bei Mitchell genannten zentralen Anliegen des Heldenmuts und der Treue unter Schwurbrüdern werden ersetzt durch die Wahl der besten Ratgeber (Véfreyja) und Besinnung auf den eigenen Vorteil.

Literatur:

- Bächtold-Stäubli, Hanns (Hg.): *Handwörterbuch des deutschen Aberglaubens*. Hg. ... unter Mitwirkung von Eduard Hoffmann-Krayer. Mit einem Vorwort von Christoph Daxelmüller. Bd. 1-10. Berlin und New York, 1987 (Unveränderter Nachdruck der Ausgabe von 1927-1942).
- Boberg, Inger M.: *Motif-Index of Early Icelandic Literature*. Copenhagen, 1966.
- Dubost, Francis: *Aspects fantastiques de la littérature narrative médiévale*. Genève, 1991.
- Fornaldarsögur Norðurlanda* 1-4. Guðni Jónsson bjó til prentunar. Reykjavík, 1954 (zitiert als FAS).
- Hartmann, Regina: 'Die Lappen auf dem Weg ins "aufgeklärte Zeitalter"? Ihr Heterostereotyp in Texten deutscher Autoren zwischen Barock und Frühaufklärung'. *Skandinavistik* 30 (2000), 111-126.
- Heusler, Andreas: *Die gelehrte Urgeschichte im altisländischen Schrifttum*. Berlin, 1908.
- Metzenthin, Esther M.: *Die Länder- und Völkernamen im altisländischen Schrifttum*. Phil. Diss. Bryn Mawr, 1941.
- Mitchell, Stephen A.: *Heroic Sagas and Ballads*. Ithaca, London, 1991.
- Power, Rosemary: 'Journeys to the north in the Icelandic Fornaldarsögur'. *Arv* 40 (1984), 7-25.
- Schulz, Katja: *Riesen. Von Wissenschützern und Wildnisbewohnern in Edda und Saga*. Heidelberg, 2004.
- Simek, Rudolf: *Altnordische Kosmographie. Studien und Quellen zu Weltbild und Weltbeschreibung in Norwegen und Island vom 12. bis zum 14. Jahrhundert*. Berlin, New York, 1990. (Ergänzungsband zum RGA, 4)
- Snorri Sturluson: *Heimskringla*. ... Utg. af Finnur Jónsson. København, 1911. (zitiert als *Heimskringla*.)
- Sørensen, Preben Meulengracht, 2001 [1993]: 'The Sea, the Flame, and the Wind. The Legendary Ancestors of the Earls of Orkney'. In: Ders.: *At fortælle Historien. Telling History: Studier i den gamle nordiske litteratur*. Studies in Norse Literature. Trieste (Hesperides — Letterature e culture occidentali 16), 221-230.
- Sturlaugs saga starfsama: The Two Versions of Sturlaugs Saga Starfsama: a Decipherment, Edition, and Translation of a Fourteenth Century Icelandic Mythical-Heroic Saga*. By Otto J. Zitzelsberger. Düsseldorf, 1969 (zitiert als *Sss*).
- Todorov, Tzvetan: *Introduction à la littérature fantastique*. Paris, 1970.
- de Vries, Jan: *Altnordische Literaturgeschichte* Bd. II. Berlin, ¹1942, ²1967.