



universität
wien

MASTERARBEIT | MASTER'S THESIS

Titel | Title

Der defekte Held. Erzählstrategien in der spätmittelalterlichen fantastischen Sagaliteratur Islands

verfasst von | submitted by

Katharina Sophie Kühnel B.A.

angestrebter akademischer Grad | in partial fulfilment of the requirements for the degree of
Master of Arts (MA)

Wien | Vienna, 2024

Studienkennzahl lt. Studienblatt | Degree programme code as it appears on the student record sheet:

UA 066 868

Studienrichtung lt. Studienblatt | Degree programme as it appears on the student record sheet:

Masterstudium Skandinavistik

Betreut von | Supervisor:

Univ.-Prof. Dr. Robert Nedoma

Danksagung

Ein großer Dank gilt Herrn Univ.-Prof. Dr. Robert Nedoma für seine Hilfe und Geduld, seine wertvollen Literaturhinweise und nicht zuletzt für das Vertrauen, das er in mich und meine Forschungsarbeit gesetzt hat.

Weiters danke ich meinen Eltern Alexandra und Dirk Kühnel und meiner Oma Gudrun Ullrich für all ihre bedingungslose Unterstützung und ihre aufbauenden Worte. Ohne sie hätte diese Arbeit nie entstehen können.

Zuletzt ein Dank an alle, die mich in der intensiven Schreibphase begleitet haben: an Laura Griss, Lise und Kuni für das motivierende Co-Working, an Louis Falkenstein für die zahlreichen fachlichen und außerfachlichen Diskussionen und an Pia Sommer für das Training und alles andere.

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung	1
2. Gattungsbegriff und Gattungssystem der spätmittelalterlichen Sagaliteratur	4
2.1 Gattung als literaturwissenschaftliches Konzept	4
2.2 Die <i>fornaldarsögur</i>	6
2.3 Die übersetzten <i>riddarasögur</i>	8
2.4 Die originalen <i>riddarasögur</i>	12
2.5 Gattungsproblematik und Literaturkritik in der Forschungsgeschichte	13
3. Texte, Manuskripte, Editionen	19
3.1 <i>Konrads saga keisarasonar</i>	19
3.2 <i>Vilmundar saga viðutan</i>	22
3.3 <i>Samsons saga fagra</i>	25
3.4 <i>Parcevals saga</i>	28
3.5 <i>Göngu-Hrólfs saga</i>	30
4. Die Handlungsstruktur	32
4.1 Theorie	32
4.1.1 Handlung – schema- oder figurengeneriert?	32
4.1.2 Das Brautwerbungsschema als gattungshafte Dominante	35
4.1.3 Erzählschablonen	39
4.1.4 Variierende Wiederholung als Grundprinzip	41
4.2 Analyse	43
4.2.1 <i>Göngu-Hrólfs saga</i>	43
4.2.2 <i>Parcevals saga</i>	47
4.2.3 <i>Konrads saga keisarasonar</i>	49
4.2.4 <i>Samsons saga fagra</i>	52
4.2.5 <i>Vilmundar saga viðutan</i>	56
4.3 Ergebnisse	60
5. Raum- und Zeitkonzeptionen	62
5.1 Theorie	62
5.1.1 Fiktive Welten in der Narratologie	62
5.1.2 Fiktive Welten in der skandinavistischen Mediävistik	65
5.2 Analyse	68
5.2.1 <i>Konrads saga keisarasonar</i>	68
5.2.2 <i>Vilmundar saga viðutan</i>	72
5.2.3 <i>Samsons saga fagra</i>	75
5.2.4 <i>Göngu-Hrólfs saga</i>	77

5.2.5 <i>Parcevals saga</i>	80
5.3 Ergebnisse.....	83
6. Die Figur des Helden.....	85
6.1 Theorie.....	85
6.1.1 Was ist ‚Figur‘?.....	85
6.1.2 Die Figur in der mediävistischen Literaturwissenschaft.....	87
6.1.3 Die Figur des Helden in den fantastischen Sagas	89
6.2 Analyse	90
6.2.1 <i>Samsons saga fagra</i>	90
6.2.2 <i>Parcevals saga</i>	95
6.2.3 <i>Vilmundar saga viðutan</i>	104
6.2.4 <i>Göngu-Hrólfs saga</i>	109
6.2.5 <i>Konrads saga keisarasonar</i>	116
6.3 Ergebnisse.....	125
7. Resümee	127
8. Bibliographie.....	131
9. Anhang	140

Abstract

In der vorliegenden Arbeit werden fünf Sagas, die *Parcevals saga* (*Ps*), die *Konráðs saga keisarasonar* (*Ksk*), die *Samsons saga fagra* (*Ssf*), die *Vilmundar saga viðutan* (*Vsv*) und die *Göngu-Hrólfs saga* (*GHs*), untersucht. Das Forschungsinteresse liegt dabei auf mehreren Ebenen: zum einen werden die Sagas als Einzeltexte hinsichtlich ihrer Handlungsstruktur, der räumlichen und zeitlichen Gestaltung der Diegese und der Konzeption des defektiven Helden hin interpretiert. Zum anderen wird angestrebt, durch einen Vergleich der Ergebnisse der Texte, die in der modernen Forschungstradition verschiedenen Genres, den *fornaldarsögur* (*GHs*), übersetzten (*Ps*) und originalen *riddarasögur* (*Ksk*, *Vsv*, *Ssf*) zugeordnet werden, diese Gattungsunterscheidung kritisch zu überprüfen.

Insgesamt gesehen lässt sich feststellen, dass alle fünf Texte wesentlich von der Ästhetik der variierenden Wiederholung geprägt sind. Diese schlägt sich auf allen drei untersuchten Ebenen wieder. Hierbei sind zwei Arten zu unterscheiden: die variierend wiederholten Elemente können innerhalb des Einzeltextes etabliert werden oder aber aus dem intertextuell sich konstituierenden Fundus gattungsspezifischer Elemente entnommen werden. Hinsichtlich der Handlungsstruktur zeigt sich, dass sich bezüglich der fünf untersuchten Texte nur begrenzt von Schemaliteratur sprechen lässt. Alle Texte handeln von Brautwerbung; allerdings wird dieses Thema in vielen verschiedenen Konfigurationen erzählerisch fruchtbar gemacht. In Bezug auf die Gestaltung der fiktiven Welten kann eine große Diversität festgestellt werden. Diese lässt sich grob in eine Dichotomie zwischen diesen Welten und Waldanderwelten abstrahieren, es sei allerdings betont, dass die Welten in den konkreten Einzeltexten sehr verschieden ausgestaltet und hinsichtlich Handlung und Figuren funktionalisiert werden. Die Defektivität der Protagonisten wiederum dreht sich in allen fünf Sagas nie um das Figurenäußere allein – die Helden sind in ihrer Erscheinung und ihren ritterlichen Fähigkeiten meist perfekt. Viel wichtiger ist das Figureninnere und die Prozesshaftigkeit des Findens und Einnehmens des vorgegebenen Platzes in einer ständischen Gesellschaft.

Ob sich aus den in der vorliegenden Untersuchung herausgearbeiteten Unterschieden Gattungsgrenzen konstituieren lassen, kann aufgrund des geringen Umfangs des Korpus (nur fünf von mehr als sechzig Sagas) nicht abschließend beantwortet werden. Während sich durchaus relevante Unterschiede in der Handlungsstruktur, der Gestaltung der fiktiven Welten und der Figurenkonzeption feststellen ließen, waren sie jedoch bei keiner Saga so entscheidend, dass eine Angehörigkeit zu einem völlig anderen Erzählmodus, also zu einer völlig anderen Gattung, plausibilisiert werden kann.

1. Einleitung

Im mittelalterlichen Island gab es weder Ritter noch Königstöchter, weder Burgen noch Turniere; nicht einmal Städte oder Wälder lagen innerhalb des Erfahrungshorizonts eines durchschnittlichen isländischen Menschen. Trotzdem besteht die Sagaliteratur zu einem großen Teil aus genau diesen Elementen. Etwa ab 1200 lässt sich der Einfluss kontinentaleuropäischer höfischer Dichtung in isländischen Texten fassen (vgl. Bjarni Einarsson 1971, 35–41; Bjarni Einarsson 1976, 33–34, 121–126) – beinahe seit Beginn der isländischen Literatur, der im 12. Jahrhundert liegt (vgl. Uecker 2004, 20–23). Die Gattungen, bei denen sich dieser Einfluss am deutlichsten äußert, die übersetzten und originalen *riddarasögur*, sind allerdings noch bei weitem nicht genügend beforscht, besonders in Kontrast zu den *konungasögur* und *Íslendingasögur*, die schon seit vielen Jahrzehnten die literaturwissenschaftliche Aufmerksamkeit auf sich ziehen. Während sich das Forschungsinteresse hinsichtlich der übersetzten *riddarasögur* besonders auf Fragen der kulturellen Transmission konzentriert hat und die altisländischen Sagas dafür im Vergleich zu ihren kontinentaleuropäischen Vorlagen gelesen wurden (vgl. beispielsweise Rossenbeck 1970; Gardiner 1977; Kretschmer 1982; Glauser / Kramarz-Bein 2014), stand hinsichtlich der originalen *riddarasögur* ihre grundlegende Handlungsstruktur und die Herkunft der in ihnen vorkommenden Motive im Mittelpunkt (vgl. beispielsweise Glauser 1978; van Nahl 1981; Glauser 1983; Kalinke 1990). Nur selten wurden diese Texte bisher nicht hinsichtlich ihrer intertextuellen oder gattungsmäßigen Beziehungen zueinander untersucht, sondern als Einzeltexte auf ihre individuellen Erzählstrategien hin analysiert, interpretiert und ästhetisch gewürdigt.

Genau diese Lücke wird von der vorliegenden Arbeit in Angriff genommen, deren Gegenstand die folgenden fünf Sagas sind: die *Parcevals saga* (*Ps*), die *Konráðs saga keisarasonar* (*Ksk*), die *Samsons saga fagra* (*Ssf*), die *Vilmundar saga viðutan* (*Vsv*) und die *Göngu-Hrólfs saga* (*GHs*). Die Texte werden in der modernen Forschung verschiedenen Genres zugeordnet: während die *Ps* als übersetzte *riddarasaga* betrachtet wird, gelten die *Ksk*, die *Ssf* und die *Vsv* als originale *riddarasögur*; die *GHs* hingegen als *fornaldarsaga*, genauer als Abenteuersaga. Alle fünf Texte ähneln sich wiederum darin, dass die jeweiligen Protagonisten defektiv sind. Normalerweise gilt im Forschungskonsens der Grundansatz, dass gerade bei jüngeren *fornaldarsögur* und originalen *riddarasögur* der Protagonist eine rundum perfekte Figur ist, die erzähllogisch zwangsweise siegen muss. In den in der vorliegenden Untersuchung behandelten Texten werden die Helden allerdings im Laufe der Handlung mit ihren eigenen Fehlern konfrontiert, aus denen wesentliche Konflikte resultieren. Damit ist nicht nur ein Erzählparadigma gegeben, dass in der Realisation im jeweiligen Einzeltext einer

Untersuchung würdig ist; weiters können basierend auf dieser Gemeinsamkeit alle fünf Sagas miteinander verglichen werden, was zu einer kritischen Reflexion der modernen Gattungsgrenzen beiträgt, die die skandinavistische Mediävistik besonders in den letzten beiden Jahrzehnten umtreibt.

Die Forschungsfrage lässt sich also auffächern: einerseits sollen die fünf untersuchten Sagas als Einzeltexte interpretiert werden. Durch die Anwendung der narratologischen Kategorien Handlungsstruktur, Figur und fiktive Welt soll hier eine möglichst breite theoretische Basis geschaffen werden, um für eine ganzheitliche, aber trotzdem begrifflich scharfe Interpretation zu sorgen. Andererseits sollen die Texte vor dem Hintergrund ihrer Zuordnung zu unterschiedlichen Gattungen verglichen werden, um kritisch zu überprüfen, ob die Gattungsunterscheidung sich in den Erzählstrategien niederschlägt und welche gattungshaften Dominanten sich ableiten lassen. Um die Übersichtlichkeit zu erhöhen, wurde eine Gliederung nach den narratologischen Aspekten gewählt. Ist bei einer Lektüre der vorliegenden Arbeit allerdings die Interpretation eines spezifischen Einzeltextes von Interesse, kann sie auch auf eine zweite Weise benutzt werden, indem die betreffenden Unterkapitel über den jeweiligen Text nacheinander gelesen werden.

Um die gewählten Texte möglichst gründlich interpretieren zu können, werden drei verschiedene narratologische Zugänge gewählt. „Die‘ Narratologie als eine Theorie vom Erzähltext gibt es nicht; stattdessen entwickelte sich seit den 1960er Jahren eine große Bandbreite verschiedener Ansätze. Ihr gemeinsames Ziel ist „unser Verständnis des Erzähltextes auf das Fundament nachvollziehbarer Textbeobachtungen zu stellen“ (Lahn / Meister 2016, XII). Dafür wurde ein umfassendes Begriffsinstrumentarium entwickelt, das die Interpretation intersubjektiv überprüfbarer macht. Allerdings hat diese Herangehensweise auch Kritik erfahren; so sieht der germanistische Mediävist Florian Kragl die Narratologie als mit einem Selbstverständnis „einer ‚exakten‘ Wissenschaft vom Erzählen“ ausgestattet (Kragl 2014, 17). Durch das große Begriffsinstrumentarium und die daraus folgenden detaillierten Beschreibungsmöglichkeiten besteht die Gefahr, „das dichte poetische Gewebe gegen den Fadenlauf zu zerschneiden“ (Kragl 2014, 18). In der Anwendung narratologischer Begriffe muss immer bedacht werden, dass die Benennung von Textphänomenen kein Selbstzweck ist, sondern letztlich immer nur ein Zwischenschritt zur Interpretation, der Erschließung von Sinnzusammenhängen, sein kann.

Die vorliegende Arbeit stützt sich grundlegend auf das Theoriegebäude des Slawisten Wolf Schmid, das er in seiner Monographie *Elemente der Narratologie* (2008) ausformuliert hat. Schmids Modelle haben den Vorteil, dass sie die einflussreichsten Ansätze seiner

Vorgänger*innen kritisch reflektieren und auf ihnen aufbauen, theoretische Schwachstellen beseitigen und unhandliche Begriffe schärfen.

Ein Grundproblem, dass sich aus dieser Wahl ergibt, ist, dass Schmid (und generell alle Menschen, die narratologische Theorien entwerfen) sich auf moderne Texte stützt, in Schmids Fall besonders auf die russische Literatur ab dem 19. Jahrhundert. Eine Anwendung des auf diesen Texten basierenden Begriffsinstrumentariums auf die auf ganz anderen ästhetischen Maßstäben fußende mittelalterliche Literatur wird durchaus kritisiert. So betont Harald Haferland, dass für moderne Begriffe wie Fokalisierung und Erzählperspektive die Modernitätsschwelle nicht zu überschreiten sei; diese trenne die moderne von der mittelalterlichen Literatur und liege „zwischen dem 13. und 20. Jahrhundert“ (Haferland / Meyer 2010, 430). Matthias Meyer wiederum kritisiert diese Sichtweise: sie würde das Verschiedene zwischen mittelalterlichen und modernen Texten überbetonen (vgl. Haferland / Meyer 2010, 435–436). Nicht alle narratologischen Begriffe seien gewinnbringend auf die mittelalterliche Literatur übertragbar, aber das sei auch bei manchen modernen Texten der Fall, „weil die Phänomene fehlen. Zu behaupten, es dürfe sie nicht geben, weil eine historische Epochengrenze dazwischen liegt, ist schlicht arbiträr“ (Haferland / Meyer 2010, 431). Eine Anwendung narratologischer Begriffe ist somit möglich, solange sie mittelalterliche literarische Phänomene plausibel beschreiben können. Dieses Problem wird in den jeweiligen Theoriekapiteln mitreflektiert, um eine Überstrapazierung der gewählten Texte durch die narratologische Theorie zu vermeiden.

Im Folgenden wird zunächst das Konzept der literarischen Gattung diskutiert, bevor das im Forschungskonsens der skandinavistischen Mediävistik verwendete Gattungssystem der *fornaldarsögur* und originalen und übersetzten *riddarasögur* vorgestellt wird. Dieser Forschungsüberblick ist vor dem Hintergrund des Vergleichs der Texte in Bezug auf ihre Gattungszugehörigkeit entscheidend. Im nächsten Schritt werden die fünf untersuchten Texte mit einer kurzen Inhaltsangabe, ihrer handschriftlichen Überlieferung und der Editionslage präsentiert. Im darauffolgenden Teil werden die Sagas in drei Kapiteln interpretiert. Zuerst wird die Handlungsstruktur in Hinblick auf Schematismus und Erzählschablonen analysiert. Danach wird die Figur des Helden in den Blick genommen; besondere Aufmerksamkeit wird der Defektivität dieser Figur gewidmet. Im dritten Abschnitt steht die Raum- und Zeitkonzeption der fiktiven Welt im Mittelpunkt, bevor die Ergebnisse der Einzelanalysen im Resümee miteinander verglichen werden.

2. Gattungsbegriff und Gattungssystem der spätmittelalterlichen Sagaliteratur

2.1 Gattung als literaturwissenschaftliches Konzept

Der Gattungsbegriff prägt die literaturwissenschaftliche Beschäftigung mit Texten – er formt die Erwartungshaltung, beeinflusst die Zusammenstellung von Korpora und wird zur Datierung von Texten herangezogen. Im folgenden Kapitel soll der Begriff zunächst definiert werden, bevor ein kritischer Überblick über das im Forschungskonsens etablierte Gattungssystem der spätmittelalterlichen Sagaliteratur gegeben wird. Dieser dient als Grundlage für den abschließenden Vergleich der fünf in der vorliegenden Arbeit untersuchten Texten und ihren individuellen Erzählstrategien.

Gattung kann entweder präskriptiv oder deskriptiv verstanden werden. Beim präskriptiven Zugang wird angenommen, alle Texte einer Gattung besäßen ein stabiles Set von Eigenschaften und seien folglich zu einem Mindestmaß homogen; diese Eigenschaften werden theoretisch gebildet und erst im zweiten Schritt auf die Texte bezogen (vgl. Bampi 2020, 15–16, 19). Jeder Text könnte darum nur genau einer Gattung zugeordnet werden, was auf eine biologistische Herangehensweise an den Begriff hindeutet – das Denkmodell der biologischen Systematik, dass setzt, dass jede Pflanze nur einer Gattung, einer Familie, einer Ordnung zugeordnet werden kann, wird hierbei auf den Text übertragen (vgl. O’Connors Beitrag in Quinn 2006, 292; Frow 2006, 52).

Neben dieses lange vorherrschende Gattungskonzept trat gegen Ende des 20. Jahrhunderts der deskriptive Zugang zu Genre. Gattung kann in dieser Denkweise nicht theoretisch abstrahierend gesetzt werden, sondern muss immer aus den Texten heraus bestimmt werden (vgl. Jauss 1977, Theorie, 330). Texte einer Gattung zeigen eine bestimmte Familienähnlichkeit, die sich in den gattungshaften Dominanten äußert (vgl. Jauss 1977, Theorie, 332). Diese drücken sich aus in „einem Ensemble von formalen wie inhaltlichen Merkmalen“ (Jauss 1977, Theorie, 333), die die „Spielregel der Gattung“ konstituieren (Jauss 1977, Theorie, 333). Zur Abgrenzung verschiedener Gattungen schlägt Hans Robert Jauss die Kommutationsprobe vor: wenn ein Element eines Textes mit einem ähnlichen eines anderen Textes vertauscht werden kann, ohne den internen Sinnzusammenhang zu stören, handelt es sich bei dem Element nicht um eine gattungshafte Dominante (vgl. Jauss 1977, Theorie, 333).

Gattung wird deskriptiv weiters als etwas diachron Veränderliches aufgefasst – jeder Text repräsentiert die Gattung, verändert sie aber auch, sodass das System als Ganzes nie stabil bleibt (vgl. Bampi 2020, 16; Jauss 1977, Theorie, 330–331). Das bedeutet, dass sich Gattungsgrenzen nie klar ziehen lassen – „reine“ Gattungen sind nicht möglich (vgl. Bampi 2020, 23; Jauss 1977, Theorie, 332). Genrehybridität, die in einem präskriptiven Verständnis als etwas Anormales

und ästhetisch Schlechtes gesehen wird, gewinnt in der deskriptiven Auffassung von Gattung also an Normalität. Massimiliano Bampi betont sogar, dass durch Hybridität die Komplexität des gesamten literarischen Systems steige, was signifikant zur Vitalität der Literatur beitrage (vgl. Bampi 2020, 26, 29–30).

Die Gattungszugehörigkeit eines Textes ist auf unterschiedliche Weisen relevant für den Umgang mit dem Text. Auf der kompositionellen Seite gibt die Gattung die Regeln für die fiktive Welt und den Diskurs vor, zu denen der Text sich verhalten muss (vgl. Bampi 2020, 19; Frow 2006, 10). Autor*innen beziehen sich bei der Textproduktion auf die Spielregeln von Gattungen, um Bedeutung zu schaffen (vgl. Sif Rikhardsdottir 2020, 32). Diese Regeln dienen also als:

a set of conventional and highly organised constraints on the production and interpretation of meaning. [...] [I]ts structuring effects are productive of meaning; they shape and guide, in the way that a builder's form gives shape to a pour of concrete, or a sculptor's mould shapes and gives structure to its materials. Generic structure both enables and restricts meaning, and is a basic condition for meaning to take place. (Frow 2006, 10)

Auf der anderen Seite ist Gattungszugehörigkeit ein hermeneutisches Instrument für das Publikum, um den Text korrekt interpretieren zu können (vgl. Frow 2006, 7; Bampi 2020, 19). Das Erkennen des Genres eines Textes geht einher mit der Konstitution des Erwartungshorizontes bei den Leser*innen, also einer spezifischen Leseeinstellung, die das Textverständnis lenkt und einen intertextuell vergleichenden Bezug zu Texten derselben Gattung ermöglicht (vgl. Jauss 1977, Theorie, 330, 339). Das Genre eines Textes wird durch Gattungsmarker erkannt, die Bampi definiert als schwer zu definierende „thematic, structural and functional criteria“ (Bampi 2020, 20). Diese Marker können mit den von Jauss als Spielregeln bezeichneten gattungshaften Dominanten gleichgesetzt werden. Somit ist Genre ein semiotisches Instrument sowohl für Autor*innen als auch für das Publikum:

genres create effects of reality and truth which are central to the different ways the world is understood in the writing of history or philosophy or science, or in painting, or in everyday talk. The semiotic frames within which genres are embedded implicate and specify layered **ontological domains** – implicit realities which genres form as a pre-given reference, together with the effects of authority and plausibility which are specific to the genre. (Frow 2006, 19)

Gattungshybridität wiederum bringt verschiedene dieser Blicke auf die Welt in einem Text zusammen, wodurch Leser*innenerwartungen destabilisiert werden (vgl. Sif Rikhardsdottir 2020, 34). Dadurch können zum einen die Gattungen modifiziert und verändert werden, zum anderen kann neue Erkenntnis entstehen (vgl. Sif Rikhardsdottir 2020, 32–33). In einem gewissen Sinn ist jeder Text hybride, weil er sich immer auf die vor ihm gekommenen Texte und die Spielregeln der Gattung(en) bezieht, sie aber auch variieren muss, um ein Mindestmaß an Eigenständigkeit zu entwickelt (vgl. Sif Rikhardsdottir 2020, 45).

Besonders für die mittelalterliche Literatur ist es schwierig, Gattungen zu definieren, da nicht dasselbe Genrebewusstsein angenommen werden kann wie für die Moderne (vgl. Bampi 2020, 17). In der altisländischen Literatur wird eine grundlegende Grenze zwischen Vers und Prosa gezogen – zu letzterer Gattung gehören die hier untersuchten Texte. Innerhalb der Sagaliteratur wiederum sind sich die Genres stilistisch so ähnlich, dass andere Marker herangezogen werden müssen, neben Raum und Zeit werden häufig auch Thematik, Motivik und Kommunikationsziel angeführt (vgl. Bampi 2020, 21; Rösli 2020, 53).

2.2 Die *fornaldarsögur*

Die *fornaldarsögur* werden als Gattung konstituiert, die im Mittelalter nicht als solche belegt ist, sondern aus dem 19. Jahrhundert stammt – zugrunde liegt ihr Carl Christian Rafns Edition *Fornaldar Sögur Nordrlanda* (1829–1830), der sich mit seiner Textauswahl wiederum auf Peter Erasmus Müller stützt, dessen Korpus sich im zweiten Band seiner *Sagabibliothek* (1817–1820) nach ähnlichen Parametern konstituiert (vgl. Lavender 2015, 531–536). Die gattungshafte Dominante ist das Setting: die Texte spielen in Skandinavien vor der Besiedlung Islands (vgl. Tulinius 2005, 447). Torfi Tulinius verbindet das mit einer Kommunikationsabsicht: in den Texten werde versucht, eine eigene Vergangenheit des skandinavischen Raums zu konstruieren (vgl. Tulinius 2005, 447). Durch Philipp Lavenders Untersuchung der Genese der Edition Rafns wird allerdings deutlich, dass es sich hierbei um einen Zirkelschluss handelt. Die Texte wurden seit dem 17. Jahrhundert von verschiedenen sich aufeinander beziehenden Editoren zusammengestellt, in denen „great Scandinavian heroes of the past“ als Hauptfiguren auftreten (vgl. Lavender 2015, 537). Durch Müller wiederum wurden die strikteren Restriktionen hinsichtlich des Settings eingeführt (vgl. Lavender 2015, 551). Folglich ist die Konstruktion der eigenen Vergangenheit nicht eine mittelalterliche Kommunikationsabsicht der *fornaldarsögur*, sondern eine moderne, die maßgeblich mit der Etablierung der Gattung als solche zusammenhängt.

Problematisch wird dieser Zirkelschluss dann, wenn von den in der Moderne gewählten gattungshaften Dominanten auf mittelalterliche Vorstellungen zurückgeschlossen werden soll. Beispielsweise nimmt Fulvio Ferrari an, dass „the literary genre of the *fornaldarsögur* originated in the integration of the traditional frame of reference, made up of mythical and legendary patterns, into the Christian ontological landscape“ (vgl. Ferrari 2012, 286). Die Gattung sei also zunächst homogen gewesen und habe sich vorrangig mit älterem heidnischem narrativem Material auseinandergesetzt, bevor sie durch nicht-isländische Literatur hybridisiert wurde (vgl. Ferrari 2012, 286). Dass diese Texte aber überhaupt als miteinander in Beziehung

gedacht werden, ist eine moderne Erscheinung, sodass Rückschlüsse, die von der Gattung auf mittelalterliche Vorstellungen schließen, eigentlich kaum haltbar sind und mit großer Vorsicht betrieben werden müssen.

Tulinius zählt 25 Texte zu den *fornaldarsögur*, dazu kommen acht, die nur fragmentarisch oder durch die Nennung des Titels in anderen Texten überliefert sind (vgl. Tulinius 2005, 448). Schier wiederum schätzt den Umfang des Korpus auf etwa 36 Texte (vgl. Schier 1970, 72–73). Die Handschriftenüberlieferung setzt in den ersten Jahrzehnten des 14. Jahrhunderts (*Hauksbók*, AM 544 4to) ein (vgl. Tulinius 2002, 18). Die Texte werden noch bis ins 17. Jahrhundert abgeschrieben (vgl. Schier 1970, 83). Es wird allerdings mit einem früheren Entstehen der ersten *fornaldarsögur* gerechnet, meist wird das späte 12. oder frühe 13. Jahrhundert genannt (vgl. Tulinius 2005, 451). Innerhalb der Manuskripte lässt sich kaum ein Gattungsbewusstsein für eine Zusammengehörigkeit von *fornaldarsögur* erkennen: „no extant manuscripts contain only *fornaldarsögur*, defined according to the concept as used in modern criticism“ (Friðriksdóttir 2020, 107). Häufig erscheinen sie mit *Íslendingasögur* und übersetzten und originalen *riddarasögur* (vgl. Jóhanna Friðriksdóttir 2020, 107).

Die Gattung der *fornaldarsögur* ist stilistisch, ideologisch und inhaltlich äußerst heterogen (vgl. Sif Rikhardsdóttir 2020, 35). Zum einen beschränkt sich die Handlung eben nicht auf den skandinavischen Raum: Peter Hallberg stellt fest, dass die *fornaldarsögur* „move in a wide geographical space and cover many countries in the North, the South and the East, some of them well-known, others rather nebulous“ (Hallberg 1982, 27). Zum anderen finden sich ganz verschiedene Stoffe verarbeitet, sodass es Konvention ist, innerhalb der *fornaldarsögur* drei Untergattungen zu unterscheiden, die meist nicht klar voneinander zu trennen sind: Heldensagas, Wikingersagas und Abenteuersagas (vgl. Schier 1970, 73).

Die Handlung in Heldensagas, wie der *Völsunga saga*, endet meist tragisch, die Texte verarbeiten oft alte, oral tradierte Stoffe und enthalten häufig Eddastrophien (vgl. Schier 1970, 73–74). Wikingersagas, z.B. die *Örvar-Odds saga*, sind weniger häufig tragisch und drehen sich v.a. um „Kriegs- und Beutefahrten, Begegnungen mit anderen Wikingern und daraus entstehende Kämpfe zu Schiffe oder auf dem Lande und eine Fülle gefährlicher Abenteuer verschiedener Art“ (Schier 1970, 76). Kurt Schier stellt bei diesem Subgenre noch lose Bezüge zur realen Welt und der historischen Vergangenheit fest; vereinzelt werden Eddastrophien zitiert (vgl. Schier 1970, 76). Die Abenteuersagas, zu denen beispielsweise die *Egils saga enhenda ok Ásmundar berserkjabana* zählt, wiederum werden von Schier nur durch Negative vorgestellt: „Im Verhältnis zu den Heldensagas und z.T. sogar zu den Wikingersagas sind die Abenteuersagas künstlerisch sehr anspruchslos, sie haben nur in geringem Ausmaß alten

einheimischen Traditionsstoff bewahrt“ (Schier 1970, 77). Die Handlung in den Abenteuersagas schließt immer mit einem *happy end*, und sie zeigen auch in Motivik und Figuren große Ähnlichkeiten zu den originalen *riddarasögur* (vgl. Árman Jakobsson / Lassen / Ney 2003, 8).

Die Unterteilung innerhalb der Gattung hat auch Kritik erfahren. So hinterfragt Lars Lönnroth, ob es wirklich zielführend ist, jede *fornaldarsaga* einem Subgenre zuzuordnen; häufig seien in einem Text Merkmale aller drei miteinander kombiniert (vgl. Lönnroth 2003, 39). Er schlägt stattdessen vor, die gesamte Gattung der *fornaldarsögur* als hybrid anzusehen, „med större eller mindre inslag av Edda-myrt, hjältesaga, folksaga och riddarroman“ (Lönnroth 2003, 44). Häufig wird auch einfach eine binäre Grenze gezogen zwischen den Helden- und Wikingersagas, die auf einheimischer isländischer Tradition aufbauen, auf der einen, und den Abenteuersagas, die kein traditionelles Material verarbeiten, auf der anderen Seite (vgl. Árman Jakobsson / Lassen / Ney 2003, 9).

2.3 Die übersetzten *riddarasögur*

Im Gegensatz zum Begriff *fornaldarsaga* ist die Bezeichnung *riddarasaga* aus dem Mittelalter überliefert; so werden in der *Mágus saga jarls* (ca. 1350) die *Piðreks saga* und *Flóvents saga* als solche bezeichnet – auch wenn dahingestellt bleiben muss, inwiefern Belegstellen wie diese ein Gattungsbewusstsein auszeichnen (vgl. Glauser 2005, 372). Die gattungshafte Dominante der übersetzten *riddarasögur* konstituiert sich nicht innertextlich: die übersetzten *riddarasögur* gehen alle auf kontinentaleuropäische Vorlagen zurück, meist altfranzösische, anglonormannische oder lateinische Texte (vgl. Glauser 2005, 374). Das bedeutet, die Texte stammen aus einem anderen kulturellen Kontext, wurden dann im Übertragungsprozess jedoch an die norwegischen und/oder isländischen Erzählgewohnheiten und gesellschaftlichen Rahmenbedingungen angepasst (vgl. Glauser 2005, 374–375). Zudem sind die Vorlagen immer in Reim geschrieben, wie für die kontinentaleuropäische mittelalterliche Literatur üblich; die altwestnordischen Übertragungen sind stattdessen in Prosa verfasst (vgl. Glauser 2005, 373). In Bezug auf Genre variieren die Vorlagen stark – es finden sich *chansons de geste*, *fabliaux* und *lais*, aber auch *romans courtois*, die ja je eigene Versmaße und Metren aufweisen; alle diese Texte wurden allerdings gleichermaßen in Prosa übertragen wurden und werden heute unter dem Begriff ‚übersetzte *riddarasögur*‘ zusammengedacht (vgl. Glauser 2005, 373–374).

Während Paul Bibire von 18 übersetzten *riddarasögur* ausgeht (vgl. Bibire 1985, 57), zählt Glauser elf Texte als Kerngruppe, deren kontinentaleuropäische Vorlage bekannt ist: *Tristrams saga ok Ísóndar*, die christlichen Romane *Erex saga*, *Ívents saga* (altschwedische Version:

Hærra Ivan) und *Parcevals saga*, die *Stangleikar*, die mehrere *lais* von Marie de France beinhalten, *Flóres saga ok Blankiflúr* (altschwedische und mitteldänische Version: *Flores och Blanzaflor*), *Möttuls saga*, *Partalópa saga*, *Karlamagnús saga*, die aus mehreren *chansons de geste* um Karl den Großen besteht, *Elíss saga ok Rósamundar*, *Bevers saga* und *Flóvents saga* (vgl. Glauser 2020, 303). Es finden sich auch gattungshybride Texte, die zwar Übertragungen kontinentaleuropäischer Vorlagen sind, aber trotzdem aufgrund des Stoffes nicht zum Korpus der übersetzten *riddarasögur* gezählt werden, so beispielsweise die *Barlaams ok Josaphats saga* (Heiligensaga), die *Piðreks saga (fornaldarsaga)* und die *Alexanders saga* (Antikensaga) (vgl. Glauser 2005, 374).

Die Texte sind fast ausschließlich in isländischen Manuskripten bewahrt; die älteste Handschrift, die übersetzte *riddarasögur* enthält, ist Codex De La Gardie 4-7 fol., der etwa auf 1250-1270 datiert wird und aus Norwegen stammt (vgl. Glauser 2005, 377). Schon im späten 13. und 14. Jahrhundert scheint es zudem die Tendenz gegeben zu haben, Kompilationen von übersetzten *riddarasögur* zu erstellen, die kaum mit Texten anderer Genres gemischt werden (vgl. Glauser 2005, 377). Eine weitere Besonderheit der Texte ist, dass sie ein gesteigertes Bewusstsein dem Medium Schrift gegenüber erkennen lassen – oft wird in Prologen die Verschriftlichung angesprochen oder darauf hingewiesen, dass es Vorlagen für den Text gibt, die aus anderen Sprachen übertragen wurden (vgl. Glauser 2005, 383–384).

Zur Frage nach dem Entstehungskontext der übersetzten *riddarasögur* herrscht ein kaum infrage gestellter Forschungskonsens. Die ersten *romances* wurden auf dem Kontinent in der zweiten Hälfte des 12. Jahrhunderts verfasst und waren um 1200 schon überall in West- und Mitteleuropa verbreitet (vgl. Glauser 2020, 301). Angenommen wird, dass die ersten Übersetzungen im skandinavischen Raum am Hofe des norwegischen Königs Hákon Hákonarson (1204–1263) in Auftrag gegeben wurden (vgl. Kalinke 1981, 1; Glauser 2005, 375). Überliefert ist keine dieser Handschriften; das älteste norwegische Manuskript, das übersetzte *riddarasögur* enthält, stammt aus der zweiten Hälfte des 13. Jahrhunderts (De La Gardie 4–7, ca. 1270) (vgl. Kalinke 1981, 2).

Als Evidenz für das Mäzenat Hákons werden metadiegetische Aussagen in einigen der Texte herangezogen – so gibt die Erzählinstanz der *Tristrams saga ok Ísóndar* die Information, der Text sei 1226 von ‚Bruder Robert‘ im Auftrag Hákons übertragen worden – diese Passage findet sich allerdings nur in Papierhandschriften aus der nachreformatorischen Zeit (vgl. Kalinke 1981, 3–4). In der *Elíss saga ok Rósamundar* enthält eine Handschrift aus dem späten 13. Jahrhundert den Hinweis auf einen ‚Abt Robert‘ als Übersetzer – allgemein wird angenommen, dass es sich bei beiden Figuren um ein und denselben real existierenden Menschen handelt (vgl.

Kalinke 1981, 3–4). Auch einige Versionen der *Ívents saga*, der *Stangleikar* und der *Möttuls saga* nennen Hákon als Mäzen – allerdings ebenfalls meist in nachreformatorischen Handschriften (vgl. Kalinke 1981, 5–7; Glauser 2005, 375). Für die *Parcevals saga* samt *Valvens þátr* und die *Erex saga* sind keine solche metadiegetischen Aussagen bekannt, allerdings wird für den ersten Text aufgrund des Stils, für zweiteren aufgrund der Gattungszugehörigkeit zu den höfischen Romanen Chrétiens von Troyes angenommen, dass auch diese Übersetzungen im selben Milieu entstanden sein müssen (vgl. Kalinke 1981, 5–6, 8). Diese Überlegungen basieren mehr auf „probability and inference than on direct textual evidence“ (Kalinke 1981, 3), wie Kalinke selbst zugibt. Wie Glauser anmerkt, kann aufgrund der dünnen Evidenz nicht bestimmt werden, wo genau die Übersetzungen angefertigt wurden, ob in Norwegen oder nicht doch in Island (vgl. Glauser 2005, 374). Auch das Aufstellen einer belastbaren relativen Chronologie der Texte des Korpus sei nicht möglich (vgl. Glauser 2005, 376).

Dass die übersetzten *riddarasögur* als Gattung nicht ausschließlich mit dem norwegischen Königshof in der Mitte des 13. Jahrhunderts assoziiert werden können, ist auch für die Interpretation der Texte selbst relevant. Als Kommunikationsabsicht der übersetzten *riddarasögur* wird immer wieder angeführt, dass Hákon Hákonarson als Mäzen seinen Hof in feudaler Kultur und Ideologie instruieren und damit sein Königreich enger an Kontinentaleuropa anbinden wollte (vgl. Bibire 1985, 57; Glauser 2005, 375). So urteilt Kramarz-Bein: „Die übersetzten Riddarasögur leisten in fiktionaler Form ihren Beitrag zur Formulierung und Festigung der feudal-aristokratischen Königsidie unter Hákon IV. Hákonarson“ (Kramarz-Bein 1999, 82). Dagegen argumentiert Kalinke, dass die primäre Absicht hinter den übersetzten *riddarasögur* die Unterhaltung sei, wie an den stilistischen und erzähltechnischen Vereinfachungen der Übersetzungen gegenüber den Vorlagen und der häufig in den Texten als Rezeptionsgrund heranzitierte Wendung *til gamans ok skemmtanar* belegbar sei (vgl. Kalinke 1981, 22–28; Kretschmer 1982, 6–7; Bibire 1985, 62–64; Weber 1986). Glauser wiederum weist beide Ansätze als zu vereinfachend zurück:

It is in any case questionable whether it is meaningful or methodologically admissible to reduce the functions of entire sagas, or even a group of many different sagas, to a single intention, in such a way that the potential diversity of the texts, and the playful treatment of them in the reception process, are totally ignored. (Glauser 2005, 380)

Wenn der Hof Hákons nicht das Entstehungsmilieu eines Großteils der übersetzten *riddarasögur* war, ist zumindest für diese Texte ein rein didaktischer intendierter Nutzen nicht plausibel argumentierbar.

Zudem löst sich damit ein lange geführter Disput über den Quellenwert der übersetzten *riddarasögur*, deren Übertragung Hákons Mäzenat zugeschrieben werden: die Frage danach, ob der überlieferte Text die norwegische Übersetzung oder aber eine isländische Bearbeitung darstellt. Für Kretschmers Untersuchung ist dieses Problem höchst relevant, da er die Veränderungen zwischen Vorlage und altwestnordischer Version untersucht (vgl. Kretschmer 1982). Er wischt die Komplikation allerdings beiseite und nimmt die (isländischen!) Texte als treue Repräsentation der von Hákon in Auftrag gegebenen Übersetzungen, „denn bislang fehlt in der Tat noch der Gegenbeweis dafür“ (Kretschmer 1982, 20). Auch Barnes folgt einer ähnlichen Argumentationslinie, wenn sie die in isländischen Manuskripten bewahrten Texte liest, als seien sie Texte des 13. Jahrhunderts (vgl. Barnes 1977, 438). Kalinke wiederum betont zwar, dass die überlieferten Texte nicht den ursprünglichen Übersetzungen gleichkommen, trotzdem sei es durch komparatistische Vergleiche der verschiedenen Textzeugen möglich, einen Archetyp zu konstruieren und auf dieser Basis die norwegische Übersetzungsleistung im Vergleich zu den kontinentaleuropäischen Vorlagen zu erschließen (vgl. Kalinke 1981, 51–55, 74, 96). Thorkil Damsgaard Olsen wiederum lehnt es völlig ab, von den isländischen Texten auf die Konstitution der norwegischen Übersetzungen zurückzuschließen, weil die bewahrten Texte um Jahrhunderte jünger sind als jene und im Laufe der Transmission von isländischen Schreiber*innen verändert wurden (vgl. Damsgaard Olsen 1965, 107). Damsgaard Olsens Argumentation ist allen anderen Ansätzen letztlich vorzuziehen. Zum einen finden sich außer De La Gardie 4–7 fol. keine altnorwegischen Manuskripte, sondern nur altisländische; die darin enthaltenen Texte haben eine jahrhundertelange Transmissionsgeschichte hinter sich, die nicht ignoriert werden darf.

Eine eindeutige Verbindung der Gruppe der übersetzten *riddarasögur* mit metadiegetischer ‚Mäzenatsklausel‘ mit dem Hof Hákons ist nicht plausibel belegbar. Daraus ergibt sich eine Veränderung des besonders von Kalinke vorgebrachten Bildes der Transmission der höfischen Stoffe nach Island: nicht notwendigerweise war der norwegische Königshof die Schaltstelle für das Zugänglichwerden der neuen Stoffe in Island. Außerdem hing die Entdeckung neuer literarischer Möglichkeiten in Island nicht zwangsläufig von den konkreten übersetzten Texten ab, wie Glauser behauptet: „This culture [die Feudalkultur des Kontinents und ihre Literatur, KSK], which was up to then largely unknown, was encountered primarily in the form of ideas and conceptions presented in writing that opened up an imaginary world full of new possibilities and impossibilities“ (Glauser 2005, 382). Stattdessen war diese Kultur in Island schon seit etwa 1200 bekannt (vgl. Bjarni Einarsson 1976, 33–34, 121–126). Die übrigen Sagagattungen wie originale *riddarasögur*, *fornaldarsögur* und *Íslendingasögur* sind nicht unbedingt von den

übersetzten *riddarasögur* als konkreten Texten beeinflusst, die als Quellen für Erzählweisen und -inhalte herangezogen wurden. Die übersetzten *riddarasögur* sind stattdessen nur ein Knotenpunkt unter vielen, die den interkulturellen Austausch hinsichtlich höfischer Erzählstrategien belegen. Das bedeutet außerdem, dass die Blüte-Verfall-Metapher, die die skandinavistische mediävistische Literaturgeschichtsschreibung seit Jahrzehnten prägt, nicht die Wahrheit trifft: ‚traditionelle‘ skandinavische Stoffe, Erzählstrategien und Gattungen wurden nicht von ‚fremden‘, ‚kontinentaleuropäischen‘ abgelöst, was viele Skandinavist*innen einem Geschmacksverfall gleichsetzten, sondern von Beginn an laufen in der isländischen Literatur verschiedene Subsysteme nebeneinander her und beeinflussen sich gegenseitig.

2.4 Die originalen *riddarasögur*

Die originalen *riddarasögur* werden in Abgrenzung von den übersetzten *riddarasögur* dadurch definiert, dass keine kontinentaleuropäischen Vorlagen mit ihnen in Verbindung gebracht werden können, sondern die Texte auf Island selbst entstanden sind. Sie spielen häufig an Nicht-Skandinavischen, oft exotischen Orten und entwerfen zumeist vage höfische fiktive Welten (vgl. Driscoll 2005, 190). Auch andere Gattungsbezeichnungen werden verwendet, so ‚Märchensaga‘ (vgl. Glauser 1983; Schier 1970) oder ‚lygisaga‘ (vgl. Lagerholm 1927). Während der letztere Begriff pejorativ konnotiert ist und deswegen von vielen Forschenden abgelehnt wird (vgl. Schier 1970, 77), stellt der ohnehin nur im deutschsprachigen Raum geläufige Begriff ‚Märchensaga‘ einen Konnex zum Märchen her, der allerdings so nicht haltbar ist (vgl. Driscoll 2005, 191). Die Bezeichnung ‚riddarasaga‘ hat neben der Wertungsfreiheit den nicht unwesentlichen Vorzug, dass sie schon im mittelalterlichen Island in Gebrauch war (Glauser 2005, 372).

Aufgrund der verschiedenen Begrifflichkeiten und Gattungsgrenzen ist die genaue Anzahl der originalen *riddarasögur* schwer zu beziffern. Während Glauser mit 27 mittelalterlichen originalen *riddarasögur* arbeitet (vgl. Glauser 1983, 10–17), stellt Driscoll fest, es gäbe bis zu 35 (vgl. Driscoll 2005, 193). Originale *riddarasögur* entstanden etwa ab dem Ende des 13. Jahrhunderts und wurden noch lange nach der Reformation, bis ins 19. Jahrhundert hinein, neu verfasst und abgeschrieben (vgl. Schier 1970, 105; Driscoll 2005, 193). Eine relative Chronologie der Texte zu erstellen, betrachtet Glauser als unmöglich (vgl. Glauser 1983, 23). Die älteste Handschrift, die eine originale *riddarasaga* enthält, stammt aus der Mitte des 14. Jahrhunderts; etwa ab 1400 setzt eine breitere Überlieferung der Texte ein (vgl. Glauser 1983, 23).

Die einzelnen Texte sind in den meisten Fällen in vielen Handschriften überliefert; die anscheinend beliebtesten unter ihnen, *Mágus saga jarls* und *Jarlmanns saga ok Hermanns*, sogar in über 70 (vgl. Driscoll 2005, 194). Zudem wurden beinahe alle originalen *riddarasögur* auch in *rimur* übertragen, manche sogar in mehrere Versionen – so gibt es mindestens acht unterschiedliche *rimur* zur *Ksk*, die zwischen 1500 und 1850 entstanden (vgl. Driscoll 2005, 195). Daher bezeichnet Driscoll die originalen *riddarasögur* als „the most popular sagas of all time and of any type“ (Driscoll 2005, 194).

Die originalen *riddarasögur* gelten als eine genetisch aus den übersetzten *riddarasögur* entstandene Gattung. Kalinke stellt die These auf, dass zunächst kontinentaleuropäische höfische Literatur am norwegischen Königshof übersetzt wurde und die Texte später in isländische Hände gekommen seien; daraufhin hätten isländischen Schreiber*innen zunehmend mehr in die Texte eingegriffen und sie ihren eigenen ästhetischen Vorstellungen angepasst, bis schließlich aus den in den übersetzten *riddarasögur* enthaltenen Motiven die originalen *riddarasögur* neu zusammengesetzt wurden (vgl. Kalinke 2017, x). Diese These beruht auch darauf, dass es einige originale *riddarasögur* gibt, die thematisch und stilistisch den übersetzten *riddarasögur* nahestehen und als besonders alt gelten: die *Bærings saga*, die *Mírmanns saga*, die *Rémundar saga keisarasonar* und die *Konrads saga keisarasonar* (vgl. Glauser 2005, 373; Glauser 2020, 304). Zudem ist Forschungskonsens, dass die originalen *riddarasögur* viele höfische Züge der übersetzten *riddarasögur* aufnehmen und teilweise ironisieren (vgl. Barnes 2014, 211).

Generell wird betont, dass sich die originalen *riddarasögur* durch ihre schematische Motivmorphologie auszeichnen. Diese Motive würden sie aus allen möglichen anderen Gattungen zusammentragen, besonders aus den übersetzten *riddarasögur* und den *fornaldarsögur* (vgl. Glauser 1983, 10–11; Bibire 1985, 68). So sieht Sif Rikhradsdottir die gesamte Gattung als wesentlich durch Hybridität geprägt (vgl. Sif Rikhradsdottir 2020, 44). Das wichtigste grundlegende Schema, das alle originalen *riddarasögur* verwirklichen würden, sei das der Brautwerbung (vgl. Glauser 1978, 29; van Nahl 1981, 11; Glauser 1983, 12; Bibire 1985, 66–67). Trotz dieser strukturellen Konstante gilt die Gattung als äußerst heterogen, weswegen eine weitere Aufteilung in Untergenres nicht vorgenommen wird (vgl. Schier 1970, 109; Glauser 1978, 16; Kalinke 1985, 79–80).

2.5 Gattungsproblematik und Literaturkritik in der Forschungsgeschichte

Häufig wurden die Ähnlichkeiten zwischen *fornaldarsögur*, übersetzten und originalen *riddarasögur* betont. Alle drei seien in Island als fantastische Literatur rezipiert worden und

hätten primär zur Unterhaltung gedient (vgl. Bibire 1985, 64): „It is as wondertale that romance and legendary saga may be grouped together as lygisögur“ (Bibire 1985, 65). Auch wenn die *fornaldarsögur* stärker auf einheimische Stoffe zurückgreifen würde, seien die fiktiven Welten in allen drei Gattungen sehr viel weniger stark nach den Regeln der realen Welt konstruiert als *Íslendingasögur* und *konungasögur* (vgl. Bibire 1985, 65; Glauser 1978, 1–2). Glauser ordnet alle drei Gattungen sogar einer literarischen Trendwende zu: „Rein deskriptiv [...] lässt sich somit in der isländischen Literatur des 13. und 14. Jahrhunderts eine Abwendung von einem vorwiegend ‘realistischen’ hin zu einem ‘phantastischen’ Erzählen konstatieren“ (Glauser 1978, 3). Diese Veränderung des literarischen Geschmacks schreibt Glauser dem kontinentaleuropäischen Einfluss zu (vgl. Glauser 1978, 5).

Die Unterscheidung zwischen übersetzten und originalen *riddarasögur* basiert rein auf der Frage, ob sich eine kontinentaleuropäische Vorlage für die isländischen Texte findet oder nicht. Bei manchen originalen *riddarasögur*, die als ‚erzählerisch besser gestaltet‘ gelten, wurden durchaus nicht-isländische Vorlagen postuliert, von denen keine Evidenz überliefert ist, beispielsweise für die *Mírmanns saga* und die *Konrads saga keisarasonar* (vgl. Driscoll 2005, 192). Weiters gilt im Mittelalter ein anderes Verständnis von der angestrebten Textstabilität beim Übersetzen als heute: mit den Vorlagen wurde sehr viel freier umgegangen, sie wurden dem skandinavischen Milieu und den unterschiedlichen Publikumserwartungen angepasst (vgl. Kretschmer 1982). So weicht beispielsweise die *Tristrams saga ok Ísoddar* mitunter stark von der Vorlage des Tristan-Stoffes ab, im Gegensatz zur *Tristrams saga ok Ísöndar*, die relativ nahe an der Version von Thomas von Britannien bleibt und einfacher als übersetzte *riddarasaga* klassifiziert werden kann (vgl. Driscoll 2005, 191). Die *Mágus saga jarls* wiederum gilt als originale *riddarasaga*, auch wenn sie das *chanson de geste Renaud de Montauban (Chanson des quatre fils Aymon)* adaptiert (vgl. Driscoll 2005, 191). Die Unterscheidung zwischen Übersetzung und Original bleibt also letztlich prekär.

Besonders stark betont wird das Fehlen von gattungshaften Dominanten, die die jüngeren *fornaldarsögur*, die Abenteuersagas, von den originalen *riddarasögur* unterscheiden, sodass eine Zuordnung zum jeweiligen Genre laut Schier „dem persönlichen Urteil überlassen bleiben“ muss (Schier 1970, 72). Manche originalen *riddarasögur* seien statt einem ritterlichen Milieu viel eher dem vorhöfischen Werte- und Normensystem der *fornaldarsögur* zuzuordnen, wie die *Ála flekks saga*, *Sigurðar saga fóts* oder *Vilumdar saga viðutan* (vgl. Driscoll 2005, 191). In allen Texten seien die Helden adelig oder von hohem sozialem Stand und spielen in einer nicht der Gegenwart zuzuordnenden Zeit, sodass Kalinke die Möglichkeit sieht, dass die originalen *riddarasögur* genauso gut auch *fornaldarsögur suðrlanda* und die *fornaldarsögur* genauso gut

auch *riddarasögur norðrlanda* genannt werden könnten (vgl. Kalinke 1985, 77). Ebenso ähneln die entworfenen fiktiven Welten einander stark, beispielsweise in ihrer Vegetation (vgl. Hallberg 1982, 23). Und auch in den Manuskripten selbst werden tendenziell *fornaldarsögur* und originale *riddarasögur* gemeinsam überliefert, während andere Gattungen seltener diesen Texten an die Seite gestellt werden (vgl. Driscoll 2005, 193).

Das Problem bei der Trennung der Texte in Gattungen ist, dass diese Gruppierungen Vorannahmen schaffen, die sich wiederum auf die Korpusauswahl und die Ergebnisse auswirken. So kritisiert Kalinke: „The existence and the use of the terms *riddarasögur* and *fornaldarsögur* to designate two different groups of sagas have forced a good part of imaginative Icelandic literature into a terminological straightjacket that has effectively precluded appreciation of the interrelationship of the works subsumed under these designations“ (Kalinka 1985, 77). Die Gefahr besteht also zudem darin, dass die Sagas nur innerhalb ihrer Gattung untersucht werden und die Gattungshybridität der Texte ausgeklammert wird. Kalinke selbst wählt in ihrer Monographie *Bridal-Quest Romance in Medieval Iceland* einen synkretistischen Zugang zu den Gattungen: basierend auf der Frage nach Handlungsstruktur und Held untersucht sie sowohl *fornaldarsögur* als auch originale *riddarasögur*, die alle die Brautwerbung als zentralen Handlungsmotivation des Helden aufweisen (vgl. Kalinke 1990, viii). Die Unterschiede im Setting dieser Texte sind für sie nicht relevant genug, um als gattungshafte Dominante eine Unterteilung in verschiedene Gattungen zu rechtfertigen; vielmehr verbindet sie alle das Brautwerbeschema (vgl. Kalinke 1985, 77, 82–83).

Zudem ist auch das gesamte bisher durch die mediävistische Forschung etablierte altwestnordische Gattungssystem an sich in Kritik geraten. So weist Bampi darauf hin, dass die modernen Bezeichnungen und Unterscheidungen ahistorisch sind (vgl. Bampi 2017, 5). Lukas Rösli wiederum stellt fest, dass die gängigen Systematisierungen ausschließlich auf modernen wissenschaftlichen Gewohnheiten basieren (vgl. Rösli 2020, 54). Nur die Begriffe *konungasögur* und *riddarasögur* seien aus altisländischen Handschriften überliefert, allerdings sei nicht klar, ob das mittelalterliche Gattungsverständnis dem heutigen ähnelt (vgl. Rösli 2020, 54, Fußnote 22). Durch die Einordnung in Genres würden weiters komplexe intertextuelle Zusammenhänge vereinfacht (vgl. Bampi 2017, 6; Rösli 2020, 47). Rösli fordert, statt moderne Editionen, die immer schon Interpretationen sind, die Manuskripte und ihre jeweiligen Gruppierungen von Texten als Grundlage für ein Gattungssystem heranzuziehen (vgl. Rösli 2020, 55–58). Den Forschungskonsens um das bisher etablierte moderne Gattungssystem

altisländischer Literatur sieht Rösli kritisch, da tradierte Meinungen über Textzusammenhänge wenig reflektiert übernommen und weitergeführt werden (vgl. Rösli 2020, 56–57).

Gerade bei der Unterscheidung zwischen *fornaldarsögur* und originalen *riddarasögur* fällt auf, wie sehr moderne Wertmaßstäbe die wissenschaftliche Wahrnehmung der Texte prägen. Die Trennung basiert auf der Vorstellung von ‚traditionell‘ (*fornaldarsögur*) vs. ‚fremd‘ (originale *riddarasögur*) (vgl. Kalinke 1985, 78; Árman Jakobsson / Lassen / Ney 2003, 9). Allerdings ist es nicht plausibel argumentierbar, dass diese Unterscheidung auch im isländischen Mittelalter schon eine ähnliche Relevanz hatte, wie sie seit dem 19. Jahrhundert und der Nationalromantik für die Moderne gewonnen hat. Schließlich sind alle Texte jahrhundertelang auf Island rezipiert worden, sodass alle fiktiven Welten zum Erfahrungsschatz des Publikums gehört haben, unabhängig davon, ob die Stoffe ursprünglich skandinavisch oder kontinentaleuropäisch sind (vgl. Kedwards 2020, 144).

Von allen Sagagattungen sind die übersetzten und originalen *riddarasögur* und die Abenteuersagas am stärksten hinsichtlich ihrer ästhetischen Qualität kritisiert worden. An den übersetzten *riddarasögur* wurde vielfach bemängelt, dass sie die Vorlagen verflachen würden – durch die stärkere Konzentration auf die Handlung und die Streichung subjektiver Figurenmonologe werde die ethisch-moralische Spannung untergraben und die Figuren seien „trivial, for they have no ethical significance“ (Bibire 1985, 63). So sei auch die *Parcevals saga* laut Bibire „an incoherent and fragmented translation of parts of Chrétien’s *Conte del Graal*“ (Bibire 1985, 64). Es fällt auf, dass die altisländischen Texte immer ausschließlich in Bezug auf die Vorlage interpretiert und ästhetisch bewertet werden; es wird nicht reflektiert, dass die Saga an sich auch als Einzeltext einen Wert hat, der beachtet werden muss.

Besonders häufig der Kritik ausgesetzt sehen sich Abenteuersagas und originale *riddarasögur*. Diese erzählten schematisch und seien von Fremdeinflüssen geprägt, was von der mediävistischen Forschung als negativ bewertet wird (vgl. Driscoll 2005, 197; Schier 1970, 76–77). Driscoll schreibt diese Voreingenommenheit in Island dem wissenschaftsgeschichtlichen Paradigma der 1920er bis 1940er zu: aufgrund der Unabhängigkeitsbestrebungen wurde die altisländische Literatur nach 1262/64 generell abgewertet, die literaturgeschichtliche Blütezeit ‚musste‘ dieser Logik entsprechend in der Zeit des isländischen Freistaats liegen, also in der Zeit, in der das Entstehen der *konungasögur* und *Íslendingasögur* angenommen wurde (vgl. Driscoll 2005, 196).

Aber auch außerhalb Islands wurden die spätmittelalterlichen Texte abgewertet, indem sie ästhetisch mit den *Íslendingasögur* verglichen wurden, die vorher schon als kanonische Höhenkammliteratur in der skandinavistischen Forschung etabliert waren. So fragt Margret

Schlauch ihrer Monographie *Romance in Iceland* (1934), die die originalen *riddarasögur* erstmals als Gattung wissenschaftlich behandelt, ungläubig: „But the question still remains: why did these foreign products so completely supersede the older, far superior sagas in the favor of the people?” (Schlauch 1934, 10). Weiters führt sie aus:

Formerly Icelandic heroes had concerned themselves with serious matters, such as litigation, family feuds, revenge, inheritance of farms, crops and cattle, and viking expeditions. Now, in literature at least, they are to be found seeking remote princesses they have never beheld, championing accused queens, devoting their whole lives to the service of woman in one manner or another. [...] The niceties of courtly love do not play a large part in the sagas, but woman is at least made the center of the scheme of things, as in French romance. It must be confessed that her influence was not very beneficial to literature. It would have been far better for the sagas if crops and cattle had retained their ancient significance. (Schlauch 1934, 169)

Schlauch sieht ein wissenschaftliches Interesse an den originalen *riddarasögur* ausschließlich in komparatistischen Motivstudien begründet, der Einzeltext selbst als ästhetisches Objekt rechtfertigt keine Analyse (vgl. Schlauch 1934, 170). Die dichotome Bewertung der *Íslendingasögur* als Kunstwerke und der originalen *riddarasögur* und späten *fornaldarsögur* als „unerfreuliche [...] Machwerk[e], de[r]en Verfasser allbekannte Motive zusammengesucht“ haben (de Vries 2012, 540; auf die *Porleifs saga Vikingssonar* bezogen), zeigt kaum verhüllt nationalistisches Denken – so stellt Glauser zusammenfassend über die Forschungstendenzen fest: „Die Isländersaga ist nämlich [...] nicht bloß aus literarisch-ästhetischen Gründen vorzuziehen, sondern sie ist letztlich als ursprüngliche, alte, echt nordisch-germanische Form der moderneren, ausländischen, gekünstelten und im Grunde romanischen Rittersaga auch sittlich-moralisch überlegen“ (Glauser 1983, 2–3). Hier werden folglich moderne ideologische Ansichten auf das altisländische Gattungssystem übertragen und finden sich wiederum von ihm bestätigt, denn die Einzeltexte werden unter die Kategorie der Gattung subsumiert und abstrahierend miteinander verglichen, ohne Rücksicht auf die unterschiedlichen Erzählweisen, Kommunikationsabsichten und ontologischen Regeln der fiktiven Welten (vgl. Kalinke 2017, vii).

Ein Grundunterschied zwischen *Íslendingasögur* auf der einen und *fornaldarsögur*, übersetzten und originalen *riddarasögur* auf der anderen Seite sind die fiktiven Welten, die in den Texten entworfen werden. Während erstere eher nach den Regeln der realen Welt gestaltet sind und ein Island früherer Tage entwerfen, zeigen letztere weniger Bezüge zur Beschaffenheit der realen Welt. Diese Trendwende weg vom realistischen Erzählen (vgl. Glauser 1978, 3) wurde lange als Eskapismus und Niedergang des literarischen Geschmacks gewertet (vgl. Glauser 1983, 225–226). Das ist allerdings eine Fehleinschätzung, denn auch die *Íslendingasögur* sind fiktionale Literatur, die auch das Übernatürliche thematisieren (vgl.

Glauser 1983, 226) – so beispielsweise die *Eyrbyggja saga* oder die *Laxdæla saga*, in denen Wiedergänger auftreten.

Und auch der postulierte Unterschied zwischen *Íslendingasögur* und den nicht-realistisch erzählenden Gattungen hinsichtlich der Nutzung von Erzählschablonen und Schemata löst sich bei näherer Betrachtung auf. So hat Theodore M. Andersson als narratives Rückgrat der *Íslendingasögur* Konflikte zwischen mindestens zwei isländischen Gruppen, die meist als Fehde ausgetragen werden, bestimmt (vgl. Andersson 1967, 11–12). Laut Jesse L. Byock besteht jeder der Texte aus „three core elements – conflict, advocacy, and resolution – and interspersed among them accounts of travel and units of essential or useful information such as genealogies, portents, advice, history of family lands, background to personal and political obligations, and descriptions of settings“ (Byock 1982, x). Diese *feudemes* werden variierend erzählt und können innerhalb eines Textes auch wiederholt werden, sodass sie Fehdeketten bilden (vgl. Byock 1982, 114–115). Bei den *Íslendingasögur*, deren kanonischer Status schon seit dem 19. Jahrhundert gefestigt ist, lösen diese Befunde allerdings keine Abwertung ihrer ästhetischen Qualitäten aus.

Es ist zu betonen, dass die Werturteile über die Erzählkunst der jüngeren *fornaldarsögur*, übersetzten und originalen *riddarasögur* auf modernen Vorstellungen von Originalität beruhen, sodass Abwertungen *à la* Schlauch und de Vries ahistorische Rückprojizierungen spezifisch moderner Leseerfahrungen und -erwartungen darstellen. Jauss betont wiederum den Unterschied in der mittelalterlichen Rezeptionshaltung: während das moderne Publikum gerade das Neue, den Tabu- und Traditionenbruch genießt, schätzt das mittelalterliche die Bestätigung ihres schon erworbenen Wissens, „weil es [...] zutiefst befriedigte, jedes Ding an seinem richtigen Platz im Weltmodell vorzufinden“ (Jauss 1977, Alterität, 13). Auf der anderen Seite konstituiert sich die ästhetische Erfahrung in der intertextuell aufgebauten Erwartung an den Text, die durch Gattungsmarker aktiviert wird und die sich niederschlägt als die „Wahrnehmung der Differenz, der immer wieder anderen Variation eines Grundmusters“ (Jauss 1977, Alterität, 16). Daraus lässt sich eine bestimmte Art des Spannungsaufbaus ableiten: während die moderne Literatur eher mit der ‚Ob-überhaupt-Spannung‘ arbeitet, drehen sich mittelalterliche Texte häufig um die ‚Wie-Spannung‘ – also die Frage nach der spezifischen Erzählweise einer Geschichte, deren Elemente oder Ausgang schon im Vorhinein bekannt sind (vgl. Jauss 1977, Theorie, 334). In den folgenden Kapiteln sollen die fünf untersuchten Texte auf ihre spezifische erzählerische Ästhetik hin beleuchtet werden, um festzustellen, ob sich signifikante Unterschiede zwischen ihnen finden, die es plausibel machen, dass die Texte verschiedenen Gattungen zugeschrieben werden. Dafür soll vorher jeder Einzeltext mit einer

kurzen Inhaltszusammenfassung vorgestellt werden, bevor jeweils ein Überblick die handschriftliche Überlieferung und die Editionslage gegeben wird.

3. Texte, Manuskripte, Editionen

3.1 Konrads saga keisarasonar

Wie alle originalen *riddarasögur* dreht sich auch die *Ksk* um die Biographie eines adeligen Mannes. Der namensgebende Held der Saga ist Konradr,¹ der Sohn König Rikards von Saxland. Er wird bei Jarl Rodegeir erzogen, gemeinsam mit dessen Sohn Rodbert. Während Konradr sich besonders auf das Training seiner ritterlichen *íþrottir* (Fertigkeiten) konzentriert, lernt Rodbert viele Sprachen. Davon rät Rodegeir Konradr ab, da er sonst bisher Gelerntes vergessen würde. Die Ziehbrüder kommen zurück an den kaiserlichen Hof, wo Rodbert bald die Schwester Konrads schwängert; Konradr rettet Rodbert vor dem väterlichen Zorn und zieht mit ihm in die Verbannung.

Sie fahren mit einer Gefolgschaft an den Kaiserhof nach Miklagardr, wo Konradr aufgrund seiner mangelnden Sprachkenntnisse zum Schweigen verurteilt ist, während Rodbert vermeintlich für ihn spricht. In Wahrheit aber nimmt Rodbert die Identität Konrads an und versucht, die Tochter des griechischen Königs, Mattilldr, zu heiraten. Diese durchschaut den Betrug und kann auch die Sprachbarriere zu Konradr überwinden, indem sie eine nicht näher bezeichnete Sprache findet, die sie beide beherrschen. Währenddessen planen der König von Miklagardr und Rodbert den Tod Konrads, der dreimal nachts die Stadttore verschlossen findet und sich gegen *blámenn*, Löwen und Drachen zur Wehr setzen muss, um wieder nach Miklagardr hineinzukommen. Schließlich klagt Konradr Rodberts Betrug öffentlich an; um seine Identität zu beweisen, muss er sich auf die Suche nach einem grünen Edelstein begeben, mit dessen Erlangen auch die Hand Mattillds einhergeht.

Nachdem Mattilldr ihm antizipierend die Reiseroute und alle Gefahren geschildert hat, besteigt er ein Schiff gen *bláland*. Im Lauf der Reise besiegt er einen Löwen und einen Drachen durch geschicktes Ausnutzen ihrer Schwächen, die Mattilldr ihm vorher enthüllt hatte. Schließlich überquert er eine Brücke in eine von Schlangen bevölkerte Stadt, die wegen des Pfingstfeiertages gelähmt und daher ungefährlich sind. Dort erringt Konradr neben anderen Kostbarkeiten den grünen Edelstein und kann samt Beweisstücken für seine Heldenataten

¹ In der vorliegenden Arbeit wird auf eine Normalisierung der Eigennamen von Figuren und Orten verzichtet, da die Normalisierungskonvention den orthographischen Stand der Mitte des 13. Jahrhunderts setzt, die Texte allerdings später entstanden sind und eine Normalisierung somit eine ahistorische Rückübertragung darstellen würde. Stattdessen wird der Schreibweise in den Editionen gefolgt und somit eine größere Nähe zu den Manuskripten gewahrt.

erfolgreich nach Miklagardr zurückkehren. Er behauptet sich abschließend in zwei Turnierkämpfen gegen den König Miklagards, den er mit einem Geschenk versöhnt, und gegen Rodbert, der im Schlamm landet und vom versammelten Volk verlacht wird. Rodbert entgeht durch Fürsprache Konrads wieder dem Tode und muss Miklagardr verlassen. Nachdem Konradr einen Angriff Rikards auf Miklagarðr verhindern kann, heiratet er Mattilldr und begründet eine neue Herrschergeneration.

Gustaf Cederschiöld datiert die *Ksk* auf die zweite Hälfte des 13. Jahrhunderts – sie müsse nach der Verfassung der *Ívents saga* komponiert worden sein, weil sie das Motiv des Löwenritters und des Eingreifens des Helden in den Zweikampf zwischen Drache und Löwe beinhaltet und daher eine genetische Beziehung zwischen beiden Texten existiere (vgl. Cederschiöld 1884, CLIV). Aufgrund nicht weiter explizierter textkritischer Überlegungen setzt er den *terminus ante quem* auf etwa 1300 (vgl. Cederschiöld 1884, CLIV). Diese Datierung überzeugt allerdings nicht; dass das Motiv des Löwenritters zwingend durch die *Ívents saga* transferiert wurde, ist nicht plausibel belegbar. Die Person(en), die die *Ksk* verfasst hat/haben, können ebenso gut auch andere altsländische oder altnordische Texte mit diesem Motiv oder auch altfranzösische oder mittelhochdeutsche Pendants gekannt haben.

Die *Ksk* ist in 48 Handschriften überliefert, von denen im Folgenden die wichtigsten Textzeugen kurz vorgestellt werden sollen (vgl. Zitzelsberger 1987, xvii–xviii; Cederschiöld 1884, CLIV–CLV). In der Handschrift Holm. 4to Nr. 7, 1–9 ist A enthalten, sie wird auf den Beginn des 14. Jahrhunderts datiert (Zitzelsberger 1987, xxxi). Der Text ist nur unvollständig bewahrt; Zitzelsberger vermutet, dass etwa ein Verso verloren gegangen ist (vgl. Zitzelsberger 1987, xxvii). Zwei Schreiber mit sehr unterschiedlicher Orthographie haben abwechselnd je etwa die Hälfte zu Pergament gebracht; in derselben Kombination wurde auch die *Flóvents saga* in AM 5804to geschrieben, weshalb von einem Manuskriptverbund mit Holm. 4to Nr. 7 ausgegangen werden muss, der später aufgelöst wurde (vgl. Zitzelsberger 1987, xxix). In Holm. fol. Nr. 7, 35vb–40v findet sich B, dessen Text von einem Schreiber stammt. Das Manuskript datiert Zitzelsberger auf die zweite Hälfte des 15. Jhd. (vgl. Zitzelsberger 1987, lxxxii). Auch diese Version der *Ksk* ist unvollständig – hier fehlt etwas mehr als ein Drittel des letzten Recto und damit das Ende des Textes (vgl. Zitzelsberger 1987, lxxxii). Der fehlende Text kann allerdings nach AM 119a 8vo (b) aus dem 17. Jahrhundert ergänzt werden, die B sehr eng folgt (vgl. Zitzelsberger 1987, lxxxii).

Eine andere Redaktion der *Ksk* befindet sich in Holm. 4to Nr. 6, 107r–119v (= E), das ins frühe 15. Jahrhundert datiert wird (vgl. Zitzelsberger 1987, cxxv). Dieser Text ist der Einzige, der die gesamte Saga bewahrt; von dieser Version liegen noch acht weitere Abschriften vor

(vgl. Cederschiöld 1884, CLV). Eine weitere interessante Handschrift ist AM 567 4to XVI, 1v (= F) – es handelt sich hierbei um einen Pergamentstreifen, der in das Manuskript eingelegt ist und aus einer anderen Handschrift stammt; paläographische Evidenz deutet auf eine Entstehung im 14. Jahrhundert (vgl. Cederschiöld 1884, CLV).

Gustaf Cederschiöld stellt in einem Stemma das Verhältnis der Versionen zueinander und zum von ihm angesetzten Urtext dar (vgl. Abb. 1). Er mutmaßt, dass A und B von einer Vorlage stammen, die sich von der Vorlage von der E unterscheidet; diese beiden, *X und *W, wiederum stammen vom *Urtext ab (vgl. Cederschiöld 1884, CLVII). Cederschiölds Vorgehen fußt auf der Lachmannschen Textkritik; die überlieferten Textzeugen werden herangezogen, um durch einen kritischen Vergleich einen Urtext oder Archetyp zu konstruieren, der dem verlorenen Original am nächsten kommt. Damit soll ein möglichst authentischer, autonaher Text erschlossen werden, folglich werden jegliche Varianten als Fehler aufgefasst (vgl. Bein 2015, 37–48). Dabei zeigt sich eine Grundproblematik moderner Editionphilologie: die Lachmannsche Textkritik wendet moderne Vorstellungen von starker Autor*innenschaft und der Konstitution eines Werks als stabil und unveränderlich auf mittelalterliche Literatur an, die diese Konzepte so nicht kennt. Cederschiölds Konstruktion eines *Urtextes ist also so nicht haltbar; trotzdem ist sein Stemma insofern korrekt, als dass es wirklich zwei verschiedene Versionen der *Ksk* gibt.

Zum einen findet sich in E ein anderer Schluss: hier zieht sich der König Miklagards in ein Kloster zurück, und die Kinder von Konadr und Mattilldr werden als Kirialax, Emanuel und Juta benannt (vgl. Zitzelsberger 1987, cxxv). Die Information zur Herkunft der Saga, die in A und B enthalten ist, wird in E ausgespart, während die Hochzeit zwischen Konadr und Mattilldr breiter auserzählt wird (vgl. vgl. Cederschiöld 1884, CXLVII). Interessant ist außerdem, dass *Ormaland* in E als *Babilon* bezeichnet wird, also auf biblisches Wissen der Rezipient*innen rekurriert. Zudem wird in E für Informationen über das weitere Leben Rodberts auf die *Pjalar-Jóns saga* verwiesen; im Manuskript folgt ebendiese Saga auf die *Ksk* (vgl. Cederschiöld 1884, CLXVI). Der wesentlichste Unterschied ist allerdings stilistischer Natur: E ist um ein Viertel kürzer als die Version, die in A und B bewahrt ist: „E utesluter för sammanhanget mindre nödvändiga ord och satser eller på annat sätt sammandrager uttrycket, dock utan att meningar förändras“ (Cederschiöld 1884, CLXIV). Zitzelsberger wiederum sieht in der kürzeren Version eine weniger überzeugende Textgestalt: „Much of the frequently paratactic style found in the texts of A and B is also found in E, yet much of the heavy and intense description from which A and B receive their desired effects has been pared away. The result in E is a tale which, though

still entertaining, has lost a certain amount of its original force and thematic urgency” (Zitzelsberger 1987, cxxv–cxxvi).

Bisher ist die *Ksk* in vier Editionen zugänglich. Die erste wurde 1859 unter dem Titel *Konrads saga keisarasonar, er fór til Ormalands* von Gunnlaugur Þórðarson publiziert; der zugrundeliegende Text ist in AM 179 fol. bewahrt (vgl. Gunnlaugur Þórðarson 1859, 45), einem nachreformatorischen Papiermanuskript, das von E kopiert wurde (vgl. Cederschiöld 1884, CLVI). Die Edition ist an ein breites Publikum gerichtet und primär zur Unterhaltung gedacht, weswegen Gunnlaugur zu modernem Isländisch normalisiert. Einige Jahre später publizierte Gustaf Cederschiöld die *Ksk* in seiner Sammlung *Fornsögur Suðrlanda* (1884) (in Anlehnung an Carl Christian Rafns *Fornaldar sögur Nordrlanda* (1829–1830)). In der Edition sind ‚ältere‘ originale *Riddarasögur* versammelt – neben *Ksk* noch *Mágus saga jarls*, *Bærings saga*, *Flovents saga* und *Bevers saga*. Der Text wird nach A wiedergegeben, während der in A verlorene Beginn aus B ergänzt wird. Orthographisch greift Cederschiöld stark in den Text ein – außer einer teilweisen Normalisierung ergänzt er in unsystematischer Weise Satzzeichen wie Punkte, Kommata und Rufzeichen. Weiters wurde die *Ksk* von Bjarni Vilhjálmsisson in seiner normalisierenden Edition *Riddarasögur*, Band 3 (1949) herausgegeben. Die neueste Edition stammt von Otto J. Zitzelsberger (1987); hier sind die Texte nach A, B und E versammelt, dabei ist B erstmals in vollem Umfang publiziert. Die Edition wahrt eine große Nähe zu den Handschriften, indem Zeilen und Seiten der Manuskripte angegeben werden und die Abkürzungen markiert aufgelöst werden; zudem werden in den Fußnoten paläographische Informationen ergänzt. Die vorliegende Arbeit stützt sich auf die in B bewahrte Version der *Ksk*, da sie von allen Versionen am umfangreichsten erhalten geblieben ist, und zieht dabei die Edition Zitzelsbergers heran, da sie dem Manuskript eng folgt.

3.2 *Vilmundar saga viðutan*

In der *Vilmundar saga viðutan* wird in einer Vorgeschichte zunächst die Ausgangslage in Holmgardaríki etabliert, bevor der eigentliche Held des Textes, Vilmundr, eingeführt wird. In Holmgardaríki leben die königlichen Zwillingsschwestern Gullbra und Soley, die nach einer Weissagung jeweils einen Königs- und einen Bauernsohn heiraten werden. In der Folge wird Soley von der königlichen Familie stiefmütterlich behandelt und Silven zur Ziehtochter gegeben, während der Halbbruder beider Figuren, Hiarrandi, schwört, seine Schwester Gullbra nur mit einem Mann zu verheiraten, der ihm in ritterlichen Fertigkeiten ebenbürtig sei. Schließlich stellt sich mit Ulfr illt-eitt ein Werber für Soley ein; der König ist ihm positiv gesinnt, aber Soley umgeht die Hochzeit, indem sie mit Kolr und Auskubuska, zwei

Küchenarbeiter*innen, Pakte schmiedet: Kolr verspricht sie, sich ihm im Gegenzug für die Ermordung Ulfs hinzugeben, während sie mit Auskubuska Aussehen und Identität tauscht, sodass sie in Auskubuskas Gestalt in der Küche arbeiten muss, während die falsche Soley wie eine Königstochter behandelt wird. Nachdem ein zweiter Werber um Soley, Asgautr, nach Holmgardariki kommt, fliehen Kolr und die falsche Soley schließlich in eine abgelegene Waldfestung; Kols Verbrechen kommt ans Tageslicht und er wird für ausgestoßen erklärt, wofür er sich mit Überfällen auf das Königreich rächt.

Zu diesem Zeitpunkt kommt Vilmundr nach Holmgardariki. Er wächst zuvor fern von jeglicher menschlichen Gesellschaft bei seinen Eltern auf und findet auf der Suche nach Ziegen seines Vaters einen Frauenschuh. Zudem überhört er ein Gespräch von mehreren Frauen in einem Stein, die enthüllen, dass der Finder des Schuhs eine von ihnen heiraten wird. Daraufhin zieht Vilmundr von seinen Eltern aus, um *Gæfa* (Glück) zu finden – die beste Ziege seines Vaters. Er verirrt sich im Wald und kommt schließlich nach Holmgardariki, weiß sich aber aufgrund seines isolierten Aufwachsens nicht richtig zu verhalten, sodass er sich zum Gespött macht und zudem den Zorn Hiarrandis auf sich zieht. Nachdem Vilmundr in Gullbras *skemma* schläft, ohne sich den gravierenden Folgen dieses Normbruchs bewusst zu werden, muss er sich erst gegen den von Hiarrandi eingesetzten Wächter über Gullbra im Duell zur Wehr setzen; er tötet diesen schließlich im Ringkampf. In der Folge besiegt Vilmundr zudem Hiarrandi im Steinwurf, Speerwurf und Schwimmen; sie schwören daraufhin Blutsbrüderschaft.

Bei der gemeinsamen Jagd im Wald kommt Vilmundr wieder zum Stein, in dem die Frauen über einen bedrohlichen Werber um Gullbra sprechen, der Holmgardariki bedroht. Dieser ist in der Zwischenzeit schon eingetroffen; Buris droht mit Krieg, sollte seiner Werbung nicht nachgekommen werden. Hiarrandi entscheidet sich für die Schlacht, nur durch Vilmunds Hilfe kann der Werber schließlich besiegt werden. Die Schwurbrüder nehmen sich nun auch der Gefahr durch Kolr an – in drei Kämpfen greifen sie die Waldfeste an und können Kolur und die falsche Soley schließlich töten. Vilmundr präsentiert dem König Soleys abgetrennten Kopf; der wütende Vater reagiert mit einer Ächtung Vilmunds. Dieser zieht sich daraufhin in Kols Waldfestung zurück.

In Holmgardariki taucht ein neuer Werber um Gullbra auf; Gudefreyr stellt sich nach allen Regeln des höfischen Verhaltens vor und kann im Duell mit Hiarrandi in Wettbewerben in Speerwurf, Armbrust, Tjost und Schach seine Ebenbürtigkeit beweisen. Schließlich wird Gullbra mit Gudefreyr verlobt, im Gegenzug werden Hiarrandi und Gudefreys Schwester Rikiza heiraten. Vilmundr erfährt durch Boten von diesen Entwicklungen; er sucht wieder den Stein auf und wird erstmals von den Frauen direkt angesprochen. Es zeigt sich, dass die drei

Frauen im Stein Silven, ihre Tochter und Soley sind. Vilmundr bringt Soley nach Holmgardariki zu ihrem Vater, der die Acht aufhebt und sich bei Vilmundr entschuldigt. Schließlich heiraten Gudefreyr und Gullbra und Vilmundr und Soley in einer großen Doppelhochzeit.

Die *Vsv* wird gemeinhin ins 14. Jahrhundert datiert (vgl. Hui 2021, v). Sie ist in insgesamt 54 Manuskripten überliefert, von denen drei aus der Zeit vor der Reformation stammen: AM 586 4to (2. Hälfte 15. Jahrhundert), AM 343 a 4to (2. Hälfte 15. Jahrhundert) und AM 577 4to (ca. 1500) (vgl. Hui 2021, xlix–liii). Alle drei Versionen sind unvollständig – während in AM 343 a 4to nur ein Ausschnitt aus der Mitte des Textes und sein Schluss bewahrt sind, finden sich in AM 577 4to der Beginn der Saga sowie zwei Abschnitte aus dem Hauptteil. Am umfangreichsten ist der Text in AM 586 4to bewahrt – hier findet sich nur eine Lakune etwa in der Mitte der Saga (vgl. Hui 2021, lvii). Der Text in AM 586 4to und in AM 343 a 4to ist sehr ähnlich, während in AM 577 4to (und allen postreformatorischen Handschriften) eine etwas andere Version bewahrt ist: in dieser zweiten Redaktion ist der Beiname von Kolr nicht *kryppa*, sondern *kroppinbakur* (vgl. Hui 2021, liii–liv).

Die erste Edition der *Vsv* wurde 1878 von Guðmundur Hjartarson besorgt; hierbei handelt es sich um einen normalisierten Text, der an ein breites Publikum gerichtet ist und der auf verschiedenen Handschriften aus dem 18. Jahrhundert beruht (vgl. Guðmundur Hjartarson 1878, 36). Die bisher einzige kritische Edition stammt von Nils William Olsson (1949); da sich Olsson auf die mittelalterlichen Manuskripte konzentriert, werfen die Lakunen in allen drei Handschriften ein wesentliches editorisches Problem auf. Olssons Edition beruht auf AM 586 4to, dem Manuskript, der die Saga am umfangreichsten bewahrt; die Lakune wird mit AM 577 4to und mit NKS 1250 fol. gefüllt, letztere ist eine zwischen 1771 und 1779 von AM 586 kopierte Papierhandschrift (vgl. Loth 1977, 14). Auf Olssons Edition basiert wiederum die Edition von Bjarni Vilhjálmsson (vgl. Bjarni Vilhjálmsson 1951), dessen Text eine Normalisierung von Olssons Edition darstellt. Die vierte Edition stammt von Agneta Loth (1964); der Text ist semidiplomatisch, in den Fußnoten werden einige Varianten aus anderen Handschriften angegeben sowie eine englische Zusammenfassung geboten. Loth legt ebenfalls den Text aus AM 586 4to zugrunde; die Lakune wird mit AM 577 4to und, im Gegensatz zu Olssons Edition, mit GKS 1006 fol. gefüllt; letztere Handschrift steht in engem Verhältnis zu AM 586 4to und stammt aus dem 17. Jahrhundert. Die letzte Edition stammt von Jonathan Y.H. Hui; in Anlehnung an Loths Vorgehen wird auch hier AM 586 4to als Ausgangstext benutzt und die Lücke mit dem Text aus AM 577 4to und GKS 1006 fol. gefüllt (vgl. Hui 2021, lviii). Allerdings ist Huis Edition nicht diplomatisch – der Text gibt nicht die Manuskriptorthographie

wieder, sondern normalisiert zu einem spätmittelalterlichen Isländisch (z.B. Kolar statt Kolr, mikið statt mikit) (vgl. Hui 2021, lix). Die vorliegende Arbeit basiert auf der Edition von Nils William Olsson, da sie die einzige bisher existierende kritische Ausgabe ist.

3.3 *Samsons saga fagra*

Die *Ssf* ist in zwei Teile geteilt. Der erste Teil dreht sich um Samson, den Sohn von König Artus von England. Er verliebt sich in Valentina, die Tochter König Garlants von Irland, als sie sich als Geisel am englischen Königshof aufhält. Eine mögliche Verbindung wird aufgeschoben, da erst Garlant um Erlaubnis gefragt werden soll; Artus schickt Valentina folglich nach Hause nach Irland, während sich Samson auf Kriegszüge begibt. Garlant ist Samsons Antrag positiv gestimmt; als Garlant und seine Tochter in Bretland sind, begibt sich Valentina in Begleitung eines Mädchens in einen Wald. Dort hört sie Harfenspiel, dem sie immer tiefer in den Wald hinein folgt, bis sie Diadem und Mantel bei dem Mädchen zurücklässt und allein weitergeht. Schließlich sieht sie den Harfenspieler, aber bevor sie ihn treffen kann, wird sie von einer Frau namens Olimpiat angesprochen, die das Geschehen aufklärt – der Harfenspieler ist der Dieb Kuintelin, der durch die Musik adelige Frauen entführt und sich gefügig macht. Olimpiat schickt einen Hund in Gestalt von Valentina zu Kvintalin, der die falsche Valentina in seine Hütte führt und in sein Bett legt; der Hund beißt ihn und wird schließlich herausgeworfen. Olimpiat und Valentina begeben sich daraufhin in Olimpiats Kastell im Wald. Einen erneuten Entführungsversuch Kuintelins kann Olimpiat vereiteln; sie schickt ihm stattdessen eine Katze in Valentinas Gestalt, die ihn kratzt, als er sie ins Bett legt.

In der Zwischenzeit hält Samson bei Garlant um Valentinas Hand an und erfährt, dass sie verschwunden ist. Er begibt sich daraufhin nach Bretland und sucht nach ihr. Der dortige Herrscher, Jarl Finnlaugr, empfiehlt ihm, sich mit seinem Müller Galinn zu beraten, der auch im Wald wohnt. Dort bittet Samson Galinn um Hilfe und bietet Geld und seine Freundschaft an; Galinn ist positiv gestimmt, doch vor Abschluss des Gespräches wird Samson in den Mühlenbach gezogen. Darin lebt eine Trollfrau, die die Mutter Kuintelins ist; Galinn wiederum ist sein Vater. Samson kann sich mit Müh und Not gegen die Trollfrau zur Wehr setzen und tötet sie unter Wasser; er taucht in einer Höhle hinter dem Wasserfall des Mühlenbachs auf, wo er zwischen verschiedenen Reichtümern auch Valentinas Diadem und Mantel findet – das Mädchen, das sie in den Wald begleitet hatte, war die Trollfrau in anderer Gestalt.

Solchermaßen überzeugt vom Tod Valentinas berichtet Samson Finnlaugr, Garlant und Artus vom Geschehenen und hält um Finnlaugs Tochter Ingiam an. Zur Hochzeit begeben sich alle Könige nach Bretland; auf der Jagd sieht Samson einen weißen Hirsch, dem er tief in den Wald

folgt, bis er auf einer Lichtung in eine Fallgrube fällt, in der sein Pferd stirbt. Er selbst kann rechtzeitig abspringen, sitzt aber aufgrund von überall verteilten Fußangeln fest. Samson sieht einen Zwerg mit Wagen über die Lichtung fahren, der daraufhin die Lichtung betretende Junge auf einem Esel berichtet ihm, dass im Wagen Valentina sitze. Samson bittet den Jungen um Hilfe und gibt ihm sein Schild, damit der Junge hinter dem Zwerg herreitet. Daraufhin betritt Galinn die Lichtung, dem Samson in einer ähnlichen Hilfssuche sein Schwert überreicht. Galinn verlässt Samson und kehrt voll bewaffnet samt Kuintelin zurück; beide versuchen, den waffenlosen Samson zu töten, der allerdings Galinn erschlagen kann.

Daraufhin verlässt Samson die Lichtung und trifft Olimpiat, die in der Zwischenzeit Valentina aus dem Wagen befreit hat; der Zwerg war von Kuintelin zur Beihilfe zur Entführung gezwungen worden. Zusammen kehren alle nach Bretland zurück; Samson verlobt sich mit Valentina, Ingiam hatte in der Zwischenzeit Garlant geheiratet. Kuintelin, der sich in der Höhle seiner Mutter versteckt, soll schließlich noch zur Rechenschaft gezogen werden. Samson betritt die Höhle durch den Wasserfall und bringt Kuintelin zur Flucht, der auf der anderen Seite der Tür von den übrigen Figuren erwartet wird. Zur Strafe muss er für Samson einen von Elfenfrauen gewebten Mantel besorgen.

Der zweite Teil der Saga spielt im Osten; der Held ist Sigurdr, der uneheliche Sohn König Godmunds von Glæsisvaullur, der als Kind ausgesetzt wird. Er wird allerdings vom Bauernpaar Krokr und Krekla gefunden und aufgezogen. Schließlich zieht Sigurdr an den Hof Skrymers, des Königs von Iotunheimar, um ihm einen Widder zu schenken, und erwirbt sich auf dem Weg dahin noch die Sympathien von Krytur und Gnod, indem er den Mann vor vier Elfenfrauen rettet. Am Hofe Skrymers kommt Sigurdr zu einem Ansehen; von ihm und den beiden Paaren wird er ausgestattet, um Godmundr zu besuchen und sich ihm als sein Sohn erkennen zu geben. In Glæsisvaullur wird Sigurdr wiederum gut aufgenommen. Nach verschiedenen Heerzügen äußert Sigurdr die Absicht, Skrymers Tochter Gerdr zu heiraten. Skrymer stimmt dieser Werbung zu, gibt ihm allerdings nur einen kleinen Teil von Iotunheimar zur Herrschaft. Skrymers Sohn Gyrdr wiederum nimmt an der ohne seine Zustimmung stattgefundenen Hochzeit Anstoß und greift Sigurdr an. Dieser tötet Gyrdr in der Schlacht; Skrymer kommt mit seinem eigenen Heer zu spät dazu, kann Sigurdr allerdings stellen. In dem sich darauf einstellenden *sjálfðæmi* durch Skrymer erschlägt Sigurdr den König, als sie sich gerade die Hand geben wollen, und wird damit König über Iotunheimar.

Jahrzehnte später wirbt Sigurdr erneut, dieses Mal um die Hand Hrafnborgs, die Tochter Jarl Apers von Russland. Zu dieser Zeit ist er sehr alt, aber noch so respekt einflößend, dass niemand sich ihm in den Weg zu stellen wagt. Kurz vor der Hochzeit kommen Kuintelin und Grelent

nach Russland und entführen Hrafnborg. Kuintelin nimmt ihre Gestalt an und erscheint zur Hochzeitsfeier; dort erschlägt er Sigurdr, stiehlt einige wertvolle Gegenstände und flieht anschließend zusammen mit Grelent und Hrafnborg nach Irland. Dort wird ihnen für ihre vorherigen Vergehen vergeben, Jarl Finnlaugr heiratet Hrafnborg und Kuintelin bekommt ein Jarltum auf Aunguls ey. Der Raub Hrafnborgs ruft allerdings Aper und Sigurds Sohn Ulfur auf den Plan – sie brechen zu einem Rachefeldzug auf. Zunächst überfallen sie Aunguls ey und hängen Kuintelin auf, bevor sie in Irland einfallen und in einer Schlacht auch Garlant töten. Hrafnborg und Olimpiat können allerdings einen Frieden zwischen allen Jarlen und Königen vermitteln, der durch die Hochzeiten zwischen Ulfur und Ingiam und Aper und Olimpiat gefestigt wird, sodass am Ende der Saga alle Königshäuser genealogisch miteinander verbunden sind.

Laut Bjarni Vilhjálmsson ist die *Ssf* „um miðbik 14. aldar“ entstanden (vgl. Bjarni Vilhjálmsson 1949, X); allerdings führt er keine Evidenz auf, die diese Datierung plausibel macht. Simek wiederum datiert aufgrund von intertextuellen Beziehungen die *Ssf* ebenfalls ins 14. Jahrhundert (vgl. Simek 1982, 20). Die Saga findet sich in 38 Handschriften, davon stammen zwei aus der vorreformatorischen Zeit – AM 343 a 4to (1450–1475) enthält den vollständigen Text, während er in AM 589 b 4to (1450–1500) nur fragmentarisch überliefert ist (vgl. Simek 1982, 37).

Die erste Edition der *Ssf* hat der Schwede Erik Julius Biörner besorgt; die Saga ist in *Nordiska kämpa dater* (1737) als 12. Teil publiziert, vor der *Völsunga saga* und der *Ragnars saga loðbróka*. Zum altisländischen Text sind noch eine schwedische und eine lateinische Übersetzung gegeben; der Zweck Biörners ist die Konstruktion einer historischen Chronologie der ‚nordischen‘ Könige der realen Welt, basierend auf den in den Sagas konstruierten Figuren (vgl. Biörner 1737, 27). Die zweite Edition ist anonym unter dem Titel *Samson friði og Kvintalin kvennabjófur* (1905) erschienen. Bjarni Vilhjálmsson wiederum druckte die *Ssf* in normalisierter Form in seiner Sammlung *Riddarasögur* (1949) ab; der Text basiert auf Biörners Edition, zu der Bjarni Vilhjálmsson noch die Handschrift Lbs. 203 fol. herangezogen hat. Die erste wissenschaftliche Edition wurde von John Wilson 1953 publiziert; der diplomatische Text basiert auf AM 343 a 4to, es werden aber auch die davon abweichenden Stellen in AM 589 b 4to, AM 181 b, fol., AM 527 4to, JS 641, 4to, AM 588 k, 4to und AM 120, 8vo angegeben. Die bisher letzte Edition stammt von Mary L. R. Lockey (1979); da ihre Dissertation jedoch nicht publiziert ist, wird in der vorliegenden Untersuchung auf die Ausgabe von Wilson (1953) zurückgegriffen.

3.4 *Parcevals saga*

Die *Ps* folgt dem Lebensweg von Parceval, der auf einem abgelegenen Hof aufwächst, bis er eines Tages im Wald auf Ritter trifft. Das weckt in ihm den Wunsch, auch Ritter zu werden; somit verlässt er seine Mutter und zieht aus, um von König Artús Ausrüstung und Ritterschlag zu erhalten. Zunächst stößt er auf ein Zelt, in dem sich die Geliebte des Arroganten Ritters aufhält; von ihr stiehlt er Nahrung und einen Kuss. Dann trifft er einen Köhler, der ihm den Weg zu Artús weist. Vor den Toren Korboels läuft Parceval dem Roten Ritter über den Weg, der gerade Artús schwer beleidigt hat. Am Königshof selbst begegnet Kæi Parcevals Forderung nach ritterlicher Ausrüstung mit Ironie: er solle sich die begehrte Rüstung selbst vom Roten Ritter holen. Parceval kommt dem umgehend nach und tötet den Roten Ritter in einer Auseinandersetzung. Íonet, der Knappe von Artús, beobachtet den Kampf und überbringt Artús die Nachricht davon, dass Parceval ihn gerächt habe und nun ausgezogen sei, um weitere ritterliche Taten zu vollbringen.

Parceval trifft als nächstes in Groholl ein, wo ihm der dortige König Gormanz den Kampf zu Pferde und höfisches Verhalten beibringt. Nachdem er diese Grundausbildung binnen eines Tages durchlaufen hat, bricht Parceval wieder auf und kommt bei einer belagerten Burg, Fagraborg, an. Die dortige Herrscherin, Blankiflúr, bittet ihn um Hilfe gegen den Angreifer Klamadius, der Fagraborg einnehmen und sie gegen ihren Willen heiraten will. Parceval besiegt den Seneschall von Klamadius, Gingvarus, im Zweikampf, und schickt ihn als Geisel an den Artushof. Nachdem eine Schlacht gegen Klamadius für Parceval siegreich ausgegangen ist und ein Schiff die Stadt mit den nötigen Vorräten versorgen kann, fordert Klamadius den Helden zum Zweikampf um Blankiflúr. Diesen kann Parceval für sich entscheiden; Klamadius wird wiederum als Geisel zu Artús geschickt.

Eine Hochzeit mit Blankiflúr verschiebt Parceval; zunächst will er seine Mutter aufsuchen. Auf dem Weg kommt er zur Gralsburg; dort sieht er die blutende Lanze und den Gral, wagt allerdings nicht, den Gralskönig wegen dieser Gegenstände zu fragen. Am nächsten Morgen liegt die Burg verlassen; Parceval bricht auf und trifft im Wald auf eine Frau, die ihren toten Geliebten in den Armen hält. Von dieser erfährt er, dass seine Mutter wegen seines Auszugs gestorben ist; zudem hätte er durch eine Nachfrage den Gralskönig von seinem Leid erlösen können. Parceval verspricht der Frau, ihren toten Geliebten zu rächen, und folgt einem Pfad durch den Wald, bis er auf den Arroganten Ritter und seine Geliebte stößt. Er klärt sie darüber auf, dass er es war, der sie ungewollt geküsst hat, und besiegt den Arroganten Ritter im Tjost, woraufhin er als Geisel zu Artús geschickt wird.

Daraufhin entschließt sich Artús, Parceval zu suchen, um ihn an seinen Hof zu bitten, und bricht mitsamt seiner Gefolgschaft auf. Auf einem freien Feld schlagen sie ihr Lager auf und auch Parceval kommt zufällig dorthin; er sieht dort Blut auf dem Schnee und erinnert sich an Blankiflúr, wodurch er in Gedanken versinkt. Sowohl Sigamor als auch Kæi, die ihn auffordern, zu Artús zu kommen, besiegt Parceval im Tjost, wobei er Kæi schwer verletzt. Schließlich spricht ihn Gawain höfisch an, Parceval erwacht aus seiner Gedankenversunkenheit und schließt sich Artús an.

In Korboel trifft nach einiger Zeit eine Frau ein, die Parceval wegen seines Versäumnisses in Bezug auf den Gralskönig anklagt; er schwört, auszufahren, um der Natur des Grals auf den Grund zu gehen. Es folgt ein Erzählstrang, der Valver auf seinen Abenteuern folgt; diesen Teil der *Ps* wie auch den *Valvens þátr*, der in Stockholm Perg. 6 4to bewahrt ist, schließt die vorliegende Untersuchung aus, weil mit dem Helden Parceval ausschließlich die *Ps* im Mittelpunkt steht. Parceval verbringt nun fünf Jahre mit ritterlichen Zweikämpfen, ohne aber herauszufinden, was der Gral ist. Schließlich trifft er an Karfreitag eine Gruppe Pilger, die ihn zu einem Eremiten schicken, da Parceval realisiert, wie gottesfern er in der Zwischenzeit gelebt hat. Der Eremit entpuppt sich als sein Onkel; er enthüllt ihm die Natur des Grals und instruiert ihn in der korrekten christlichen Lebensweise. Daraufhin kehrt Parceval nach Fagraborg zu Blankiflúr zurück und es kommt schließlich zur Hochzeit, womit die Saga endet.

Von der *Ps* wird angenommen, dass sie zur Zeit von König Hákon Hákonarson (1204–1263) in der Mitte des 13. Jahrhunderts übersetzt wurde. Diese Annahme beruht rein auf intertextueller Evidenz: so heißt es in einigen nachreformatorischen Papierhandschriften der *Tristrams saga ok Ísóndar*, der Mäzen der Übersetzung sei Hákon Hákonarson gewesen (vgl. Kalinke 1981, 3–4). Einen ähnlichen Hinweis auf das Mäzenat Hákons finden sich in nachreformatorischen Handschriften der *Ívents saga*, der *Stangleikar* und der *Möttuls saga* (vgl. Kalinke 1981, 5–7; Glauser 2005, 375). Auch in der *Elíss saga ok Rósamundar* findet sich ein Verweis auf den Übersetzer Abt Robert – im Forschungskonsens gelten Bruder Robert und Abt Robert als dieselbe Person (vgl. Kalinke 1981, 3–4). Nun fehlt ein ähnlicher Verweis in allen Handschriften, die die *Ps* bewahren; allerdings wird für diesen Text dasselbe Entstehungsmilieu angenommen, was mit der Gattungszugehörigkeit zum höfischen Roman und stilistischen Ähnlichkeiten zu den oben aufgeführten, mit dem Mäzenat Hákons assoziierten Texten zu plausibilisieren versucht wird (vgl. Kalinke 1981, 5–6, 8).

Die Saga wird in fünf Handschriften überliefert, davon stammen zwei aus vorreformatorischer Zeit: Stockholm Perg. 6 4to (ca. 1400), der den Text vollständig enthält, und NKS 1794 b 4to (ca. 1350), der ihn nur fragmentarisch und ohne *Valvens þátr* überliefert

(vgl. Wolf / Maclean 1999, 105). Außerdem ist die *Ps* in AM 179 fol, AM 181 a fol. und Add. 4859 fol. bewahrt, die allesamt Abschriften von Stockholm Perg. 6 4to sind (vgl. Wolf / Maclean 1999, 105).

Die *Ps* wurde erstmals von Eugen Kölbing (1872) ediert: in seinem Band *Riddarasögur* steht sie zusammen mit *Valvers þátr*, *Ívents saga* und *Mírmans saga*. Der normalisierte Text basiert auf Stockholm Perg. 6 4to. Die zweite Edition stammt von Helen S. Maclean (1968). Auch sie wurde auf Grundlage von Stockholm Perg. 6 4to erstellt; es handelt sich um eine diplomatische Ausgabe, die allerdings bisher nicht publiziert wurde. Die bisher letzte erschienene Edition wurde von Kirsten Wolf ediert und normalisiert und von Helen Maclean ins Englische übersetzt; auch diese Ausgabe basiert auf Stockholm Perg. 6 4to, gibt aber die Varianten der anderen vier Handschriften in den Anmerkungen an. Für die vorliegende Arbeit wurde auf die erste Edition der *Ps* von Kölbing (1872) zurückgegriffen, da hier die beste quellenkritische Arbeit geleistet wurde; eine diplomatische Ausgabe, die die Orthographie der Handschriften besser wiedergibt, wäre allerdings sehr wünschenswert.

3.5 *Göngu-Hrólfs saga*

Die *GHs* dreht sich um Hrólfr, der in Hringaríki als Sohn König Sturlaug's aufwächst. Nachdem er nicht sehr vielversprechend zu sein scheint, verstößt ihn sein Vater; Hrólfr begibt sich daraufhin in den Wald, wo er von einem Geächteten Ausrüstung erbeutet, und schließlich endet er als Untergebener auf einem Schiff, bis er dessen Kapitän erschlägt und zum Anführer aufsteigt. Hrólfr kommt nach Jótland an den Hof des dortigen Jarls Þorgnýr, wo er in Ehren aufgenommen wird, sich mit dem Jarlssohn Stefnir befreundet und bei der Verteidigung gegen eine Invasion eines Feindes Þorgnýs die entscheidende Rolle spielt. Hrólfr hilft außerdem den beiden Wintergästen Hrafn und Krákr, als sie sich gegenüber Þorgnýr unhöflich verhalten. Als Þorgnýr einmal auf dem Grabhügel seiner verstorbenen Frau sitzt, bringt ihm eine Schwalbe ein langes goldenes Haar; der König schwört daraufhin, dass er die Frau, der dieses Haar gehört, heiraten werde. Sein Berater Björn weiß, dass es sich hierbei um Ingigerðr von Garðaríki handelt, der eine Hochzeit mit König Eirekr droht.

Ingigerðs Vater Hreggviðr hatte eine Schlacht gegen Eirekr verloren und war dabei erschlagen worden, sodass der Invasor König über Garðaríki geworden war. Eirekr wollte Ingigerðr heiraten, hatte ihr allerdings eine Bitte zugestanden: sie durfte drei Jahre lang über einen Teil Russlands regieren und jedes Jahr einen Kämpfer auswählen, der gegen Eireks Kämpfer tjostiert; sollte Ingigerðs Stellvertreter gewinnen, müsste Eirekr Russland verlassen. Bei jedem anderen Ausgang drohte Ingigerðr die Hochzeit mit Eirekr. Eirekr hatte dieser Bitte

nachgegeben, jedoch seinen Helfer Grímr, der magisch begabt war, beauftragt, den Kampf zu sabotieren: nur der, der Hreggviðs Rüstung trägt, könne Eireks Stellvertreter im Tjost besiegen. Diese Rüstung befindet sich in Hreggviðs Hügelgrab, das äußerst fest verschlossen und bewacht ist.

Þorgnýr bietet dem, der als sein Stellvertreter erfolgreich um Ingigerðr wirbt, ein Drittel seines Reiches und die Hand seiner Tochter Þóra. Hrólfr verspricht das und macht sich auf den Weg nach Russland. Noch in Dänemark trifft er allerdings auf Vilhjálmr, der ihn überlistet und ihn zwingt, einen Dienstleid zu schwören – er will um Gyða werben und Hrólfr muss ihm dabei zu Diensten sein. In Russland angekommen begeben sich beide an den Hof von König Eirekr. Um sein Können zu beweisen, bekommt Vilhjálmr von ihm drei *quests* aufgetragen; im Gegenzug erhält er Eireks Schwester Gyða zur Frau. Er soll einen schönen Hirsch fangen, die Rüstung Hreggviðs aus dem Hügelgrab holen und den Russland angreifenden Sóti in der Schlacht töten. Jedes Mal scheitert Vilhjálmr und lässt die Aufträge von Hrólfr erfüllen. Bei der Begegnung mit Hreggviðr wiederum erfährt Hrólfr, dass Hreggviðr die Schwalbe mit dem Haar Ingigerðs geschickt habe, erhält von ihm den Rat, wie Ingigerðr zu gewinnen sei, und Waffen und Hreggviðs Rüstung.

Obwohl Eirekr bezweifelt, dass wirklich Vilhjálmr alle Taten vollbracht hat, heiraten er und Gyða, somit ist Hrólfr von seinem Dienstleid befreit. Hrólfr wird von Ingigerðr gewählt, um sich mit Sórvir, Eireks Stellvertreter, im Tjost zu messen. Hrólfr gewinnt das Duell und flieht mit Ingigerðr nach Dänemark zu Þorgnýr. Kurz bevor sie dort ankommen, treffen sie wiederum auf Vilhjálmr, der von Eirekr beauftragt worden war, Ingigerðr zurückzuholen. Vilhjálmr hintergeht Hrólfr, schneidet ihm im Schlaf die Füße ab und erscheint selbst mit Ingigerðr an Þorgnýs Hof, um die Belohnung, die Heirat mit Þóra, zu erhalten.

In der Zwischenzeit kann sich Hrólfr durch die Hilfe seines Pferdes zum Hof von Björn, Þorgnýs Berater, retten. Dort besiegt er einen Zwerg, der Björn gequält hatte, und zwingt ihn dazu, ihm zu helfen. Der Zwerg kann Hrólfs Füße heilen; gemeinsam erscheinen sie bei Þorgnýr und klären Vilhjálms Verrat auf, der daraufhin gehängt wird. Þorgnýs Hochzeit mit Ingigerðr wird wiederum von ihr verschoben, bis ihr Vater Hreggviðr an Eirekr gerächt sei; so begeben sich Hrólfr, der Zwerg Möndull und Stefnir wiederum mit einem Heer nach Russland. Nach einer gefahrsvollen Überfahrt kämpfen sie drei Tage lang gegen Eirekr und seine Verbündeten. Unverhofft kommen ihnen auch Hrólfs Vater Sturlaugr und Hrafna und Krákr, die Wintergäste Þorgnýs, zu Hilfe; außerdem erhält Hrólfr abermals Unterstützung von Hreggviðr. Schließlich kann Eirekr besiegt werden; alle Überlebenden kehren nach Jótland zurück.

Dort war in der Zwischenzeit Tryggi, der alte Feind Þorgrýs, eingefallen; der Jarl war in einer Schlacht gestorben, die dann durch das unerwartete Eingreifen Hrafn und Kráks noch siegreich für die Dänen geendet hatte. Dadurch sind Ingigerðr und Hrólfr frei, zu heiraten. Die Hochzeit wird allerdings wiederum verzögert, denn Hrafn enthüllt, dass er eigentlich Haraldr von England sei, der aus seinem Königreich vertrieben worden war. Er bittet Hrólfr, ihm im Gegenzug für seine bisher geleisteten Dienste zu helfen, sein Königreich zurückzugewinnen. Abermals segelt das Heer Hrólfs und Stefns los, dieses Mal gen England, wo sie den falschen König Heinrekr in einer Schlacht besiegen. Am Ende heiraten Ingigerðr und Hrólfr, Stefni und Haralds Schwester Álfhildr und Haraldr und Stefns Schwester Þóra.

Hermann Pálsson und Paul Edwards datieren die *GHs* auf das 14. Jahrhundert, ohne das argumentativ zu plausibilisieren (vgl. Hermann Pálsson / Edwards 1980, 7). Auf der Website *Stories for all Time* werden insgesamt 68 Handschriften gelistet, die den Text bewahren (vgl. Driscoll 2015). Drei Handschriften stammen aus vorreformatorischer Zeit: GKS 2845 4to (1440–1460) und AM 589 f 4to (1450–1499) werden auf *Stories for all Time* angegeben (vgl. Driscoll 2015). Auf *Handrit.is* wiederum ist auch AM 152 1 fol. (1500–1525) zu finden, das auch die *GHs* enthält (vgl. Drífa Kristín Þrastardóttir / Valgerður Hilmarsdóttir / Þórdís Edda Jóhannesdóttir 2021).

Bisher ist die *GHs* nur unzureichend ediert worden. Erstmals publizierte sie Carl Christian Rafn im dritten Band seiner *Fornaldar sögur Norðurlanda* (Rafn 1829). Hierfür bezieht er sich auf den Text in AM 152 1 fol., der diplomatisch wiedergegeben wird (vgl. Rafn 1829, IX). Die nächste Edition wurde von Valdimar Ásmundarson 1889 herausgegeben; der Text folgt dem von Rafn, normalisiert ihn aber. Zwei weitere normalisierende Editionen, die beide auf Rafns Text basieren, stammen von Isländern: so haben Bjarni Vilhjálmsson und Guðni Jónsson die Saga 1944 in *Fornaldarsögur Norðurlanda* herausgegeben, unter demselben Titel ist sie noch einmal 1959 von Guðni Jónsson ediert worden. Da es noch keine alle wissenschaftlichen Standards erfüllende kritische Edition gibt und die isländischen normalisierenden Ausgaben Rafns Version wiedergeben, legt auch die vorliegende Arbeit Rafns Ausgabe (1829) zugrunde.

4. Die Handlungsstruktur

4.1 Theorie

4.1.1 Handlung – schema- oder figurengeneriert?

Eine Untersuchung der Handlungsstruktur eines Textes setzt zuerst eine Definition von Handlung voraus. Schmid nimmt grundlegend an, dass sich jeder narrative Text durch mindestens eine Veränderung eines Zustands auszeichnet, der von einer Erzählinstanz erzählt

wird (vgl. Schmid 2008, 3). Ein Zustand ist dabei „eine Menge von Eigenschaften, die sich auf eine Figur oder die Welt in einer bestimmten Zeit der erzählten Geschichte beziehen“ (Schmid 2008, 3). Handlung wiederum ist die Veränderung eines Zustands, die durch das Tun einer Figur veranlasst wird (vgl. Schmid 2008, 3). Laut Schmid müssen drei Bedingungen erfüllt werden, damit ein Text narrativ ist: es muss einen Ausgangs- und Endzustand geben, die miteinander vergleichbar, aber nicht ident sein müssen; zudem müssen entweder die Figur, also das Subjekt des Handelns, oder das Setting als Bezugsobjekte von Ausgangs- und Endzustand dienen (vgl. Schmid 2008, 4). Den Erzähltext macht zudem aus, dass er neben narrativen, also dynamischen, Elementen auch deskriptive, statische Elemente, enthält (vgl. Schmid 2008, 7). In allen Erzählungen sind die beiden Modi gemischt vorhanden, denn schon die Etablierung eines Anfangs- und Endzustands muss notwendigerweise durch Deskription geschehen (vgl. Schmid 2008, 8).

Handlung wird von Schmid also wesentlich als von den Figuren abhängig gesehen. Ähnlich sieht das auch Doležel, der in Anschluss an die philosophische Strömung der *Action Theory* Handlung definiert als die Realisation von einer unter mehreren möglichen Endzuständen, während die anderen möglichen Endzustände abgewiesen werden (vgl. Doležel 1998, 56). Damit wird Handlung als Baumstruktur gedacht, in der die meisten Zweige nicht weiterverfolgt werden. Handlung wird von der Absicht von Figuren bedingt – damit zählen Naturereignisse, die keinen Agenten haben, und Unfälle, die nicht intentional stattfinden, für Doležel nicht als Handlung (vgl. Doležel 1998, 57, 59–63). Auf der anderen Seite sind Praktiken, also routiniertes Tun, Handeln, auch wenn es sich dabei selten um bewusst getroffene Entscheidungen handelt (vgl. Doležel 1998, 65).

Nach den Ansätzen von Schmid und Doležel konstituiert sich Handlung wesentlich durch das Handeln individueller Figuren. Ein anderer Blick auf den Erzähltext konzentriert sich auf die abstrakte Logik der Handlung, auf deren Struktur. Besonders relevant für die vorliegende Untersuchung ist hier das Konzept der Schemaliteratur. Nach Zimmermann werden Texte als Schemaliteratur bezeichnet, deren Handlung von einer intertextuellen Norm bestimmt wird: „Das Schema legt das neue Werk weitgehend fest, der Spielraum für Variationen ist minimal“ (Zimmermann 1979, 36). Der schematische Text konstituiert sich also wesentlich daraus, dass die Unendlichkeit der erzählerischen Möglichkeiten produktiv beschränkt wird (vgl. Zimmermann 1979, 59). Das Schema lenkt das Figurenhandeln: es handelt sich um vorgefertigte, syntagmatisch konstituierte Handlungssets (vgl. Schulz 2015, 184). Durch den Zwang zu diesen Handlungsabfolgen wird immer auch eine bestimmte intertextuelle Ideologie

produziert (vgl. Zimmermann 1979, 82; Glauser 1983, 170). Erzählschemata sorgen zudem für eine finale Motivation des Geschehens:

Einzelne Handlungssereignisse müssen so nicht eigens kausal begründet oder zumindest wahrscheinlich gemacht werden, sondern sie sind bereits durch die narrativen Vorgaben hinreichend begründet. [...] Der narrative Zusammenhalt wird auf der Ebene der *histoire* durch das Schema gewährleistet, auf der Ebene des *discours* durch wörtliche oder thematische Rekurrenz. (Schulz 2015, 335–336)

Durch die Gebundenheit an die schematischen Handlungsfolgen wird die Individualität des Tuns der Figuren unterlaufen. Das bedeutet auch, dass, sobald das Publikum das Erzählschema erkannt hat, Erwartungen an den Fortgang der Handlung geweckt werden. Wenn allerdings eine Figur nicht schemagerecht handelt, wirkt das wie ein Normbruch: „wo die Abweichung von einem postulierten Normalfall zu groß wird, reagiert der Rezipient des Textes mindestens mit gesteigerter Aufmerksamkeit, vermutlich auch mit Überraschung und Reflexion“ (Reich 2014, 240).

Das große methodologische Problem bei der Arbeit mit Erzählschemata liegt darin, das unterliegende Schema zu bestimmen. In keinem Erzähltext realisiert sich das Schema in Reinform, sodass es Interpretationsarbeit bedarf, um überhaupt zu erkennen, welche Handlung die Norm erfüllt und welche eine Abweichung von der Norm darstellt (vgl. Schulz 2015, 188). Zudem beeinflusst das Verhältnis zwischen der fiktiven Welt des Einzeltextes und dem intertextuellen Erzählschema eine Wertung des Normbruchs: Innerhalb der fiktiven Welt kann eine Handlung normbrechend sein, während sie im Kontext des Erzählschemas eine normierte Handlungsfolge ist (vgl. Schulz 2015, 188). Es ist also zu reflektieren, ob der Untersuchungsfokus auf der intertextuellen Ebene, der Ebene des Schemas, oder auf der Ebene des Einzeltextes liegt.

Schemaliteratur gilt nach modernen Maßstäben als unoriginell und damit als Unterhaltungsliteratur (vgl. Zimmermann 1979). Mittelalterliches Erzählen sollte allerdings nicht ahistorisch nach heutigen Auffassungen von gutem Erzählen gewertet werden. Hier handelt es sich um eine andere Ästhetik, die sich um Wiedererzählen dreht, um variierende Wiederholung (vgl. Schulz 2015, 187; Glauser 1983, 169). In schematisch erzählenden Texten werden bestimmte normierte Grundvoraussetzungen variierend durchgespielt und die Vielfalt der Möglichkeiten, die innerhalb der Regeln des Schemas bestehen, ausgestellt. Die intertextuellen Bezüge, die durch Erzählschemata eröffnet werden, können zudem als Grundlage für kulturelle Narrative betrachtet werden: „Als Teil des kollektiven Imaginären sind solche Narrative gewissermaßen Formationen des Wissens darüber, wie die Welt unter bestimmten Voraussetzungen auszusehen hätte“ (Schulz 2015, 186). Schemaliteratur ist also produktive variierende Wiederholung.

4.1.2 Das Brautwerbungsschema als gattungshafte Dominante

In der altisländischen Sagaliteratur gelten besonders die originalen *riddarasögur* als Schemaliteratur. Die Handlungsstruktur dieser Texte sei hochgradig normiert:

These romances are rituals of human achievement, where violent endeavour, reconciliation and social fulfilment are unified into a single narrative pattern. In the idealised social world of courtly life, the pattern must not be disturbed by the failures and approximations of reality; here, therefore, the hero always wins his battles, always marries the heroine, always succeeds to the throne. (Bibire 1985, 74)

Auch Driscoll betont, dass die originalen *riddarasögur* Erzählschemata umsetzen. Für ihn ist das wichtigste unterliegende Schema „that of traditional tales of masculine seeker-heroes“ (Driscoll 2005, 197). Es ist Forschungskonsens, dass das wichtigste Erzählschema das der Brautwerbung ist (vgl. Bibire 1985, 65–67; Glauser 1978, 29; Driscoll 2005, 199). Im Folgenden werden drei Ansätze, um das Brautwerbungsschema zu definieren, vorgestellt: während Glauser und Kalinke Skandinavist*innen sind, bezieht sich Schmid-Cadalberts Arbeit auf mittelhochdeutsche Texte.

Brautwerbungsdichtung definiert Schmid-Cadalbert als Texte, „in denen das Thema ‚Erwerb einer Frau‘ zentral ist und als vollständige Variante des Brautwerbungsschemas verstanden werden kann“ (Schmid-Cadalbert 1985, 41). Vollständig bedeutet hier, dass die Brautwerbung nicht nur eine Episode innerhalb des Erzähltextes ausmacht, und dass mehr als „nur Elemente des Brautwerbungsschemas realisiert sind“ (Schmid-Cadalbert 1985, 41). Er unterscheidet weiters drei verschiedene Brautwerbeschemata: die gefährliche Brautwerbung, das Aventiure-Schema und das Schema der ungefährlichen Brautwerbung (vgl. Schmid-Cadalbert 1985, 58). Letzteres generiert wenig erzählerische Spannung, weswegen sie nie als eine selbständige Erzählung realisiert wird, sondern nur episodenhaft vorkommt (vgl. Schmid-Cadalbert 1985, 59). Hier und bei der gefährlichen Brautwerbung ist die Suche nach der passenden Braut keine individuelle Aufgabe, sondern staatspolitisches Handeln: der Held ist immer umgeben von Helfer*innen und agiert in erster Linie als Herrscher, und folglich ist das primäre Ziel der Brautwerbung das Aufrechterhalten der Erbfolge, um die Stabilität des Reiches zu sichern (vgl. Schmid-Cadalbert 1985, 59–60).

Beim Aventiureschema wiederum geht es um „die Suche des Protagonisten nach seiner Bestimmung“ (Schmid-Cadalbert 1985, 60). Das Hauptaugenmerk liegt hier auf der privaten Ebene des Kontakts zwischen Bräutigam und Braut, während bei der gefährlichen Brautwerbung neben diesen noch der öffentliche Bereich hinzutritt (vgl. Schmid-Cadalbert 1985, 60–63). Der Auszug des Helden ist beim Aventiureschema keine kollektiv getroffene Entscheidung, sondern fußt einzig auf der freiwilligen und nicht zielgerichteten Entscheidung des Protagonisten, der damit nach einer Herausforderung und letztlich Selbstbestätigung sucht:

Die Losgelöstheit von praktischen Zwecken hat zur Folge, daß das Geschehen vom realen ins wunderbar und märchenhaft Irdische verlagert werden kann. Die *queste* ist die Herausforderung des Unkalkulierbaren, des Außerordentlichen (als außerhalb der Ordnung sich Ereignenden). Bewährt sich der Ritter, besteht er die Herausforderung, zeichnet er sich aus als außergewöhnlich fähig in bezug auf die durch den Verhaltenskodex festgesetzte ideale Norm. (Schmid-Cadalbert 1985, 64)

Bei der gefährlichen Brautwerbung tritt das Phantastische, Exorbitante meist nur in Gestalt der Helferfigur auf, während sich beim Aventureschema durch die gesteigerte Idealität auch der Bezug der fiktiven auf die reale Welt verringert (vgl. Schmid-Cadalbert 1985, 67–68). Eine Gemeinsamkeit aller drei Schemata ist wiederum der Partnerkonsens – immer wird ausgehandelt, dass beide Partner*innen einander begehren (vgl. Schmid-Cadalbert 1985, 70).

Bei der gefährlichen Brautwerbung ist der Raum schemagerecht strukturiert: Machtbereich von Werber und Brautvater sind zwei abgetrennte Bereiche, die meist durch ein Meer getrennt sind (vgl. Schmid-Cadalbert 1985, 83). Es finden sich typisierte Handlungsrollen: der Werber, der Nenner (schlägt die passende Braut vor), der Kundige (kennt den Bereich des Brautvaters gut), der außergewöhnliche Helfer (gewinnt die Braut für den Werber, oft mit Mitteln, die die Norm der fiktiven Welt übersteigen), der Bote (trägt dem Brautvater die Werbung vor), die Braut, der Brautvater (Gegenspieler des Werbers) und die Brautmutter (vermittelt häufig zwischen Brautvater und Werber) (vgl. Schmid-Cadalbert 1985, 84–86). Dabei kann eine Figur auch mehrere Handlungsrollen besetzen (vgl. Schulz 2015, 203).

Schmid-Cadalbert definiert weiters Handlungsfixpunkte, die zentral für die gefährliche Brautwerbung sind: zunächst wird eine Ratszene geschildert, bei der das Bedürfnis nach einer Braut zur Sprache kommt. Boten werden bestimmt und zum Brautvater gesandt, um die Werbung vorzubringen. Der Werber/Bote/außergewöhnliche Helfer begibt sich in den Bereich des Brautvaters und trifft sich in einer Kemenatenszene heimlich mit der Braut. Die Braut wird entführt, es folgt ein Kampf zwischen Brautvater und Werber, den letzterer gewinnt, sodass die Braut in den Bereich des Werbers gebracht werden und die Hochzeit stattfinden kann, die die Handlung beschließt (vgl. Schmid-Cadalbert 1985, 87–94). Es können auch mehrere Entführungen und Rückentführungen stattfinden, was Schmid-Cadalbert als Schemadopplung fasst (vgl. Schmid-Cadalbert 1985, 93).

Beim Aventureschema wiederum zieht der Ritter aus, um Aventure zu suchen, und stößt dabei ungeplant auf die Braut – durch persönlichen Kontakt entsteht also gegenseitiges Begehren. Der Ritter muss sich in Proben oder Aufgaben bewähren, damit es zu einer Ehe kommt, die fakultativ auch vom öffentlichen Bereich, vom Hof, abgesegnet werden kann. Darauf folgt die Hochzeit (vgl. Schmid-Cadalbert 1985, 62).

Während also beim Aventiureschema die Hochzeit aus einer direkten Minnebeziehung entspringt, konstituiert die Fernminne die gefährliche Brautwerbung – es handelt sich also nicht um eine Entscheidung basierend auf den individuellen Eigenschaften der Braut, sondern um eine objektive Wahl, die vom Ruf der Braut ausgeht, den Grad der Erfüllung der standesgemäßen Eigenschaften gemäß der Logik ‚dem Besten die Schönste‘ (vgl. Schulz 2015, 194–195). Die Braut wiederum entscheidet sich für den Werber aufgrund des Prinzips der Repräsentation: „Auch hier geht es um objektivierbare Adelsqualitäten, nicht um subjektive Leidenschaften“ (Schulz 2015, 195). Bote und/oder außergewöhnlicher Helfer stehen metonymisch für den Werber, von dem angenommen wird, dass er diese Figuren als Herrscher noch übertrifft, was der Braut dessen Eignung beweist (vgl. Schulz 2015, 195).

Jürg Glauser wiederum bezieht sich nicht auf mittelhochdeutsche Texte, sondern auf die originalen *riddarasögur*; er sieht in ihnen immer die Brautwerbung als gattungshafte Dominante: „Die Brauterwerbung darf als das konstitutive Märchensagathema bezeichnet werden, da alle Erzählungen mit der Hochzeit des Helden enden, auch wenn die direkte Erwerbshandlung bloss einen Nebenstrang der Saga darstellt“ (Glauser 1978, 108). Im Gegensatz zu *Íslendingasögur* und *fornaldarsögur*, in denen auch Brauterwerb eine thematische Rolle spielt, seien die originalen *riddarasögur* allerdings ganz grundlegend von diesem Schema strukturiert, das sich als nicht sehr flexibel und normierend erweise (vgl. Glauser 1978, 109). In Anlehnung an Siefken (1967) definiert Glauser vier verschiedene Typen der Brautwerbung: 1. einfache Werbung, 2. Erwerbung durch Taten, 3. Entführung mit Einverständnis der Braut, 4. Entführung ohne Einverständnis der Braut (vgl. Glauser 1978, 110). Das Ende sei immer prädeterminiert: es müsse immer eine Hochzeit zwischen dem Helden und der Braut geben, die die Handlung beschließt (vgl. Glauser 1978, 109–110).

Während Typ 1 selten der Gegenstand einer Erzählung ist, da wenig Spannung erzeugt werden kann, dominiert in den originalen *riddarasögur* besonders Typ 2, Erwerbung durch Taten (vgl. Glauser 1978, 110, 117). Die Taten geben breite Möglichkeiten zum Auserzählen, es sind Aufgaben, Proben (der Held muss im Kampf gegen eine andere Figur seine körperliche Überlegenheit beweisen) oder Prüfungen (der Held muss beweisen, dass er die richtigen, geforderten Fähigkeiten und Eigenschaften hat) vor (vgl. Glauser 1978, 111–115). Typ 3 kommt in den isländischen Texten nicht sehr häufig vor, die Entführung kann hier entweder durch Waffengewalt oder durch List umgesetzt werden (vgl. Glauser 1978, 115–116). Typ 4 wird in den originalen *riddarasögur* eher von den Antagonisten umgesetzt, in den Abenteuersagas kann aber auch der Held nach diesem Schema agieren (vgl. Glauser 1978, 117):

Schematisiert ausgedrückt dominieren in den Abenteuersagas [...] die älteren Schichten (Brautraub mit Brachialgewalt, allein unternommene Werbung, Beispiel Bósa saga), während

die Märchensagas (und übersetzte *Riddarasögur*) gleichberechtigt daneben spätere Elemente (also höfische Werbungsreise, Raub und Entführung durch listenreiche Zaubereien, Verkleidungen und Täuschungen) aufgreifen. (Glauser 1978, 118)

In Bezug auf die Brautwerbung sieht Glauser hier also einen wesentlichen Unterschied zwischen *fornaldarsögur* auf der einen und übersetzten und originalen *riddarasögur* auf der anderen Seite.

Kalinke wiederum definiert die *bridal-quest sagas*, die sie in ihrer gleichnamigen Monographie untersucht, strenger handlungslogisch. Diese Texte beinhalten die Brautwerbung nicht als ein Motiv unter vielen, sondern als das handlungsgenerierende Schema (vgl. Kalinke 1990, 11). Die Grundstruktur besteht in folgender Reihe von Handlungsschritten: 1. Beratung über Notwendigkeit einer Hochzeit, 2. Entscheidung über Auszug, um die passende Frau zu finden, 3. Reise, 4. Hindernisse in der Beschaffung der Frau, 5. Versuche der Beseitigung der Hindernisse, 6. Hochzeit (vgl. Kalinke 1990, 12). Die Hindernisse, die der Held überwinden muss, können dabei extrinsisch (von außen kommend, z.B. Brautvater, Antagonisten, widrige Natur) oder intrinsisch (niedriger sozialer Stand des Helden, wenig vielversprechender Charakter, unhöfisches Verhalten) sein (vgl. Kalinke 1990, 12–13). Für Kalinke unterscheiden sich *bridal-quest romances* der *fornaldarsögur* und der originalen *riddarasögur* nicht substantiell: „They are distinguished chiefly by details that have no bearing on the character of the quest. Primarily affected are names, settings, and the types of antagonists and adventures the hero is likely to encounter“ (Kalinke 1990, 13).

Die Bestimmung von Schemata ist mit einigen methodologischen Schwierigkeiten verbunden. So ist jedes Schema in einer informellen Metasprache formuliert, in Form von Zusammenfassungen, die selbst immer Interpretation des Einzeltextes sind (vgl. Doležel 1998, 136). Selbst systematisierte Metasprachen wie das Funktionsmodell von Propp oder das Aktantenmodell von Greimas können keine Objektivität herstellen, sondern leisten nur eine größere Standardisierung der sprachlichen Wendungen (vgl. Doležel 1998, 136). Doležel unterscheidet hier extensionale von intensionaler Bedeutung: während sich extensionale Bedeutung in Zusammenfassungen realisieren lässt, hängt intensionale Bedeutung von der *discours*-Ebene ab: „Being fully determined by its texture, intensional meaning is affected by any textural change; it is nonparaphrasable, it slips through the net of ‚interpretants,‘ it is lost in retelling“ (Doležel 1998, 138). Die intensionale Bedeutung kann nur durch direkte Zitate repräsentiert werden, die den *discours* des Einzeltextes bewahrt; sie ist aber entscheidend für die Rezeption des Textes, darf also nicht zugunsten einer höheren inhaltlichen Abstraktionsebene fallen gelassen werden (vgl. Doležel 1998, 138–139).

Gier wiederum betont, dass metasprachliche strukturelle Modelle auf Texte anwendbar sind, allerdings nicht unbedingt, um allein den Einzeltext an sich besser zu verstehen, sondern um die historische Gattung fassen zu können (vgl. Gier 1999, 219–221). Literarische Schemata seien deshalb für die Untersuchung relevant, weil sie die Erwartung des Publikums prägen (vgl. Gier 1999, 221). Folglich fasst der Blick auf die schematische Struktur eines Textes primär seine Gemeinsamkeit mit anderen Texten derselben Gattung und gerade nicht dessen individuellen Besonderheiten (vgl. Gier 1999, 221). Schmid-Cadalbert wiederum betont, dass nicht nur die Handlung Bedeutung schafft: „Alle Elemente der Handlungseinbettung, wie Handlungsträger, -räume und -zeiten bis hin zur Ebene der Textoberflächentektonik (Gliederung, Formeln) sind an der Sinnkonstitution beteiligt. Eine Isolierung der Handlungsstruktur führt damit zu einem radikalen Sinnverlust“ (Schmid-Cadalbert 1985, 38). Deshalb ist es entscheidend, sich für die Interpretation eines Textes nicht ausschließlich auf die darin vermittelte Handlung zu konzentrieren.

4.1.3 Erzählschablonen

Nicht nur die Struktur der Handlung kann schematisch geprägt sein, sondern auch der *discours* von deskriptiven oder narrativen Elementen im Erzähltext. Diese formelhaften Abschnitte werden Erzählschablonen genannt; sie gestalten „bestimmte, häufig wiederkehrende Handlungsverläufe“ stereotyp ähnlich (Glauser 1978, 107). Die Elemente, aus denen die Schablonen sich zusammensetzen, und ihre logische Reihenfolge sind relativ fix, und selbst inhaltliche Abweichungen vom Schema werden schemagerecht erzählt (vgl. Glauser 1983, 115–116). Diese Normierung erleichtert die Rezeption der vermittelten Information; eine Abweichung von der erzählerischen Norm hat, ähnlich wie beim Handlungsschema, Signalfunktion (vgl. Glauser 1983, 116). Erzählschablonen werden variierend ausgestaltet: sie können durch Parallelismus und Repetition, Steigerung des Detailreichtums der Deskription oder Kombination mehrerer Einzelschablonen verlängert werden, was mehr Klarheit und Anschaulichkeit der Erzählung zur Folge hat (vgl. Glauser 1983, 117–120). Dadurch kommt den Erzählschablonen eine gliedernde und Übersicht stiftende Wirkung zu.

Zudem besteht ein enger Bezug zur Gattung. So betont Glauser, dass zwar auch in den übersetzten *riddarasögur* und den *fornaldarsögur* Erzählschablonen verwendet werden, bei den originalen *riddarasögur* allerdings das Vorkommen schematisiert auserzählter Abschnitte sehr viel ausgeprägter ist (vgl. Glauser 1983, 127–128). In Hinblick auf diese Textgruppe untersucht Glauser in seiner Monographie *Isländische Märchensagas* das gattungshafte System der Erzählschablonen und zieht dazu erst sekundär, zu Illustrationszwecken, die Einzeltexte heran;

das versucht so, „durch die Beschreibung und Analyse strukturbildender Merkmale das literarische System [...] [zu, KSK] etablieren“ (Glauser 1983, 103). Glauser definiert drei verschiedene Erzählschablonen als gattungshafte Dominanten der originalen *riddarasögur*: das Heranwachsen des Helden, das Fest und die Schlacht (vgl. Glauser 1983, 104).

Das Heranwachsen des Helden beschreibt Geburt bis Namensnennung (Phase I), Beschreibung des hervorragenden Äußeren und Wachstum (Phase Ia), Ausbildung (*bókfræði* und *íþróttir*) (Phase II) und das Erwachsensein (Phase III) (vgl. Glauser 1978, 125). Dieser Schablone kommt vor allem Signalfunktion zu: sie dient dazu, den Protagonist als solchen zu markieren (vgl. Glauser 1978, 126). Dadurch wird die Handlung in Gang gesetzt (vgl. Glauser 1978, 126). Phase I zeichnet sich durch die feststehende Wendung „eiga son þann er X er nefndr“ aus, die genealogisches Verhältnis zwischen Eltern und Held, Geschlecht und Name des Helden beschreibt (vgl. Glauser 1978, 133). Die Phase Ia zeichnet sich durch ihren raffenden Charakter aus, denn die Kindheit wird selten auserzählt; bedeutungstragend ist hier wieder die Abweichung, beispielsweise wenn der Held im Exil aufwächst oder ausgesetzt wird (vgl. Glauser 1978, 144). Bei Phase II wird markiert, dass die besonderen Eigenschaften des Helden ihm nicht magisch gegeben sind, sondern er sie erworben hat; die Ausbildung umfasst viele Fertigkeiten, die im Laufe der Saga oft nicht zum Tragen kommen (vgl. Glauser 1978, 156). Phase III zeichnet sich durch die größten Variationsmöglichkeiten aus, oft werden das Äußere des Helden und seine Einzigartigkeit beschrieben, bis dann die Handlung ausgelöst wird (vgl. Glauser 1978, 157). Wie genau Phase III auserzählt wird, hängt von der folgenden Gestaltung der Handlung ab (vgl. Glauser 1978, 164). Glauser schreibt der Erzählschablone eine retardierende Wirkung zu; die Handlung „entwickelt sich innerhalb dieser Stereotypen nur selten“ (Glauser 1978, 168).

In den übersetzten *riddarasögur* wird im Gegensatz dazu die Informationsgruppe über die Jugend des Helden weniger breit und schematisch auserzählt; außerdem ist sie in Texten dieser Gattung selten stereotyp und hat erzähltechnisch nicht nur die Funktion, den Helden auszuweisen, sondern stärkere Anbindung an die spätere Handlung (vgl. Glauser 1978, 169–170, 177):

Während die Schablone aber in der *Riddarasaga* eine Handlung direkt in Gang bringen kann, fehlt diese Möglichkeit in der Märchensaga, welche diese Invariante fast immer zu Ende führt, die Handlung erst nach der Heldmarkierung fortsetzt. Es entsteht bei den Märchensagas durch diese weitgehende Vorausbestimmtheit der Eindruck von erzählerischer Schwerfälligkeit und Unflexibilität. (Glauser 1978, 177)

In den Abenteuersagas wiederum wird die Schablone auch verwendet, hier scheint sie laut Glauser allerdings individueller ausgestaltet und kürzer zu sein – besonders relevant ist nicht

die Erziehung und Ausbildung des Helden, sondern seine Charaktereigenschaften, die später in der Handlung zum Tragen kommen (vgl. Glauser 1978, 181).

Die zweite Schablone ist die des Festes; die Abfolge ist relativ fix: nach der Nennung des Anlasses folgt die Einladung, die Ankunft der Gäste, eine Beschreibung der Sitzordnung und der Festivitäten an sich; besonders relevant sind die zur Schau gestellte Pracht, die Unterhaltungsmöglichkeiten, die Dauer und die überreichten Geschenke (vgl. Glauser 1978, 193–194). Die Schablone endet mit der Beschreibung der Abreise der Gäste (vgl. Glauser 1978, 194). Variation der Erzählschablone ist hier besonders bei der Länge der deskriptiven Momente möglich (vgl. Glauser 1978, 194). Die Erzählschablone ‚Fest‘ hat laut Glauser keine handlungsfunktionale Bedeutung für den Gesamttext (vgl. Glauser 1978, 199).

Die Erzählschablone Kampf wiederum zeichnet sich besonders bei den originalen *riddarasögur* durch Körperhyperbolik aus, wie Kruse in seiner Monographie *Literatur als Spektakel* untersucht (Kruse 2017, 168–297). Dabei betont er, dass durch Äußerungen der Erzählinstanz und den Schematismus häufig die Gemachtheit des Erzähltextes markiert wird, wodurch die inhaltlich geschilderte Gewalt für das Publikum „in diesem (medialen) Rahmen ‚sicher‘ zu genießen ist“ (Kruse 2017, 637). Diese Erzählschablone dient laut Kruse klar der Unterhaltung: die Gewaltdarstellungen seien spannend und häufig auch komisch aufgeladen und würden keinen ideologischen oder religiösen Bezug auf die reale, außertextliche Welt nehmen (vgl. Kruse 2017, 636–643).

4.1.4 Variierende Wiederholung als Grundprinzip

Während durch Erzählschablonen ein intertextuell wirkendes Repertoire an Informationen im Einzeltext aktualisierend wiederholt wird, kann auch rein innerhalb des Textes Bedeutung durch variierende Wiederholung generiert werden. Jeder narrative Text zeichnet sich in einem grundlegenden Maße durch variierende Wiederholung aus – schon, weil der Ausgangs- und der Endzustand vergleichbar sein müssen, und weil es einen geschlossenen Figurenkreis geben muss, um Narrativität zu schaffen (vgl. Schulz 2015, 322; Schmid 2008, 3). Handlungsmomente in einem Erzähltext sind auf den ersten Blick primär zeitlich miteinander verknüpft – die Abfolge des vorher und nachher konstituiert den sinnproduzierenden Zusammenhang zwischen zwei Zuständen. Eine zweite Art der Verbindung von Geschehensmomenten ist die Äquivalenz, d.h. die „Gleichheit von Elementen in Bezug auf einen bestimmten Wert [und zwar das *tertium comparationis*, KSK]. Dieser Wert [...] ist ein im Werk enthaltenes Merkmal, eine Eigenschaft, die zwei oder mehr Geschehensmomente oder Textsegmente auf nicht-zeitliche Weise miteinander verbindet“ (Schmid 2008, 22). Diese

Äquivalenz konstituiert sich durch Similarität und Opposition – die sich ähnelnden Elemente sind ein mindestens einem Merkmal identisch und in mindestens einem anderen nicht-identisch (vgl. Schmid 2008, 22).

Die Zuweisung von Äquivalenzbeziehungen zwischen Geschehensmomenten ist Ergebnis der Interpretation und kann nicht objektiv festgelegt werden – in jeder Lektüre werden einige Äquivalenzen rezipiert und andere abgewiesen, sodass das volle Potential aller Äquivalenzbeziehungen nur von der*dem idealen Leser*in realisiert werden kann (vgl. Schmid 2008, 23). Äquivalenzen sind v.a. in der Lyrik zentral; aber auch in der Prosa stellt sie „gegen die Sukzessivität der Geschichte eine Simultaneität von Elementen her, die nicht nur auf der syntagmatischen Achse des Textes, sondern auch auf der Zeitachse der Geschichte oft weit voneinander entfernt sind“ (Schmid 2008, 25). Damit steht die Äquivalenz neben zeitlichen Verknüpfungen wie Sukzession oder Kausalität und ist kategorial von ihnen verschieden (vgl. Schmid 2008, 25). Während die Narrativität, die zeitliche Verbindung, primär den Akt des Lesens beeinflusst, spielen Äquivalenzbeziehungen trotzdem zur Verklammerung von Geschehensmomenten eine wichtige Rolle; nicht immer wird die gesamte zeitliche Abfolge auserzählt, sondern oft nur durch Äquivalenz von Ausgangs- und Endzustand suggeriert (vgl. Schmid 2008, 25–26).

Warning definiert in Abgrenzung von zeitlich oder kausal orientiertem Erzählen das auf Äquivalenzen ausgerichtete Erzählen im Paradigma (vgl. Warning 2001, 178–179). Diese Art des Erzählens reiht einander ähnliche Episoden seriell, sodass durch diese Evozierung der ewigen Wiederkehr des Gleichen Kontingenz entstehen kann – die scheinbare Einmaligkeit eines Geschehens wird durch dessen variierte Wiederholung unterwandert (vgl. Warning 2001, 188). Erzählen im Paradigma zeichnet sich dadurch aus, dass der Erzähltext „immer wieder die gleichen oder zumindest sehr ähnliche Basiskonfigurationen durchspielt, ohne auf dieser Ebene des Geschehens zu einem eindeutigen Ende kommen zu können“ (Schulz 2015, 343). Die Episoden folgen einander nicht logisch in einem zeitlichen Vorher und Nachher, sondern werden durch ihre Äquivalenz zueinander in Bezug gesetzt (vgl. Schulz 2015, 343–345). Eine andere Deutung nimmt Schmid-Cadalbert vor: er betont, dass die Wiederholungen vom mittelalterlichen Publikum auch als „Ausdruck einer Tradition und Beweis für die Wahrheit“ gelesen werden können (Schmid-Cadalbert 1985, 42).

Die vorliegende Untersuchung fasst nun die Handlungsstruktur und den Bezug der untersuchten Texte zum Brautwerbeschema in den Blick, um sie daraufhin zu analysieren, ob Brautwerbeschemata eine gattungshafte Dominante darstellen, die sich in allen fünf Sagas findet. Dabei werden die auf der Ebene des Einzeltextes und auf der Ebene der Gattung

wirkenden Mittel der variierenden Wiederholung für eine nicht-kausale Sinnproduktion einbezogen, damit die spezifische Ästhetik der analysierten Sagas nicht einer Überbetonung der kausal wirkenden Handlungsschemata zum Opfer fällt. Im weiteren Verlauf der Arbeit sollen dann, wie von Schmid-Cadalbert gefordert, auch andere Eigenschaften der Texte, wie Figuren, Konzeption von Raum und Zeit der fiktiven Welt und der *discours* der Erzählinstanz in den Blick genommen werden, um die Bedeutungskonstruktion der Texte möglichst genau erfassen zu können.

4.2 Analyse

4.2.1 *Göngu-Hrólfs saga*

Obwohl alle fünf untersuchten Texte mit der Hochzeit des Helden mit einer ihm angemessenen Braut enden, spielt die Brautwerbung in den Handlungsverläufen jeweils eine sehr unterschiedliche Rolle. Die *GHs* ist die einzige Saga, auf die Kalinkes Definition der *bridal-quest romance* zutrifft; nur hier wird die Handlung „generated primarily by the hero’s efforts to obtain a bride“ (Kalinke 1990, viii). Allerdings bezieht sich das nicht auf den gesamten Text, sondern nur auf den Moment, ab dem Hrólfr sich an Þorgnýs Hof etabliert hat. Die *GHs* kann in der Gestaltung der Brautwerbung von Þorgnýr mit Rückgriff auf das Schema der gefährlichen Brautwerbung von Schmid-Cadalbert beschrieben werden. So nimmt Þorgnýr die Rolle des Werbers ein, dessen Mangel einer Frau in einer Ratszene diskutiert wird; sein Ratgeber Björn fungiert als Nenner, da er das goldene Haar Ingigerðr zuordnen kann. Allerdings kann ihr Handeln nicht als staatspolitisches Agieren gewertet werden, wie Schmid-Cadalbert als Auslöser der Handlung annimmt (vgl. Schmid-Cadalbert 1985, 59–60). Þorgnýs Linie ist durch seinen Sohn Stefnir schon gesichert, sodass die hinter einer Hochzeit liegende Motivation der Sicherung der Stabilität des Reiches, die laut Schmid-Cadalbert im Schema impliziert wird, nicht greift. Þorgnýr ist kein junger König mehr, sondern hat seine Frau schon überlebt und Erben in die Welt gesetzt, sodass er nicht die Rolle des schemakonformen Werbers ausfüllt.

Hrólfr wiederum nimmt die Rolle des außergewöhnlichen Helfers ein und begibt sich als Stellvertreter Þorgnýs auf die Brautwerbefahrt. Eine Variation des Schemas besteht hier darin, dass Hrólfr von Beginn an ablehnt, überhaupt Interesse an der Heirat irgendeiner Frau zu haben; so schlägt er schon im Vorhinein die ihm angebotene Belohnung der Hochzeit mit Þóra aus: „en þótt ek komi aprír úr þessi ferð, þá skulu þér gipta dóttur yðra, hverjum sem þér vilið, því hún er vel verð góðs gjaforðs, en mér er eigi hugleikit konur at eiga“ (*GHs*, 268; „und wenn ich von dieser Fahrt zurückkehren sollte, da sollt Ihr Eure Tochter zur Frau geben, wem Ihr wollt,

denn sie verdient einen guten Ehemann, und mir steht nicht der Sinn danach, eine Frau zu haben“). Trotzdem ist er von Beginn an der intendierte Bräutigam, und ausgerechnet der Brautvater, Hreggviðr, hat diese Entscheidung getroffen. Auch hier wird das Schema gebrochen, da Hreggviðr die entscheidende Helferfigur ist und nicht der Antagonist, der sich der Hochzeit zwischen Werber und Braut mit Waffengewalt in den Weg stellt. Hrólfr wird in dieser Rolle intertextuell mit Sigurðr Fáfnisbani verbunden: neben dem Fakt, dass der außergewöhnliche Helfer (Hrólfr – Sigurðr) ein angemessenerer Bräutigam ist als der Werber (Þorgnýr – Gunnarr), wird auch das Motiv des gemeinsamen, aber mit einem Schwert in der Mitte ‚gesicherten‘ Schlafes aufgerufen.

Hrólfr absolviert gleich zwei Fahrten, um Ingigerðr für Þorgnýr zu erwerben: 1.) die einsame Fahrt nach Russland, die nach dem erfolgreichen Tjost gegen Sörkvir mit der Entführung Ingigerðs endet, 2.) die Fahrt nach Russland in Begleitung von Stefnir und einem Heer, die mit dem Sieg über Eirekr endet. In der *GHs* figuriert also nicht der Brautvater als Antagonist, sondern ein anderer Werber. Zudem ist nur die erste Fahrt strikt gesehen eine Brautwerbefahrt, denn hier wird Ingigerðr überhaupt erwogen. Diese Fahrt scheint abstrahiert gesehen eng mit dem Schema der gefährlichen Brautwerbung in Verbindung zu stehen – Hrólfr begibt sich in den feindlichen Bereich Eireks, in einer variierten Kemenatenszene vereinbart er mit Ingigerðr die Entführung und zusammen verlassen sie Russland, um zum Werber Þorgnýr zurückzukehren.

Darin verwoben ist allerdings eine zweite *quest* als retardierendes Moment, die sich auf Vilhjálmr bezieht. Hrólfr ist ihm durch einen erzwungenen Eid zu Hilfe verpflichtet und muss ihm beistehen, als Vilhjálmr seinen Wert für Eirekr unter Beweis stellen muss durch das Fangen des Hirsches, das Erlangen von Hreggviðs Rüstung und den Sieg über Soti. Erst durch die Erledigung dieser *quests* ist Hrólfr wieder frei, seinen ursprünglichen Auftrag auszuführen. Und noch eine dritte *quest* muss der Held leisten, bevor er die Brautwerbefahrt abschließen kann: die Hochzeit zwischen Eirekr und Ingigerðr kann unabhängig von der Brautwerbung Þorgnýs auch verhindert werden, indem ein Stellvertreter Ingigerðs einen Stellvertreter Eireks im Tjost besiegt (womit auch die erzwungene Herrschaft Eireks über Russland beendet würde). Während die Außergewöhnlichkeit Hrólfs in der zweiten *quest* nur dem Publikum, nicht aber den anderen Figuren innerhalb der fiktiven Welt (außer Vilhjálmr) demonstriert wird, wird durch die dritte *quest* die Überlegenheit Hrólfs öffentlich zur Schau gestellt. Durch den Sieg Hrólfs über Sörkvir werden zudem alle Ansprüche Eireks auf Ingigerðr auf legale Weise beseitigt, sodass die darauffolgende Entführung der Braut durch den außergewöhnlichen Helfer keine Normüberschreitung darstellt.

Kurz vor Abschluss der ersten Brautwerbefahrt wird ein weiteres retardierendes Moment eingebaut, das zusätzliche Spannung erzeugt: der Verrat Vilhjálms, der die erfolgreiche Beendigung der *quest* durch das Abschneiden von Hrólf's Füßen unterbricht und selbst die Identität des außergewöhnlichen Helfers annimmt, indem er Ingigerðr zu Þorgnýr bringt. Nur durch das Eingreifen des Pferdes Dúlcifal und der erzwungenen Hilfe Mönduls, der Hrólf's Füße heilen kann, kann Hrólfr schließlich an Þorgnýs Hof die wahre Identität Vilhjálms enthüllen und die Brautwerbefahrt beenden. Damit wäre das Schema der gefährlichen Brautwerbung nach Schmid-Cadalbert theoretisch auserzählt; in der *GHs* wird es allerdings insofern gebrochen, als dass die Braut selbst die Hochzeit mit Þorgnýr verweigert und als Bedingung setzt, dass vorher ihr Vater an Eirekr gerächt werden müsste. Deutlich wird im Text markiert, dass als weitere Motivation für diese Weigerung die angestrebte Heirat nicht mit Þorgnýr, sondern mit dem außergewöhnlichen Helfer Hrólfr eine Rolle spielt.

Die zweite Fahrt Hrólf's nach Russland folgt also keinem Brautwerbeschema, sondern stellt eine anders motivierte *quest* dar: die Rache an Eirekr für den Tod von Hreggviðr. Sie ist allerdings trotzdem als Brautwerbefahrt anzusehen, da sie in den Prozess des Zustandekommens der Hochzeit zwischen Þorgnýr und Ingigerðr eingebettet ist. Dieser Handlungsabschnitt dreht sich folglich primär um die gewaltsamen Auseinandersetzungen zwischen Eirekr und Hrólfr, an deren Ende der Tod Eireks in der Schlacht steht. In der Zwischenzeit stirbt auch Þorgnýr in Jütland, sodass die Rolle des Werbers nun frei wird und Hrólfr sie annehmen kann. Die Heirat wird allerdings ein letztes Mal verzögert, indem Hrólfr erst seinem Bündnispartner Hrafn-Haraldr bei der Rückeroberung seines Reiches in England zu Hilfe kommen muss. Nach einer weiteren Schlacht, die Hrólfr, Hrafn-Haraldr und Stefnir gewinnen, kann schließlich das Brautwerbeschema erfüllt werden, indem Ingigerðr und Hrólfr heiraten – hier endet auch die Handlung, da alle erzählerische Spannung gelöst ist.

In der *GHs* finden sich zudem zahlreiche Erzählschablonen, die unterschiedlich stark variiert sind. Die von Glauser und van Nahl definierten Schablonen des Aufwachsens des Helden, des Fests und der Schlacht, die eine gattungshafte Dominante darstellen, finden sich alle im Text. Die Hauptfiguren werden mit den Standardformeln eingeführt, die ihre Herkunft, ihre Abkunft und herausragende Charaktereigenschaften angeben, so beispielsweise Eirekr:

Eirekr er konúngr nefndr, hann var sjákonúngr, ok ættaðr af Gestrekalandi; þat liggr undir Svía konung; þar eru menn sterkir ok þussligir, harðir ok illir viðreignar ok fjölkunnigir. Eirekr konúngr var stór maðr ok rammr at afli, svartr ok stórskorinn mjök; hann lá úti vetr ok sumar með fjölda skipa, ok herjaði á ýmiss lönd, var hann himm mesti hermaðr ok mjök óeirinn. (*GHs*, 240)

Eirekr heißt ein König, er war ein Seekönig und stammte aus Gestrakaland; das untersteht dem Schwedenkönig; dort sind die Menschen stark und riesenhaft, hart und schwierig im Umgang und zauberkundig. König Eirekr war ein großer Mann und stark an Kraft, dunkel und sehr ungeschlacht;

er lag im Winter wie im Sommer mit vielen Schiffen draußen [am Meer, KSK], und heerte in verschiedenen Ländern; er war ein großer Krieger und nicht sehr friedlich.

Außerdem werden die Hochzeiten zum Schluss der Saga schablonenhaft auserzählt: es werden die Gäste genannt, die außergewöhnlichen Gerichte und Getränke, und auch die Unterhaltung durch „alskonar strengleika, hörpur ok gigjur, simphón ok salteríum“ (GHs, 359; „Saiteninstrumente von jeder Art, Harfen und Geigen, Leiern und Zithern“).

Die mit Abstand am häufigsten benutzte Schablone ist jedoch die der Schlacht: insgesamt acht verschiedene Auseinandersetzungen werden geschildert. Jeweils wird die Schlachtaufstellung der gegnerischen Heere dargestellt, um danach kurz zusammenfassend den allgemeinen Kampf der Menschenmengen zu schildern und sich dann auf die Taten der Helden zu fokussieren; besonders im Fokus steht natürlich Hrólfr. Mit dem Tod des jeweiligen Anführers des gegnerischen Heers endet die Schlacht immer siegreich für den Helden. Eine besondere Rolle spielen die drei Schlachten gegen Eirekr: an sich ist jede einzelne den Konventionen der gattungshaft geltenden Schablone entsprechend gestaltet, innertextuell beziehen sie sich allerdings noch auf einer anderen Ebene aufeinander, nämlich als variierende Wiederholung und klimaktische Steigerung. Während am ersten Tag die bekannten Hauptfiguren gegeneinander antreten (Hrólfr und Stefnir; Eirekr), werden sie am zweiten Tag von weiteren Hauptfiguren verstärkt (Sturlaugr und Eirekr Sturlaugsson; Grímr und Þórðr), bevor am dritten Tag endlich die Helden selbst im direkten Kampf gegeneinander antreten (Hrólfr gegen Grímr, Hrafn-Haraldr gegen Eirekr) und die Auseinandersetzung nach den härtesten Duellen endet.

Die dreimalige variierende Wiederholung wird auch an anderen Stellen eingesetzt, um Spannung aufzubauen und Hrólfr als Helden zu inszenieren. So wird der Weg Hrólfs, Stefnis und des Heers dreimal von Grímr beschwerlich gemacht: durch einen Angriff als Walross, durch einen tagelangen Sturm und eine Gruppe Magier, die Hrólfr und Stefnir gegeneinander aufhetzen wollen. Jeweils ist es Möndull, der durch seine magischen Kenntnisse Schlimmeres verhindern kann, sodass die Handlungen Gríms nur retardierende, nicht aber endgültig aufhaltende Wirkung haben.

Außerdem werden auch die *quests* Vilhjálms, die Hrólfr für ihn ausführt, stereotyp geschildert: nach dem Auftrag durch Eirekr begeben sich Vilhjálmr und Hrólfr in den Wald, Vilhjálmr scheitert beim Versuch oder versucht die Tat gar nicht erst, Hrólfr führt sie wiederum erfolgreich aus – hier besteht die größte inhaltliche Variation. Das Ende der Handlungselemente ist wiederum stereotyp: beide Figuren kehren zum König zurück, Vilhjálmr kommuniziert die *quest* als von ihm selbst ausgeführt, worauf der König mit Zweifeln reagiert, die Hrólfr wiederum dementiert. Diese dreifache varierte Wiederholung wird wiederum erzählerisch

eingesetzt, um die vierte *quest*, die Eirekr an Vilhjálmr stellt, als besonders zu markieren. Die Publikumserwartung wurde durch die drei vorherigen Handlungsabschnitte vorgeformt, sodass der vierte Auftrag schon zum Scheitern verurteilt ist, da Hrólfr jetzt nicht mehr Vilhjálms Helfer, sondern sein Gegenspieler ist. Die variierende Wiederholung lenkt also auch die Leser*innenerwartung, die folglich von der Erzählinstanz durchkreuzt werden kann.

4.2.2 *Parcevals saga*

Die *Ps* kann nicht als *bridal-quest romance* definiert werden, weil die Fahrt für die Gewinnung einer Braut keine zentrale handlungsmotivierende Rolle spielt. Und auch das Schema der gefährlichen Brautwerbung kann hier nicht hinzugezogen werden, um die Handlung einzuordnen; vielmehr richtet sich die *Ps* nach dem von Schmid-Cadalbert definierten Aventureschema. Parceval zieht aus, weil er eine Identität als Ritter annehmen will: zunächst, um die passende Ausrüstung zu erwerben, und dann, um ritterlich zu handeln: „[S]eg svá öllum at ek skal svá mikit at gera, áðr ek dey, at hon [die Jungfrau, KSK] skal segja sik vel hefnða á þeim er hana laust“ (*Ps*, 10; „Sag allen, dass ich so Großes vollbringen werde, bevor ich sterbe, dass sie [die Jungfrau, KSK] sagen soll, sie sei gegenüber dem, der sie geschlagen hatte, gut gerächt“). Diese Handlungen nimmt Parceval nicht vor dem Hintergrund der Sicherung der Erbfolge vor, wie es bei dem Schema der gefährlichen Brautwerbung der Fall wäre, sondern es handelt sich um eine freiwillige Entscheidung, die nur ihn selbst betrifft. Parceval reitet also ohne Ziel aus, um die *aventure* zu suchen, und findet ‚zufällig‘ dabei Blankiflúr. Der Kontakt zur Braut wird also persönlich hergestellt und nicht über eine Nenner-Figur.

Zudem figuriert in dieser Begegnung auch das Minne- und Dienstverhältnis auf eine ambivalente Weise: dadurch, dass Blankiflúr nur leicht bekleidet nachts am Bett Parcevals erscheint, stellt sie durch ihre Körperlichkeit die Belohnung des Dienstes durch Minne in Aussicht, während sie es allerdings durch ihre Sprechakte eben nicht anbietet: „[E]n ek gékk til þess hingat at gera yðr þetta kunnigt ok vil ek nú aprt snúa ok láta yðr sofa í náðum“ (*Ps*, 19; „Und ich kam deswegen hierher, um Euch darüber zu informieren, und jetzt will ich zurückgehen und Euch in Frieden schlafen lassen“). Parceval liest die Situation korrekt: „Nú undirstindr Parceval at mærin hafði ekki eyrindi annat ok því feldi hon tár at hon vildi, han tœki þetta einvígi á hendr sér“ (*Ps*, 19: „Jetzt versteht Parceval, dass die Jungfrau kein anderes Anliegen hatte und sie deswegen Tränen vergoß, weil sie wollte, dass er diesen Zweikampf übernehmen sollte“). Er willigt in der Folge ein; dies geschieht noch im privaten Bereich. Dieselbe Situation wird variierend wiederholt, indem Blankiflúr ihr Anliegen am nächsten Tag in der Öffentlichkeit wiederholt und Parceval öffentlich einwilligt; auch hier spielt das Minne-

und Dienstverhältnis eine entscheidende Rolle, denn dieses Mal ist es Parceval, der um Blankiflúrs Liebe als Belohnung für seinen Kampf bittet. Der Dienst erscheint also als Probe, ob Parceval dem anderen Werber, Klamadius, überlegen sei und somit die Hochzeit mit Blankiflúr verdiene. Hier figuriert also klar das Aventureschema der Brautwerbung; nachdem Klamadius besiegt ist, folgt der Handlungslogik entsprechend die Hochzeit zwischen Parceval und Blankiflúr.

Diese Hochzeit wird allerdings durch einen weiteren Auszug Parcevals retardiert, der dadurch motiviert wird, dass Parceval seine Mutter suchen will. Hier werden die beiden weiblichen Figuren parallel gesetzt: beide werden von Parceval verlassen, nachdem sie beide jeweils versucht haben, ihn zurückzuhalten. Durch den jeweiligen Auszug kann sich Parceval wiederum weiter als Ritter profilieren und normerfüllendes Verhalten lernen. Erst als fertig ausgebildeter und berühmter Held, der zudem auch demütig dem Christentum folgt, kehrt Parceval zu Blankiflúr zurück; durch die Hochzeit wird schließlich die Handlung beendet.

Auch in der *Ps* werden Erzählschablonen verwendet: so wird Parcevals Abkunft stereotyp erzählt: „Svá byrjar þessa sögu at karl bjó ok átti sér kerlingu. Þau áttu son at einberni er hét Parceval“ (*Ps*, 3; „So beginnt diese Geschichte, dass ein Mann lebte und eine Frau hatte. Sie hatten einen einzigen Sohn, der Parceval hieß“). Auch seine Ausbildung, seine Waffenkenntnisse sowie seine gesellschaftliche Isolation werden erwähnt. Allerdings bleibt er die einzige Figur, die derart eingeführt wird: weder die Mitglieder der Tafelrunde noch die zahlreichen Antagonisten werden ähnlich zusammenfassend vorgestellt. Parceval wird dadurch also, wie Glauser definiert, als Held markiert. Zudem kann angenommen werden, dass dem Publikum das Stammpersonal des Artushofs bekannt genug war, um es unnötig erscheinen zu lassen, Valver, Kæi oder Artús gesondert samt Genealogie und herausragenden Eigenschaften zu beschreiben.

Die Erzählschablone der Schlacht wird nicht häufig verwendet: im Kampf Fagraborgs gegen Klamadius' Heer wird besonders die Taktik in den Blick genommen, allerdings fehlt das konzentrierte Erzählen einzelner Kämpfe herausragender Figuren, und ganz allgemein die Schilderung der körperlichen Brutalität. Erzählerisch breiter ausgeführt werden wiederum die zahlreichen Tjoste Parcevals: insgesamt sechs verschiedene Duelle zu Pferd werden von ihm absolviert. Während der Kampf gegen den Roten Ritter nicht schematisch erzählt wird, weil Parceval noch nicht mit den Gepflogenheiten des ritterlichen Verhaltens bekannt ist, sondern den Ritter durch seinen Wurfspeer tötet, sind alle Kämpfe nach der Ausbildung durch Gormanz stereotyp gestaltet, was Parcevals Aneignung des korrekten ritterlichen Habitus markiert.

Innerhalb des Textes finden sich auch außerdem variierend wiederholte Elemente: so wird bei Parcevals erstem Auftreten am Artushof von zwei Figuren, der Jungfrau und dem Hofnarr, die zukünftige Außergewöhnlichkeit Parcevals angekündigt, auf die Kæi wiederum mit normüberschreitender Gewalt reagiert: die Jungfrau wird geschlagen und der Hofnarr ins Feuer geschubst. Die Taten Parcevals bis zum Wiedertreffen mit Artus sind durch Rekurrenz auf dieses Geschehnis miteinander verbunden: Parceval lässt den vom Roten Ritter erbeuteten Kelch von Íonet zurück Artús bringen wie auch die im Tjost besieгten Geiseln (Gingvarus, Klamadius, der Arrogante Ritter) an den Königshof kommen, jeweils mit dem Verweis darauf, dass die Tat die der Jungfrau durch Kæi zugefügte Ehrverletzung wiedergutmacht werden soll. Dabei ist die Präsentation des Kelches, Klamadius‘ und des Arroganten Ritters auch auf der *discours*-Ebene stereotyp ausgeführt: zunächst werden Artús und die Jungfrau im Auftrag von Parceval begrüßt, woraufhin der Hofnarr Kæi mit einer künftigen Niederlage im Duell gegen Parceval droht und Artús Kæi wegen seines ungebührlichen Verhaltens zurechtweist. Durch die inhaltlichen und erzähltechnischen Parallelen werden die Aventiuren Parcevals vor seiner Eingliederung in den Artushof durch Äquivalenz miteinander verknüpft und auf den Artushof zurückbezogen.

4.2.3 *Konrads saga keisarasonar*

Die *Ksk* ist nicht als *bridal-quest romance* einzustufen, weil die Brautwerbung nicht allein handlungsmotivierend wirkt.² Die Motivation für den Auszug aus Saxland ist die Verbannung Rodberts, der sich Konradr aus Verbundenheit zu seinem Ziehbruder freiwillig anschließt. Dadurch kann die Handlung auch nicht mit der gefährlichen Brautwerbung in Verbindung gebracht werden: Konradr spürt nicht den Mangel einer Braut und es handelt sich daher auch nicht um eine staatspolitische Entscheidung, dass etwas getan werden müsse, um die Erbfolge zu sichern – der Auszug ist ausschließlich privat und persönlich motiviert. Außerdem sind die Rollen nicht eindeutig besetzt: während Konradr als Werber erscheint, fällt in Rodbert die Rolle des Helfers und des Konkurrenten zusammen. Der Brautvater muss zwar im Tjost überwunden werden, allerdings verhält er sich nicht ablehnend und bildet nicht das zentrale Hindernis im Erlangen der Braut. Entsprechend werden auch die von Schmid-Cadalbert angegebenen Handlungsfixpunkte nicht erfüllt – es gibt weder eine Ratszene noch ein Entsenden von Boten- oder Werberfiguren, und auch die Braut wird nicht entführt.

² Hier trifft Kalinke selbst eine andere Entscheidung; sie untersucht die Saga als *bridal-quest romance*, allerdings ohne das ausführlicher zu begründen (vgl. Kalinke 1990, 157–169).

Stattdessen kann die Handlung der *Ksk* in Hinblick auf das Aventiureschema sinnvoll interpretiert werden. Der Auszug Konrads hängt mit persönlicher Profilierung zusammen; damit ist auch begründbar, warum ausgerechnet Miklagarðr als Ziel gewählt wird: „hann kuezt aungan uilía heimsækia nema þann sem rikaztur wæri j heiminum enn þat er stolkongrinn sialfur j Miklagardí ok skal þangat hallda“ (*Ksk*, 14; „er sagte, dass er zu niemand anderem reisen wolle außer zu dem, der der Reichste auf der Welt sei, und das ist der Großkönig in Miklagardr, und dorthin soll gefahren werden“). Die Braut, Mátthildr, wird erst als zukünftige Partnerin auserkoren, nachdem es zu einem persönlichen Kontakt kommt – erst wird das Minneverhältnis privat aufgebaut, bevor es öffentlich gemacht wird. Zentral für die Handlung ist weiters die Gegenseitigkeit dieser Minnebeziehung – beide Figuren, Konradr und Mattilldr, begehren eine Ehe miteinander und handeln dementsprechend, um die Hochzeit herbeizuführen.

Somit ist die Brautwerbung nicht das einzige zentrale Thema der *Ksk*; daneben steht die Bestätigung der Identität Konrads als aristokratischer Ritter. Dadurch, dass Rodbert die Identität Konrads annimmt und sich selbst als Werber beim Brautvater ins Spiel bringt, bekommt Konradr durch seinen verräterischen Ziehbruder doppelte Konkurrenz – hinsichtlich Mattillds wie auch hinsichtlich seiner eigenen Rolle als Königsohn. Die zweiten Proben, die als eine Handlungseinheit betrachtet werden können (Kampf gegen Löwe und Elefant, Erringen des grünen Edelsteins), dienen primär als Probe der wahren Identität Konrads:

þa mællti Konradr med þuí kongr at þu truir æigi þessi sogo þa legg þu fyrir mik þa þraut er þu úllt ok reyn at ek leysa hana af hendí. kongr mællti skíott skal segia þier til þrautar steín skalltu sækia hann er grænn at lít hann er æ alla uega uaxínn sem sea ek hefir j hendí mier Konradr mællti med þui at flestum monnum þikir þat mikil þraut þa skalltu gípta mier dottur þína er ek kem aftur. [...] kongr lætur nu þetta eptir honum ok er Mattilldr nu fostrnud honum. (*Ksk*, 73–74)³

Da sprach Konradr: „Weil du, König, dieser Erzählung keinen Glauben schenkst, da stelle mir eine Probe, die du willst, und prüfe, ob ich sie lösen kann.“ Der König sprach: „Schnell ist gesagt, was du als Probe ausführen sollst. Einen Stein sollst du suchen, er ist grün, er ist ein allen Hinsichten so beschaffen wie der, den ich in meiner Hand halte.“ Konradr sprach: „Weil die meisten Menschen das für eine große Probe halten, sollst du mir deine Tochter zur Frau geben, wenn ich wiederkehren sollte.“ [...] Der König gab ihm nun nach und Mattilldr wurde nun mit ihm verlobt.

Die Brautwerbung ist folglich der Identitätsbestätigung nachgeordnet und folgt wiederum logisch aus ihr – wenn er Konradr ist, passt Mattilldr nach dem Prinzip „die Schönste dem Besten“ nur zu ihm. Daher folgt die Hochzeit und beendet die Handlung.

³ Die gelegentlich vorkommenden breiteren Wortabstände in der *Ksk* finden sich im Manuscript selbst und wurden von Zitzelsberger in seiner Edition übernommen, da sie syntaktische Einheiten markieren und eine ähnliche Funktion wie Satzzeichen übernehmen; in der vorliegenden Untersuchung wurden sie für eine bessere Lesbarkeit der Originalzitate ebenfalls übernommen.

In der *Ksk* werden das Heranwachsen des Helden, die Kämpfe und die Feste getreu den gattungshaft etablierten Erzählschablonen gestaltet. Das Heranwachsen des Helden bricht insofern mit dem Schema, als dass in der Ausgestaltung der Ausbildung Konrads schon der Grundstein für die Defektivität der Figur gelegt wird: schemauntypisch wird Konradr nicht in allen *ibrottir* ausgebildet, sondern ihm wird vielmehr der Rat gegeben, dass er nur begrenzte Lernkapazitäten habe und daher das Lernen von Fremdsprachen auf seinen Ziehbruder Rodbert auslagern könne. Durch die Abweichung vom Schema wird für das Publikum deutlich markiert, dass hier hohe Relevanz für den weiteren Verlauf der Handlung vorliegt.

Die Kämpfe wiederum sind ebenfalls stereotyp geschildert, allerdings muss hier zwischen Tjost und Kampf gegen nicht-ritterliche Gegner*innen unterschieden werden. In den Kämpfen zu Pferde werden nacheinander der König Miklagards und Rodbert von Konradr zu Fall gebracht, sodass sich Konradr nach allen Regeln der ritterlichen Norm beiden als überlegen beweist. Während der König von Konradr sofort ein Geschenk zur Wiedergutmachung des Sturzes angeboten bekommt, wird die Unwürdigkeit Roberts dadurch betont, dass er nicht nur auf die Erde fällt, sondern in einen Pfuhl, in dem er bis zum Bauch versinkt. Durch die variierende Wiederholung des Tjosts wird also die Würde des Königs mit der gerechten und ehrrüchigen Niederlage Roberts kontrastiert.

Auch die Proben, die Konradr bestehen muss, sind variierend wiederholend strukturiert. Die ersten drei Proben, die eine Handlungseinheit bilden, können im Gegensatz zu den folgenden drei Proben nicht in Bezug zur Brautwerbung gesetzt werden; sie drehen sich einzig um die Bestätigung von Konrads Überlegenheit. Zunächst besiegt er zwei *blámann*, daraufhin einen Löwe und danach einen Drache – es wird also eine Steigerung der Gefährlichkeit der Gegner deutlich. Alle drei Proben sind außerdem ähnlich geschildert: Rodbert überredet Konradr, vor den Toren Miklagards eine Kostprobe seines ritterlichen Könnens zu geben; daraufhin findet Konradr die Tore versperrt vor; er wird dann von den Gegnern angegriffen oder greift sie an und trägt den Sieg davon. Danach präsentiert er sich erst Mattilldr und dann samt Trophäe dem König, von denen er jeweils gelobt wird, was wiederum Roberts Zorn auslöst, der wiederum Konradr zu neuen Übungen vor Miklagardr überredet. Dieser Schemaautomatismus, der es erlauben würde, beliebig viele Proben aneinanderzureihen, wird schließlich von Mattilldr unterbrochen: „hun mællti þa wid Konrad Nu uil ek at þu þreytir þik ecki lengur helldur vil ek at þu kallir til þín lid þítt ok lætir blæsa til mozs a morgín ok seg kongi deílí aa þier wm sidir ok aullum lyd“ (*Ksk*, 69–70; Sie sprach da zu Konradr: „Nun will ich, dass du dich nicht länger auf die Probe stellst. Lieber will ich, dass du deine Gefolgschaft zu dir rufst und zur morgendlichen Versammlung blasen lässt und dem König und allem Volk von dir und deinen

Sitten Bescheid sagst“). Die handlungsretardierende Wirkung der Kampfschemata wird hier also von Mattillds handlungstreibendem Eingreifen abgelöst.

Die zweite Handlungseinheit, die sich um Proben Konrads dreht, besteht wiederum aus drei durch Äquivalenz miteinander verknüpfte Taten, deren Gefahr sich steigert. Hier muss Konradr sich dreimal monströsen Tieren aussetzen: in Leonaland und Fijlaland kämpft er jeweils gegen einen Löwen und einen Elefanten, während er in Ormaland den grünen Edelstein aus den Fängen der Schlangen stiehlt. Eine weitere Äquivalenzbeziehung ist, dass Konradr auf Anweisungen von Mattilldr hin handelt – er besiegt Löwe und Elefant durch Listen, die sich die Schwachstellen der Tiere zunutze machen, und verlässt Ormaland unbeschadet, weil er sich auf den Ratschlag Mattillds hin nicht umdreht.

Die Feierlichkeiten wiederum sind strenger schematisch erzählt. Zur Hochzeit werden die illustren Gäste aufgezählt, die Pracht der Feier betont, die auch von Sänger*innen begleitet werden, „med morgum dyrligum saun<g>færum sumir med horpum edr simfonum sumir <med> timpanístrum edr psalterium edur fidur“ (Ksk, 117; mit vielen teuren Musikinstrumenten, manche mit Harfen oder Leiern, manche mit *Timpanistren* oder Zithern oder Fideln“). Es werden die vielfältigen Möglichkeiten zum Zeitvertreib angesprochen und Geschenke verteilt. Eine Besonderheit ist hier die Selbstreflexion der Erzählinstanz: so erzählen sich die Hochzeitsgäste gegenseitig ihre Erlebnisse, die sie in der erzählten Zeit durchlaufen haben, sodass jetzt die Beträgereien Rodberts in ganzem Umfang ans Licht kommen. Zudem wird die Geschichte am Ende der Hochzeit aufgeschrieben, sodass die real existierende *Konrads saga keisarasonar* mit der im Text geschaffenen Saga über Konrads Erlebnisse verbunden wird. Die Feierlichkeiten bieten hier also zusätzlich zur Prachtentfaltung und zum Abschließen der Handlung auch den Anlass, das Geschehene in eine Geschichte umzuwandeln und metanarrativ auf die Gemachtheit des Textes hinzuweisen.

4.2.4 *Samsons saga fagra*

Da die *Ssf* aus zwei inhaltlich nur lose verknüpften Teilen besteht, die zwei getrennte Figurenkataloge beinhalten, die wiederum erst am Ende durch eine Reihe von Hochzeiten miteinander verbunden werden, ist sie nicht leicht als *bridal-quest romance* einzuordnen. Für Samsons Taten ist die Brautwerbung zwar insofern handlungsmotivierend, als dass er die Absicht hat, Valentina zu heiraten; allerdings besteht der Konflikt nicht darin, dass er vorher Proben bestehen oder den Brautvater beseitigen muss. Stattdessen verschwindet Valentina und muss wiedergefunden werden; es greifen mit Kuintelin und Galinn also Dritte ein, die nicht direkt als konkurrierende Werber charakterisiert werden können. Zudem kommt der Kontakt

zwischen Valentina und Samson durch eine persönliche Bekanntschaft zustande, als Valentina sich als Geisel am Hof von König Artus aufhält – dadurch steht die Saga weder direkt in der Tradition der gefährlichen Brautwerbung noch des Aventiureschemas. Die Saga könnte eher mit dem Schema des Minne- und Abenteuerromans verbunden werden – die Hochzeit deutet sich schon recht früh in der Handlung an, allerdings gibt es externe Hindernisse, die sie retardieren und die überwunden werden müssen.

Zunächst steht Artus selbst seinem Sohn im Weg – nachdem Samson Valentina seine Absichten bekundet hat, verweist sie auf seinen Vater als entscheidende ratgebende Instanz. Artus wiederum problematisiert das mögliche Verhältnis zwischen Samson und Valentina, solange Valentinas Vater Garlant dem nicht zugestimmt hat. Deutlich wird hier markiert, dass das Vorgehen Samsons hinsichtlich der Brautwerbung um Valentina nicht den Normen entspricht und daher keinen unmittelbaren Erfolg haben kann: das Einverständnis der Braut allein ist für eine Hochzeit nicht hinreichend, es müssen auch die beiden Vaterfiguren überzeugt werden. Auf der ersten Ebene sind es also die Gepflogenheiten der fiktiven aristokratischen Gesellschaft in der *Ssf*, die die Liebe zwischen Samson und Valentina retardieren.

Nach einem Gespräch zwischen Valentina und Garlant, bei der letzterer auf die Werbung Samsons positiv reagiert, scheint die Hochzeit nur noch eine Frage der Zeit zu sein. Jetzt greifen wiederum zwei Antagonisten in das Geschehen ein, was eine zweite Ebene der Retardierung der Hochzeit darstellt. Durch die Trollfrau in den Wald gebracht, wird Valentina von Kuintelins Harfenmusik weggelockt. Bei Samsons Eintreffen bei Garlant wird das Verschwinden von Valentina auch dem Helden eröffnet; dessen Ziel besteht nun in der Rückgewinnung der Braut. Bei der Suche nach Hilfe greift er auf dieselbe Figurengruppe zurück, die für Valentinas Verschwinden überhaupt erst verantwortlich ist: die Trias Galinn – Trollfrau – Kuintelin. Während die Trollfrau Samson gegenüber rein destruktiv auftritt und er sie körperlich überwinden kann, ist das Verhältnis zu Galinn und Kuintelin ein komplizierteres, denn Samson erkennt die wahre, normüberschreitende Natur beider Figuren nicht.

Nachdem Samson in der Höhle der Trollfrau Valentinas königliche Attribute, ihren Umhang und ihr Diadem, gefunden hat, zieht er den Schluss, sie sei tot, und hält in der Folge um Ingiams Hand an. Diese zweite Brautwerbung kann als ungefährliche Brautwerbung gesehen werden: niemand stellt sich dem Begehr Samsons direkt in den Weg, allerdings ist Ingiam als Jarlstochter nur die zweitbeste Wahl, wie Artus selbst betont, und damit keine passende Braut für den Königsohn Samson. Auch diese Hochzeit wird retardiert, allerdings diesmal durch das Verschwinden von Samson, der von einem Hirsch in den Wald gelockt wird. Wieder nehmen die Figuren den Tod des Verschwundenen an, und die zweite Brautwerbung wird schließlich

durch die Hochzeit Garlants mit Ingiam verhindert. Samson wiederum wird mit dem Verrat der ‚Helferfiguren‘ Galinn und Kuintelin, die sich als Antagonisten entpuppen, konfrontiert. Diesen Konflikt löst er wiederum rein durch Waffengewalt. Schließlich trifft er Olimpiat und die von ihr gerettete Valentina, sodass das Paar wieder zusammenfindet und nach der Rache an Kuintelin schließlich heiraten kann. Die entscheidende Helferfigur ist klar Olimpiat; weder Samson noch Valentina handeln aktiv und erfolgreich, um die Hochzeit zu Stande zu bringen.

Im zweiten Teil der Saga spielen besonders ungefährliche Brautwerbungen eine Rolle; auch hier wird die Handlung jedoch nicht davon strukturiert, sodass auch hier nicht von *bridal-quest romance* nach Kalinke (1990) gesprochen werden kann. Zunächst erfolgt eine ungefährliche Brautwerbung von Sigurdr um Edny, der ihr Vater zustimmt und daher kein Konflikt- oder Spannungspotential aufgebaut werden kann. Nach Ednys Tod wirbt Sigurdr um Skrymers Tochter Gerdr – auch hier ist der Brautvater einverstanden. Allerdings verwandelt sich die scheinbar ungefährliche Brautwerbung in eine gefährliche, als der Bruder der Braut, Gyrdr, von der Hochzeit erfährt und die Rolle des Antagonisten, in Schmid-Cadalberts Schema die Figur des Brautvaters, einnimmt. Da die Hochzeit selbst schon geschehen ist und nicht mehr verhindert werden kann, will Gyrdr Sigurdr selbst töten. Die Motivation hierin liegt in der Bewahrung des Reiches in seiner ursprünglichen Größe – Gyrdr will keinen zweiten Herrscher neben sich dulden, der ihm ein Drittel von Iotunheimar abspenstig macht. Durch eine Schlacht kann Sigurdr allerdings seinen Kontrahenten ausschalten und durch einen Trick auch Skrymer ermorden, wodurch er sowohl Braut wie auch Reich für sich sichert.

Die dritte Brautwerbung Sigurds ist wiederum eine ungefährliche Brautwerbung, die sich im Laufe der Handlung doch als (für Sigurdr) gefährlich entpuppt. Er wirbt um Apers Tochter Hrafnborg; die Verbindung ist wegen des unterschiedlichen Alters der beiden Parteien klar normüberschreitend. Allerdings wagt es der Brautvater aus Angst vor Sigurdr nicht, zu widersprechen. Sigurdr wird am Tag der Hochzeit schließlich von Kuintelin ermordet. Das Geschehen ist strukturell ähnlich wie Sigurds eigener Mord an Skrymer angelegt.

Die *Ssf* arbeitet mit den Erzählschablonen ‚Heranwachsen des Helden‘ und ‚Fest‘, allerdings kommen keine stereotyp geschilderten Schlachten oder Kämpfe vor. In der ersten Schablone, die Samson als Helden einführt, wird besonders der zentrale Defekt der Figur durch die Abweichung vom Schema unterstrichen: „son þeira h(iet) Samson. hann var mikill ok sterkur ok fridur synum. kurteis j allri medferd vinnseall var hann ok trulyndr ok skarzs madr mikill. Hann var akafur j skaplynde ok eigi miog diupuitur“ (*Ssf*, 1; „ihr Sohn hieß Samson. Er war groß und stark und schön in der Erscheinung, höfisch im gesamten Verhalten; beliebt war er und treu und ein prachtliebender Mensch. Er war von ungestümem Gemüt und nicht sehr

weise“). Dadurch wird zudem für das Publikum deutlich, dass diese Charakterschwäche sich später auf die Handlung auswirken wird.

Die Festschablone wiederum wird für die Hochzeit Sigurds mit Hrafnborg anzitiert: es ist von der Einladung der Gäste und der Sitzordnung die Rede, und auch von Speisen und Unterhaltung. Die Schablone wird aber nicht zu Ende geführt, weil Sigurdr vorher zu Tode kommt. Interessanterweise wird die Schablone für die Hochzeit des Helden der Saga auch nur kurz anzitiert: die Gäste werden genannt sowie das Auftreten der Braut beschrieben, dann konzentriert sich die Erzählinstanz auf den Mantel und das Abschließen der *quest* Kuintelins und des Zwergs. Dadurch wird die Relevanz der Hochzeiten unterbetont.

Die Schlachtschablone wird wiederum gar nicht verwendet. In der gesamten Saga wird eine Schlacht ausgetragen, die allerdings in einem Satz zusammengefasst wird: „en er S(igurdr) fretter fer hann jmot med her sinn ok finnatz þeir vid landamæri þar sem Gardar h(eiter). vard þar bardagi ok lauk suo at Gyrdr fellr“ (Ssf, 42; „und als Sigurdr davon erfährt, zieht er ihm mit seinem Heer entgegen, und sie treffen sich an der Landesgrenze bei Gardar. Dort kam es zur Schlacht und es ging so aus, dass Gyrdr fällt“). Außerdem kommt es nie zu echten Zweikämpfen, die schablonenhaft geschildert werden könnten. Samson kämpft genau einmal gegen menschliche Gegner, allerdings als Reaktion auf den Angriff von Galinn und Kuintelin, weswegen die Schablone erzählerisch nicht zur Verfügung steht. Und auch Sigurdr trägt keine Zweikämpfe aus, schon allein deshalb, weil er der ritterlichen Sphäre nicht angehört – seine Auseinandersetzungen werden meist mit einer Keule gelöst.

Auch wenn die Ssf wenig Gebrauch von Erzählschablonen macht, finden sich doch innerhalb des Textes variierend wiederholte Elemente. So werden zwei Figuren, Valentina und Hrafnborg, auf dieselbe Art und Weise entführt: durch ein Mädchen in den Wald gebracht, sehen sie den von Grelent gebauten Wagen, setzen sich hinein und schlafen ein. Dadurch wird Parallelität zwischen beiden Figuren hergestellt. Zudem wird bei der ersten Entführung Publikumswissen konstituiert, das bei der zweiten Entführung durch das parallele Auserzählen aufgerufen wird, um das Publikum in die Lage zu versetzen, die kommende Handlung zu antizipieren. Durch die variierende Wiederholung wird also das zukünftige Geschehen strukturiert und erwartbar gemacht.

Ähnlich ist auch die Doppelung der Reaktion Ingiams auf den angeblichen Tod von Valentina bzw. Samson angelegt; durch ihre Zweifel werden die Figuren Samson und Valentina durch Äquivalenz miteinander verbunden. Eine andere Funktion hat wiederum die variierende Wiederholung von der Täuschung Kuintelins durch die in ein Mädchen verwandelten Haustiere, den Hund und die Katze. Hierbei handelt es sich um eine durch Doppelung stärker

konturierte Überlistung des Listigen, die primär einen humoristischen Effekt für das Publikum hat.

Auch dreifache Wiederholungen kommen in der *Ssf* vor: so erhält Sigurdr vor seiner Fahrt zu seinem Vater Godmundr dreimal hintereinander Hilfe, was als Steigerung geschildert wird: von Krokr und Krekla bekommt er ein Schiff, den Goldring und stärkenden Wein, von Gnod erhält er einen geld- und kraftspendenden Stab und von Skrymer wiederum Geld, Männer, ein Schwert und den von Elfen gewebten Mantel. Durch die Repetition wird unterstrichen, dass Sigurdr für eine erfolgreiche Begegnung mit Godmundr gewappnet ist.

Der zentrale Fall von variierender Wiederholung dreht sich um Samson selbst. Als er auf der Lichtung von den Fußangeln bewegungsunfähig gemacht ist, sieht er den Zwerg samt Wagen die Lichtung betreten und verlassen, wie auch den Knaben auf dem Esel und Galinn. Den Knaben und Galinn ruft er um Hilfe an, die ihm zugesagt, aber nicht verwirklicht wird. Beiden Figuren gibt er zudem ein Element, auf das seine körperliche Macht gründet: der Knabe bekommt Samsons Schild und Galinn Samsons Schwert, sodass er am Ende waffenlos auf der Lichtung zurückbleibt. Hier liegt also eine Steigerung vor, die in der vierten Begegnung kulminiert. Hier wird das Schema gebrochen, denn es treten erstmals zwei Figuren auf die Lichtung – Galinn und Kuintelin. Zudem greifen sie Samson an, es kommt folglich nicht zu Bitten um Hilfe. Hier sind Schemabruch und Normbruch miteinander verschränkt: der handlungsunfähige Held wird von den gewappneten Antagonisten konfrontiert; Samson kann sich letztlich aber durch seine körperliche Überlegenheit zur Wehr setzen.

4.2.5 *Vilmundar saga viðutan*

Für die *Vsv* ist die Brautwerbung ein wesentliches konstituierendes Element, allerdings kann sie nicht als *bridal-quest romance* bezeichnet werden, da die Handlungen des Helden sich nicht an erster Stelle um den Erwerb einer Braut drehen. Vilmunds Motivation für den Auszug aus seinem Zuhause liegt vielmehr darin, sein Glück zu suchen; die Hochzeit mit Soley entspringt zwar aus seinen Taten, ist aber nicht das intendierte Ziel. Trotzdem werden die Schemata mehrfach gebraucht; die in der Saga angelegte Figurenkonstellation lädt dazu ein. Es finden sich zwei unverheiratete Königstöchter (Gullbra und Soley), Gullbra wird wiederum von ihrem Bruder Hiarrandi beschützt, sodass der Werber die Figur, die in die Rolle des ‚Brautvaters‘ nach Schmid-Cadalbert schlüpft, überwinden muss, um Gullbra heiraten zu können. Dadurch werden für die Schwestern zwei verschiedene Werbungsmöglichkeiten eröffnet: für Gullbra die gefährliche Brautwerbung, für Soley die ungefährliche. Zudem werden die Schemata gewendet auserzählt: die Erzählinstanz folgt nicht den Weibern, sondern den Bräuten und Hiarrandi, dem

,Brautvater‘, sodass die Frage ausgestaltet wird, welcher Werber nun der richtige für die Braut ist.

Es finden sich folglich mehrere Figuren, die der Logik der Brautwerbung gemäß handeln. Um Soley wirbt zuerst Ulfr illt eitt; der Brautvater stimmt der Hochzeit zu, allerdings liegt sie nicht in Soleys Interesse. Die Brautwerbung scheitert für Ulfr auf dramatische Weise: durch Soleys gegenläufiges Handeln, die einen normüberschreitenden Pakt mit Kolr kryppa eingeht, wird nicht nur die Hochzeit verhindert, sondern Ulfr kommt sogar zu Tode. Durch die Ausgestaltung des Geschehens durch die Erzählinstanz liegen die Sympathien des Publikums jedoch bei Soley und nicht bei Ulfr: er wird schon bei seiner Einführung als nicht zu Soley passende Figur markiert: „hann uar hermadur micell ok oþydr. stirdlynndr ok fegiarn. ok siâlfhaelen ok þo manna waskazt“ (*Vsv*, 5; „er war ein großer Krieger und nicht liebenswürdig, schroff und habbüchtig, und prahlerisch und doch sehr tapfer“). Damit erscheint seine eigentlich normbrechende Ermordung als notwendig, um Soleys Verheiratung mit der richtigen Figur zu gewährleisten.

Asgautr wiederum wirbt auch um Soley und wird wie Ulfr positiv vom Brautvater empfangen. Seine ungefährliche Brautwerbung ist allerdings auch zum Scheitern verurteilt, da Kolr als sein Konkurrent auftritt und die Braut vorher entführt; eine Rückentführung wird von Asgautr nicht unternommen, sodass seine Werbung ins Leere läuft. Der dritte Werber um Soley, Vilmundr, scheint für den Brautvater zunächst der unwahrscheinlichste Bräutigam zu sein, legt er doch nach dem Kampf gegen Kolr Soleys Kopf auf den königlichen Tisch. Das Publikum weiß allerdings mehr als der König – so weissagt Silven schon zu Beginn des Textes, dass Vilmundr, der Soleys Schuh gefunden hat, ihr Bräutigam werden wird. In der Vermittlung zwischen Soley und Vilmundr kommt dieser Figur eine zentrale Bedeutung bei, nur durch sie wird der Kontakt überhaupt hergestellt und die Hochzeit durchgeführt. Eine weitere Vermittlungsinstanz ist Hiarrandi, der Blutsbruder Vilmunds und Bruder Soleys – er überzeugt den König schließlich, der Hochzeit nicht im Wege zu stehen, sodass die tatsächliche Brautwerbung Vilmunds eine ungefährliche ist und der vielschichtigen Vorbereitung durch mehrere Figuren entsprechend zwingend positiv ausfallen muss.

Die ledige Gullbra wird wiederum zum Auslöser für zwei Brautwerbefahrten; beide Werber lassen sich als Kontrastpaar betrachten. Die Handlungen des ersten von beiden, Buris, können mit dem Schema der gefährlichen Brautwerbung analysiert werden. Buris versucht die in der Figurenkonstellation Gullbra – Hiarrandi angelegte Gefahr für den hinzutretenden Werber gar nicht erst zu entschärfen. So sendet er einen Boten zum König, der folgende Botschaft überbringt:

hann er nu komen fyrir ydrar hafner med þeim erundum at hann uill fa ydra dottr er gullbra heiter þuiat hennar prydj ferr nu uida umheimen. ok bad hann at þer mundut uel giora. ok faera honum til siofarens ydra dottr. ok semdj þit þar yckarn kaupmala. þuj hann uill eigi onada sitt folk at ganga heim til hallarjnar. en ef þer uilet eigi suo gera. þa tekr hann ydra dotter med herfange. en drepr ydr sialfa. ok eydjr ydart Riki. (*Vsv*, 20)

Er ist nun vor eure Grenzen mit diesem Anliegen gekommen: er will Eure Tochter, die Gullbra heißt, bekommen, weil ihre Pracht weit in der Welt bekannt ist. Und er bat, dass Ihr es gut machen und ihm Eure Tochter auf die Seefahrt mitgeben sollt, und ihr beide solltet dort eure Hochzeitsabmachung treffen, weil er seine Leute nicht damit belästigen will, hinein in die Halle [des Königs] zu gehen. Und wenn Ihr nicht dementsprechend handeln wollt, da nimmt er Eure Tochter mit Gewalt, und tötet Euch selbst, und verheert Euer Reich.

Hier wird das standardmäßige Vorgehen des Werbers im Schema der gefährlichen Brautwerbung von der anderen Seite aus betrachtet vorgeführt; dabei ist die Normüberschreitung der arroganten Forderungen von Buris klar markiert. Es kommt zur Schlacht; während Buris und Hiarrandi sich ebenbürtig sind, kann Vilmundr den ungewollten Werber schließlich besiegen. Als Lohn für seine ungebührliche Werbung findet Buris in der Saga den Tod.

Der zweite Werber um Gullbra wird demgegenüber ganz anders entworfen. Gudefreyr landet so wie Buris mit Schiffen im Hafen, er empfängt Hiarrandi allerdings in höchsten Ehren und entschärft die Lage, indem er die Brautwerbung nicht sofort vorbringt, sondern Hiarrandi in sein Zelt einlädt und um die Einrichtung eines Marktes bittet. Gudefreyr wartet die Einladung an den Königshof ab, wo er schließlich nach der Bekanntschaft mit dem Brautvater erst die Werbung vorträgt. In der Folge unterzieht er sich den Proben gegen Hiarrandi, die die Ebenbürtigkeit beider Figuren beweisen. In der Folge willigt auch Gullbra ein und die Hochzeit findet statt. Gudefreyr exemplifiziert die korrekte Art der Brautwerbung; er entschärft die in der Figurenkonstellation angelegte Spannung durch normerfüllendes und vorhersagbares Verhalten.

In der *Vsv* finden sich alle drei Typen von Erzählschablonen realisiert. Beim ‚Heranwachsens des Helden‘ wird das Schema hinsichtlich seiner isolierten Lage gebrochen: „[K]all bio j afdal langt j burt fra audrum monnum“ (*Vsv*, 8; „Ein Mann wohnte in einem abgelegenen Tal weit weg von anderen Menschen“). Daraus ergibt sich auch in der Ausbildung Vilmunds ein Defekt, nämlich die fehlende Bekanntschaft mit anderen Menschen: „þa spyr hann kall ok kelljngu huar menn allir uoru þeir sem saugr eru af *giorvar*“ (*Vsv*, 9; „Da fragt er den Mann und die Frau, wo alle diese Menschen seien, von denen die Geschichten handeln“). Schon im Schemabruch bei der Einführung der Figur wird dieser Fehler also betont, sodass das Publikum die folgenden Konflikte besser einordnen kann. Die Festschablone wiederum wird nur verkürzt bei der Doppelhochzeit Gudefreys mit Gullbra und Vilmunds mit Soley genutzt. Es werden die Pracht

und die Geschenke an die Gäste beschrieben; mehr Aufmerksamkeit wird den Heimreisen der Anwesenden gewidmet.

Die am meisten genutzte Erzählschablone ist die des Kampfes. Die einzige Schlacht in der *Vsv* ist der Kampf von Buris' Heer gegen das von Hiarrandi; diese wird stereotyp gestaltet, mit einer Beschreibung beider Heere und dem anschließenden Fokus auf den Hauptfiguren (Hiarrandi, Skiôlldr, Buris, Vilmundr), die sich mit übermenschlicher Gewalt duellieren. Im Anschluss folgen die Beschreibungen des Triumphs und der Beute. Wichtiger für die Handlung sind allerdings die Proben, die Vilmundr und Gudefreyr gegen Ruddi und Hiarrandi austragen müssen. Vilmundr siegt erst im Ringkampf gegen Ruddi, dann im Steinwurf, Speerwurf und Schwimmen gegen Hiarrandi. Gudefreyr wiederum kann Hiarrandi im Speerwurf besiegen; im Armbrustschießen, Tjost und Schach sind beide sich ebenbürtig. Hinsichtlich der Art der Proben werden Gudefreyr und Vilmundr voneinander unterschieden, denn während Gudefreyr typisch ‚ritterliche‘ Fähigkeiten zeigen muss, tritt Vilmundr bei deutlich unhöfischen Proben an. Die beiden Figuren werden also durch eine Äquivalenzbeziehung miteinander verbunden, was sich auch in der Figurenkonstellation ausdrückt – beide werden am Ende des Textes Schwäger.

Zudem kommen in der *Vsv* auch innertextliche Wiederholungen vor. So sind für die Überwindung von Kolr drei verschiedene gewaltsame Auseinandersetzungen nötig, die sich in der Größe der Gefahr steigern: während zuerst Hiarrandi und Vilmundr mit einer Mannschaft ausrücken, die von Kols Schweinen getötet wird, kann Vilmundr bei der zweiten Schlacht alle Schweine bis auf die Sau beseitigen. Der dritte Kampf ist stärker variiert: hier begibt sich Hiarrandi allein in den Wald, um Kolr zu besiegen; er kann erst in letzter Minute von Vilmundr gerettet werden, der den Antagonisten schließlich tötet. Durch die variiierende Wiederholung werden die Gefährlichkeit Kols unterstrichen und damit die beiden Helden stärker profiliert.

Ein weiteres Handlungselement, das variiert wiederholt wird, ist das Belauschen von Silven und ihren (Zieh)töchtern durch Vilmundr. Das Geschehen findet immer am selben Ort statt, in der sandigen Ebene um Silvens Stein herum. Zudem ist der Ablauf immer gleich: Vilmundr nähert sich scheinbar unerkannt dem Stein, in dem Silven, Soley und ihre Ziehschwester sitzen und sich unterhalten. In der belauschten Unterhaltung werden Neuigkeiten über das Geschehen im Königreich ausgetauscht, die für Vilmundr handlungsmotivierend wirken. Beim vierten Mal wird das Schema wiederum auffällig gebrochen: zum ersten Mal wird Vilmundr in das Gespräch eingebunden und der persönliche Kontakt zwischen ihm und Soley hergestellt. Daraus resultiert die Rückkehr von Soley an den Königshof und die Hochzeit mit Vilmundr, die die Handlung zum Abschluss bringt.

4.3 Ergebnisse

In allen fünf untersuchten Sagas wird das Thema der Brautwerbung behandelt. Allerdings folgt bei keinem Text die Handlung treu einem Brautwerbeschema, sondern es werden verschiedene erzählerische Möglichkeiten variiert, die sich aus dem Thema ergeben. Dabei sind einige Handlungsabschnitte schematisch gestaltet, was sich wiederum logisch aus dem Thema ergibt.

Die *GHs* folgt für die Hauptfigur Hrólfr weitestgehend dem Schema der gefährlichen Brautwerbung; allerdings ist hier die Rolle des Werbers mehrfach verteilt: in erster Linie erscheint Þorgnýr als Werber und Hrólfr als der übernatürliche Helfer, allerdings tritt unterliegend Hrólfr selbst als Werber in Erscheinung und erhält am Ende auch die Braut. Zudem wird die Figur des Brautvaters unkonventionell gestaltet: statt der Hochzeit im Wege zu stehen, wird die Handlung überhaupt erst von Hreggviðr in Gang gesetzt, und nur durch ihn als übernatürlichen Helfer kann Hrólfr triumphieren. Der wahre Antagonist der Saga ist der Konkurrent um Ingigerðr, Eirekr, zu dessen Sphäre wiederum sein übernatürlicher Helfer Grímr zählt. Der Abschluss der Brautwerbung wird durch verschiedene *quests* retardiert; nach ihrem Abschluss kann die Hochzeit Hrólfs mit Ingigerðr gefeiert werden, wodurch die Handlung beendet wird.

Die *Ps* wiederum wird durch das Aventureschema strukturiert: das Erlangen der Braut ist nicht das Ziel, auf das Parceval hinarbeitet, sondern die Brautwerbung ergibt sich aus dem zufälligen persönlichen Kontakt mit Blankiflür. Beide gehen ein Minne- und Dienstverhältnis miteinander ein: für das Besiegen von Blankiflúrs anderem Werber Klamadius erhält Parceval Blankiflúrs Liebe. Die Hochzeit wird durch einen erneuten Auszug Parcevals retardiert; erst, als er sowohl mit den ritterlichen als auch den christlichen Normen vertraut ist, kehrt er zu Blankiflür zurück und das Paar heiratet, wodurch die Handlung abgeschlossen wird.

In der *Ksk* ist das Brautwerbungsthema dem Thema der Identität und des Identitätsbeweises beigeordnet. Die Saga lässt sich am ehesten durch Glausers Typ 3 beschreiben, der Erwerbung durch Proben; allerdings wird mit den Proben primär demonstriert, dass Konradr der aristokratische Held ist, und erst sekundär bei der zweiten Proben-Handlungseinheit geht es zusätzlich noch um die Hand Mattillds. Eine weitere Besonderheit ist die Mitwirkung Mattillds bei der Herbeiführung der Hochzeit: nur durch ihre Ratschläge kann Konradr die *quest* um den grünen Edelstein bestehen und Rodbert, den Antagonisten, überwinden. Die aktive Rolle, die die Braut in diesem Text spielt, und das geteilte Interesse an einer Hochzeit, unterscheiden die *Ksk* von allen Schemata.

Die *Ssf* kann am ehesten in Rekurrenz auf den Minne- und Abenteuerroman beschrieben werden. Das Paar findet sich gleich zu Beginn des Textes; die Handlung dreht sich im

Folgenden um die die Hochzeit retardierenden Momente. Samson kommt dabei eine passive Rolle zu; die entscheidende Figur ist vielmehr Olimpiat – sie rettet Valentina und führt die Liebenden schließlich zusammen. Der zweite Teil der Saga, der sich um Sigurdr dreht, ist wiederum geprägt von drei ungefährlichen Brautwerbungen, von denen sich zwei als gefährliche entpuppen: durch den der Hochzeit abgeneigten Bruder der Braut sowie durch Kuintelins Identitätsdiebstahl, der als falsche Braut Sigurdr schließlich ermordet.

Auch die *Vsv* folgt in ihrem Handlungsaufbau in Bezug auf den Helden nicht streng einem Brautwerbeschema; stattdessen werden an verschiedenen Figuren mehrere erzähllogische Möglichkeiten ausgeführt, die das Thema Brautwerbung in einem weiteren Sinne zur Verfügung stellt. In Bezug auf Gullbra wird das Schema der gefährlichen Brautwerbung von Buris exemplifiziert, der allerdings die höfischen Normen überschreitet und scheitert; vielmehr wird die korrekte Art der Brautwerbung durch das Vorgehen von Gudefreyr illustriert. Soley wiederum zeichnet sich durch größere Aktivität in Bezug auf die Frage ihres Ehemanns aus: ihre Taten verhindern den Erfolg zweier Werber, sodass Vilmundr sie am Ende Silvens Voraussagung gemäß heiraten kann.

In allen fünf Sagas werden zudem die Erzählschablonen ‚Heranwachsen des Helden‘, ‚Fest‘ und ‚Schlacht/Kampf‘ genutzt, allerdings variiert diese Nutzung vom vollständigen Auserzählen bis hin zum Schemabruch oder der Nicht-Verwendung. Am wenigsten Variation zeigt die Festschablone, die durch das Thema der Brautwerbung und die dadurch logisch notwendige Hochzeit in jedem untersuchten Text vorkommt. Hier unterscheiden sich die Sagas nur im Detailreichtum; während die *Ssf* die Schablone ausschnitthaft auserzählt, führt die *Ghs* sie breit aus. Die Schablone ‚Heranwachsen des Helden‘ wiederum bietet der Erzählinstanz die Möglichkeit, die Defektivität des Helden schon zu Beginn der Saga auf sehr effiziente Weise als handlungsrelevant einzuführen. Dadurch, dass das Schema im Normalfall den Helden als perfekt in jeglicher Hinsicht charakterisiert, ist jede Abweichung markiert. Diese Markierung kann allerdings nur Grundlage der Interpretation werden, wenn das Publikum die Erzählschablone durch ihr Vorwissen erkennt und den Normalfall konstruieren kann.

Die am häufigsten genutzte Schablone ist ‚Schlacht/Kampf‘ – in jeder Saga kommt sie mehrmals vor. Hierbei kann weiter unterschieden werden zwischen ‚Kampf gegen höfische Figur‘, ‚Kampf gegen unhöfische Figur‘ und ‚Schlacht‘. Der Kampf gegen einen höfischen Antagonisten besteht fast immer aus einem Tjost, der damit endet, dass der Held den Gegner aus dem Sattel hebt. In der zweiten Spielart kann der Held gegen unhöfische menschliche Figuren, aber auch gegen Monster verschiedenster Art kämpfen – wichtig ist hier, dass die ritterlichen Normen nicht gelten, nicht zwingend ritterliche Waffen (Speer, Schwert) verwendet

werden und der Gegner getötet wird. Die Schablone ‚Schlacht‘ wird herangezogen, wenn eine gewaltsame Auseinandersetzung der Heere von Held und Antagonist erzählerisch gestaltet werden soll; sie ist eine Erweiterung und Häufung der Schablone ‚Kampf‘, da sie stereotyp den Aufbau der jeweiligen Heere und die involvierten Personen erzählt, bevor auf die verschiedenen Einzelkämpfe der Figuren miteinander zu sprechen kommt.

Prägend für die untersuchten Texte ist weiters die intertextuelle variierende Wiederholung. Meist wird ein Element dreimal aufgegriffen, allerdings kommen auch Doppelungen oder vierfache Wiederholungen vor. Bei letzterer wird das Element dreimal sehr ähnlich wiederholt, bevor es bei der vierten Wiederholung stärker und auf handlungsrelevante Art variiert wird. Dadurch werden nicht-kausale Äquivalenzbeziehungen hergestellt, die die beschriebenen Elemente miteinander verknüpfen, die Erwartungen des Publikums lenken und Ordnung und damit Sinn in den Erzähltext bringen.

Im Vergleich der fünf Texte fällt auf, dass die *Ps* sich in der Verwendung der Schemata und der Erzählschablonen am stärksten unterscheidet, während sich die anderen vier Texte sehr ähneln. In der *Ps* werden die Schablonen ‚Schlacht/Kampf‘ und ‚Heranwachsen des Helden‘ selten verwendet, während sie in der *Ksk*, *Vsv*, *Ssf* und *GHs* häufig vorkommen. Zudem motiviert in der *Ps* die Bekanntschaft mit Blankiflür nur die Episode des Kampfes gegen Klamadius und hat für die weiteren Reisen Parcevals keine Bedeutung, während die Beziehung zur Braut in den anderen vier Texten eine größere handlungsstrukturierende Wirkung hat. Damit lässt sich hinsichtlich der Struktur der Erzähltexte ein relativ großer Abstand zwischen den originalen *riddarasögur* und *fornaldarsögur* auf der einen und der übersetzten *riddarasaga* auf der anderen Seite konstatieren.

5. Raum- und Zeitkonzeptionen

5.1 Theorie

5.1.1 Fiktive Welten in der Narratologie

Raum und Zeit strukturieren die fiktiven Welten, in denen die Figuren handeln, und bedingen dadurch erst das Geschehen (vgl. Bakhtin 1981, 250). Im Folgenden sollen die fiktiven Welten in *Ksk*, *Vsv*, *Ssf*, *Ps* und *GHs* analysiert und verglichen werden. Dabei wird auf theoretische Ansätze von Lubomír Doležel, Mikhail Bakhtin und Helen Leslie zurückgegriffen, die im Folgenden kurz vorgestellt werden sollen. Im Anschluss daran folgt ein kurzer Bericht zur bisher in der skandinavistischen Forschung zu originalen *riddarasögur* und *fornaldarsögur* dominierenden binären Sicht auf die Diegese, bevor zur Analyse übergegangen werden soll.

Durch die Minimaldefinition einer Erzählung als Veränderung eines Zustands wird in der traditionellen Narratologie das Gewicht auf die Handlung gelegt; im Gegensatz dazu unterstreicht Doležels Semantik der Fiktion, die er in seiner Monographie *Heterocosmica* vorstellt, die Konstruktion fiktiver Welten als das Kernstück einer narratologischen Analyse (vgl. Doležel 1998, 31). In Rückgriff auf die philosophische Strömung der *Possible Worlds Theory* definiert er literarisch geschaffene Welten als „a special kind of possible world; they are aesthetic artifacts constructed, preserved, and circulating in the medium of fictional texts“ (Doležel 1998, 16). Ontologisch gesehen sind fiktive Welten nicht-aktualisierte mögliche Welten; die im literarischen Text getätigten Aussagen beziehen sich nicht auf die reale Welt, sondern konstruieren eine mögliche Welt, die keine direkte Beziehung zur realen Welt hat (vgl. Doležel 1998, 16). Damit werden alle mimetischen Theorien zum Verhältnis zwischen realer Welt und fiktiven Welten zurückgewiesen (vgl. Doležel 1998, 16).

Zudem lehnt Doležel eine Unterscheidung zwischen realistischen und fantastischen fiktiven Welten ab:

Fictional worlds do not have to conform to the structures of the actual world, just as the world of non-Euclidean geometry does not conform to the world where Euclidean geometry is valid. There is no justification for two semantics of fictionality, one designed for ‘realistic’ fiction, the other for ‘fantasy.’ Fictional worlds are not constrained by requirements of verisimilitude, truthfulness, or plausibility; they are shaped by historically changing aesthetic factors, such as artistic aims, typological and generic norms, period and individual styles. (Doležel 1998, 19)

Jede fiktive Welt basiert auf eigenen Regeln, die beschränken, was in ihr möglich und was unmöglich ist; eine Rekurrenz auf die reale Welt ist nicht von Bedeutung (vgl. Doležel 1998, 20). Diese Grundregeln geben auch vor, welche Figuren in der fiktiven Welt möglich und welche unmöglich sind; so kann in der fiktiven Welt eines Romans von Arthur Conan Doyle neben der ultrarationalen Figur Sherlock Holmes nicht eine böse Hexe auftauchen, weil die Regeln der fiktiven Welt keine mit übernatürlichen Eigenschaften ausgestatteten Figuren erlaubt, denn alle scheinbar unerklärlichen Handlungen werden von Holmes immer entmystifiziert (vgl. Doležel 1998, 20).

Fiktive Welten sind semiotisch vermittelt, d.h. nur durch Medien zugänglich. Das bedeutet auf der einen Seite, dass die Informationen über fiktive Welten limitiert und die Welten dadurch notwendigerweise unvollständig sind (vgl. Doležel 1998, 22). Zudem ist die Aktualisierung einer fiktiven Welt „a bidirectional, multifaceted, and historically changing commerce between the actual and the fictional“ (Doležel 1998, 20). Auf der einen Seite, der Konstruktion, bedient sich die*der Autor*in auf unterschiedlichste Weise an Elementen der realen Welt, um die fiktive Welt zu konstruieren; indem sie in diese eingehen, verändern sie allerdings ihren ontologischen Status und werden zu nicht-aktualisierten möglichen Elementen (vgl. Doležel

1998, 20–21). Auf der Seite der Rezipient*innen wird die im Text angelegte fiktive Welt von Leser*innen rekonstruiert, indem den im Text angelegten Anweisungen gefolgt wird (vgl. Doležel 1998, 21). Damit geht sie auch in den Erfahrungsfundus der Leser*innen über:

Having reconstructed the fictional world as a mental image, the reader can ponder it and make it a part of his experience, just as he experientially appropriates the actual world. The appropriation, which ranges from enjoyment through knowledge acquisition to following it as a script, integrates fictional worlds into the reader's reality (Doležel 1998, 21).

Fiktive Welten sind zwar ontologisch verschieden von der realen Welt, sind aber auch erfahrbar, aber eben medial vermittelt.

Fiktive Welten werden als Ergebnisse willentlichen und bewussten menschlichen Handelns betrachtet – durch jeden fiktionalen Text wird eine neue fiktive Welt geschaffen (vgl. Doležel 1998, 23). Doležel benennt alle diese Texte, die fiktive Welten errichten, als *world-constructing texts* oder C-Texte. Die Wahrheit von C-Texten kann nicht verifiziert oder falsifiziert werden (Doležel 1998, 24). Das ist ein wesentlicher Unterschied zu I-Texten, die sich auf die reale Welt beziehen und damit als wahr oder unwahr erkannt werden können (vgl. Doležel 1998, 24–27). In Erzähltexten, die ja C-Texte sind, können sich auch I-Texte einmischen; dabei handelt es sich um metanarrative Kommentare der Erzählinstanz, die sich auf die reale Welt beziehen und die Doležel als *imaging digressions* bezeichnet. Diese sind “embedded in the fictional text but express opinions (beliefs) about the actual world. In this respect, they are clearly different from fictional commentaries, which pertain to the entities of the fictional world” (Doležel 1998, 27).

In jedem fiktionalen Text wird eine fiktive Welt konstruiert; das bedeutet allerdings nicht, dass diese homogen sein muss. Tatsächlich ist es der Normalfall, dass Erzähltexte Kompositwelten konstruieren. So stellt Doležel in seiner Monographie dyadische Welten vor, die zwei verschiedene Räume enthalten, die nach gegensätzlichen Grundregeln funktionieren (Doležel 1998, 23).

Doležels Ansätze bieten auf mehreren Ebenen Anknüpfpunkte an Mikhail Bakhtins Konzept des Chronotopos, das er in seinem Aufsatz *Forms of Time of the Chronotope of the Novel* definiert und beleuchtet. Mit Chronotopos ist das Ineinander von Zeit und Raum in literarischen Texten gemeint:

In the literary artistic chronotope, spatial and temporal indicators are fused into one carefully thought-out, concrete whole. Time, as it were, thickens, takes on flesh, becomes artistically visible; likewise, space becomes charged and responsive to the movements of time, plot and history. This intersection of axes and fusion of indicators characterizes the artistic chronotope. (Bakhtin 1981, 84)

Für Bakhtin ist der Chronotopos eines Textes gattungsabhängig; von ihm hängen die Figuren und die Regeln der Handlung ab, erst durch das Chronotopos werden sie überhaupt repräsentierbar (vgl. Bakhtin 1981, 85, 250). Genau wie Doležel sieht auch Bakhtin die

Möglichkeit, dass mehrere qualitativ verschiedene Chronotopoi in einem Erzähltext realisiert werden können; diese können in komplexen und wandelbaren Beziehungen von Widerspruch oder wechselseitiger Unterstützung stehen (vgl. Bakhtin 1981, 252).

Helen Leslie konzentriert sich in ihrem Aufsatz *Border Crossings: Landscape and the Other World in the Fornaldarsögur* auf die Pluralität der fiktiven Welten in den *fornaldarsögur*; dabei unterschiedet sie zwischen einer Diesen Welt (*This World*), in der der Sagaprotagonist sozialisiert wird und die das primäre Werte- und Normensystem enthalten, und verschiedenen Anderwelten (*Other Worlds*), die in komplexen Beziehungen zueinander stehen (vgl. Leslie 2009, 120, Fußnote 2). Dabei sind alle Welten „essentially real places“ (Leslie 2009, 119), deren Betreten durch das Überschreiten einer Grenze wie Flüsse oder Meer, Wald, Klippen oder Nebel markiert ist (vgl. Leslie 2009, 131). Dadurch wird das Publikum in die Lage versetzt, zwischen den verschiedenen Welten und damit auch den gerade geltenden Regeln unterscheiden zu können.

In der vorliegenden Untersuchung werden alle drei Ansätze miteinander kombiniert; innerhalb eines Erzähltextes finden sich verschiedene fiktive Welten, die sich aus jeweils unterschiedlichen Regeln konstituieren, in denen Raum und Zeit auf je spezifische Weise miteinander verschränkt sind (die also unterschiedliche Chronotopoi bilden) und die durch markierte Grenzen voneinander getrennt sind. Dabei sind alle fiktiven Welten als nicht-aktualisierte mögliche Welten ontologisch gleichgestellt – es wird nicht zwischen „realistischeren“ und „fantastischeren“ Welten unterschieden.

5.1.2 Fiktive Welten in der skandinavistischen Mediävistik

Wie sowohl Doležel als auch Bakhtin anmerken, werden fiktive Welten gattungsspezifisch entworfen und markieren wiederum für Leser*innen das Genre der Texte (Doležel 1998, 20; Bakhtin 1981, 85). Folglich ist auch in der skandinavistischen Mediävistik das Setting der originalen *riddarasögur* und die *fornaldarsögur* ein Hauptkriterium der Unterscheidung der beiden Gattungen. In Erweiterung von Sigurður Nordals Gattungsunterscheidung in *samtidssagaer*, *fortidssagaer* und *oldtidssagaer*, die auf der zeitlichen Entfernung zwischen Handlung und Verfassung der Texte basiert, schlägt Torfi Tulinius eine zusätzliche Kategorisierung aufgrund von geographischer Entfernung zwischen Handlung und Verfassungsort (Island) vor (vgl. Tulinius 2020, 151–152). Dabei wird unterschieden zwischen Island, Skandinavien und „further away“ (Tulinius 2020, 152). Während auf der zeitlichen Achse also *fornaldarsögur* und originale *riddarasögur* im selben Feld liegen (*oldtidssagaer*), werden die *fornaldarsögur* zusammen mit einigen *konungasögur* (über nicht historisch belegte

Könige) und der *Snorra Edda* gruppiert, die alle in Skandinavien spielen würden. Dem gegenüber liegen die *riddarasögur* gemeinsam mit den *heilgra manna sögur*, den Antikensagas und den biblischen Sagas in der lose definierten Kategorie „further away“ (Tulinius 2020, 152). Damit geht für Tulinius eine Unterscheidung des Hauptinteresses der Texte einher: „The sagas set in contemporary times are attempting to make sense of *reality*, the ones portraying historical times are exploring *identity*, while the sagas set in the distant past are conveying *ideology*“ (Tulinius 2020, 153). Die übersetzten und originalen *riddarasögur* sowie die *fornaldarsögur* seien sich darin ähnlich, dass sie alle höfische Ideologie vermitteln, aber auch kritisieren würden (Tulinius 2020, 155).

Auffällig ist hier, dass Tulinius implizit ein mimetisches Verhältnis zwischen den fiktiven Welten der fiktionalen Literatur und der realen Welt annimmt. Das stimmt mit einem generellen Trend in der älteren Forschungsliteratur überein, in der besonders die *Íslendingasögur* als Historiographie der isländischen Vergangenheit gelesen wurden, während die originalen *riddarasögur* als ‚unrealistische Texte‘ galten (vgl. Kedwards 2020, 128–129). Allerdings wird durch die von Tulinius vorgeschlagenen Parameter ein wesentlicher Unterschied zwischen *konungasögur* und *Íslendingasögur* auf der einen und *fornaldarsögur* und übersetzten und originalen *riddarasögur* auf der anderen Seite deutlich: die fiktiven Welten in ersteren sind enger an die durch das intendierte isländische Publikum erfahrbaren Räume geknüpft, während in den letzteren Texten Island am Horizont verschwindet (vgl. Kedwards 2020, 127–137). Gerade bei den originalen *riddarasögur* fällt die Diversität der fiktiven Welten auf; sie spielen in England, Frankreich und Sachsen, aber auch „Syria, Egypt, Babylon, Greece (especially Mikligarðr or Constantinople), Chaldea, Thrace, Thecisia, Cappadocia and Phrygia. At the same time, some are set in the Viking North Sea area or in Garðaríki, ‘the kingdom of towns’, i.e. Russia“ (Driscoll 2005, 198). Daneben kehren Welten wie Bláland, Ormaland, Glæsisvellir und Risaland wieder, die beiden letzteren auch oft in den *fornaldarsögur* (vgl. Driscoll 2005, 198–199). Die originalen *riddarasögur* zeigen sich darin oft beeinflusst von enzyklopädischen Werken und geographischen Konzeptionen der lateineuropäischen Gelehrsamkeit, wie Geraldine Barnes in ihrer Monographie *The Bookish Riddarasögur* nachgewiesen hat (vgl. Barnes 2014).

Es ist zu bedenken, dass der ontologische Status der in den Texten entworfenen Welten der von nicht-aktualisierten möglichen Welten derselbe ist, ob die Welten nun näher an oder ferner von der erfahrbaren Realität des intendierten Publikums liegen. Literatur macht einen relevanten Teil der Welterfahrung aus, wie Dale Kedwards betont: „Romance landscapes, with their nameless castles, sumptuous courts, and adventurous forests, were no less familiar to

Icelanders than their fjords and fells” (Kedwards 2020, 144). Der Unterschied im Verhältnis der fiktiven Welten in *konungasögur* und *Íslendingasögur* auf der einen und *fornaldarsögur* und originalen *riddarasögur* auf der anderen Seite besteht nur, wenn ein mimetisches Verhältnis zwischen Text und Realität angenommen wird – alle diese fiktiven Welten waren dem isländischen Publikum gleich bekannt und vertraut, weil sie alle medienvermittelt rezipiert wurden (und werden).

Während die Zeit in *fornaldarsögur* und übersetzten und originalen *riddarasögur* noch nicht gesondert untersucht worden ist, wurde die Raumkonzeption in diesen Texten schon mehrfach Gegenstand von skandinavistischen Analysen. Ein forschungsgeschichtlicher Trend, der sowohl auf *fornaldarsögur* als auch auf originale *riddarasögur* zutrifft, ist die Annahme einer Dichotomie der textuell vermittelten Räume. So sieht Glauser in den von ihm untersuchten originalen *Riddarasögur* eine Grundopposition zwischen einem positiven, zivilisierten, höfischen Innenraum und einem negativen, nicht-höfischen, chaotischen und wilden Außenraum (vgl. Glauser 1983, 192). Das Normgefüge einer originalen *riddarasaga* sei am Anfang des Textes statisch, was sich über das dichotome Raumkonzept und die klare Verteilung von Gut und Schlecht ergäbe (vgl. Glauser 1983, 196–197). Handlung sei erst möglich, wenn diese Stasis gebrochen wird: durch räumliche oder ideologische Grenzüberschreitungen (vgl. Glauser 1983, 197). Das funktioniert über Grenzüberschreitungen (räumlich oder ideologische Grenzen/Normen):

Die Begegnung der beiden einander scharf entgegengestellten Bereiche führt zum Konflikt, entweder durch Eindringen des äußeren Raums in den inneren, was mit einer Berserkerwerbung, einer Verwünschung des Helden, einer Kriegsdrohung, einem Brautraub oder einer ähnlichen, von außen kommenden Aggression realisiert wird, oder durch Entfernung des Helden vom inneren in den äußeren Bereich, wobei auf der Suche der Konflikt erst eigentlich definiert wird (etwa auf anfänglich ziellosen Abenteuerfahrten (Glauser 1983, 197).

Die Rolle, die dabei dem Helden der Erzählung zufällt, sei inhärent konservativ: er trete an, um die alte Ordnung zu bewahren oder zu restituieren (vgl. Glauser 1983, 197). Die Konflikte, der er austrägt, würden in den Außenraum verlagert werden, wodurch die Kontraste zwischen Gut und Böse stärker gezeichnet werden würden (vgl. Glauser 1983, 218). Nach Beseitigung der Bedrohung kehre der Held ins Innen zurück und die Stasis ist wiederhergestellt (vgl. Glauser 1983, 198). Dabei betont Glauser, dass die höfische Welt, die „feudal-aristokratisch bestimmt [sei, KSK], der vor- und nicht-feudalen überlegen ist. Vertreter des Zentrums ist der ‚Ritter‘, der die Repräsentanten der Peripherie letztlich immer besiegt“ (Glauser 1983, 216). Hier findet Glauser auch einen Gattungsunterschied zwischen originalen *riddarasögur* und *fornaldarsögur*, die „zum Großteil eine vorhöfische Welt beschreiben“ (Glauser 1983, 216, Fußnote 2). Glauser setzt die Dichotomie zwischen einem höfischen Innen und einem

unhöfischen Außen und die erzählerische Spannung, die sich aus ihrer Konfrontation ergibt, also als gattungskonstituierend.

Auch für die *fornaldarsögur* wurde eine dichotome Raumaufteilung postuliert. So findet Eremenko in den Texten zwei verschiedene Welten: „One of these can easily be defined as the ‘Scandinavian world’, and reflects the world in which the authors and the audience of the sagas lived. The other is the ‘Magic world’ of the FAS [*fornaldarsögur*, KSK]“ (Eremenko 2006, 217). Während die skandinavische Welt einen mimetischen Bezug zur realen Welt habe, sei die magische Welt eine Negativumkehrung der in der realen Welt verbindlichen Normen – so sei in der skandinavischen Welt Mäßigung eine Haupttugend, während in der magischen Welt egoistisches und exorbitantes Handeln die Norm sei (vgl. Eremenko 2006, 218). Wie Glauser sieht auch Eremenko die Handlung durch den Kontakt und Konflikt zwischen beiden Welten ausgelöst (vgl. Eremenko 2006, 220).

Glauser und Eremenko teilen sich den homogenisierenden Blick auf die in originalen *riddarasögur* und *fornaldarsögur* entworfenen fiktiven Welten: die Vielfalt der erzählten Welten wird durch eine dichotome Trennung in Innen und Außen oder in skandinavisch und magisch nicht adäquat repräsentiert. So betont Hans Jacob Orning in seiner Monographie *The Reality of the Fantastic* die Vielfältigkeit und komplizierte und dynamische Wechselseitigkeit der Beziehungen zwischen Innen und Außen, die nicht einfach durch die Folge Bedrohung – Konflikt – Triumph des Innen repräsentiert werden können (vgl. Orning 2017, 165). Auch Leslie unterstreicht, dass in den *fornaldarsögur* die Welten vielfältiger entworfen werden und zueinander zu Beziehung stehen, als bisher meist angenommen wurde (vgl. Leslie 2009, 119–120). Allerdings bedeutet das nicht, dass Konzepte von Innen und Außen, von Eigen und Fremd für eine Untersuchung wertlos wären; sie sollten allerdings nicht absolut gesetzt werden.

In der folgenden Analyse werden die fiktiven Welten der *Ksk*, *Vsv*, *Ssf*, *Ps* und *Ghs* untersucht; ein besonderes Augenmerk liegt auf den Wertesystemen, die innerhalb der verschiedenen Welten gelten und den Rahmen für das Handeln der Helden bilden.

5.2 Analyse

5.2.1 *Konrads saga keisarasonar*

In der *Ksk* wird eine Kompositwelt entworfen, die aus qualitativ verschiedenen Welten besteht (vgl. Anhang, 9.1). Neben zwei Waldanderwelten, Leonaland und Fijlaland, gibt es drei höfische Welten: Saxland, das die zwei Höfe Rikards und Rodegirs beinhaltet, Miklagardr und Ormaland.

Saxland ist geographisch kaum spezifiziert: es findet sich neben dem Wohnsitz von Rodeir noch der Hof von Rikardr, in dem wiederum die *skemma* von Síulía lokalisiert ist. Saxland ist zudem politisch als Königreich organisiert. Es tritt allerdings nur die höchste Führungsschicht in Erscheinung: nur Rikardr, Konradr, Síulía, Rodeir und Rodbert befinden sich in Saxland, eine Gefolgschaft oder andere Teile der Gesellschaft treten nicht als ausdifferenzierte Figuren in Erscheinung, sondern nur als gesichtslose Masse. Dadurch, dass nur Höfe genannt werden, die Urbanität und Bevölkerung andeuten, diese aber nicht mit Figuren gefüllt werden, ergibt sich eine Beschränkung der fiktiven Welt auf die handlungsrelevanten Akteur*innen und die notwendigsten Orte, sodass viele Leerstellen offenbleiben.

Das Wertesystem innerhalb Saxlands ist klar ein höfisches. So gilt ein umfassendes Bildungsideal, das in Rodeir personalisiert wird, der „war hinn mesti spekingur ok hinn bezti klerkr“ (Ksk, 1; „war ein sehr weiser Mann und ein sehr guter Gelehrter“). Zudem werden körperliche Fähigkeiten zu Pferde wertgeschätzt. Zentral für den Verlauf der Handlung ist weiters, dass eine strenge soziale Hierarchie die fiktive Welt organisiert: Rikardr, Konradr und Síulía stehen als kaiserliche Familie über Rodeir und Rodbert und jene sind diesen zu treuen Diensten verpflichtet. So befiehlt Rodeir seinem Sohn in Bezug auf dessen Umgang mit Konradr: „Rodbert son minn skal honum þiona ok draga glofa af hondum honum ok bera eptir honum klædi hans ok uop[n]“ (Ksk, 3; „Rodbert, mein Sohn, soll ihm dienen und ihm die Handschuhe von seinen Händen ziehen und seine Kleider und Waffen hinter ihm hertragen“). Diese Hierarchie ist nicht veränderbar; ein Verstoß gegen die Standesregeln wird als Normverstoß aufgefasst und umgehend sanktioniert. So reagiert Rikardr auf die Nachricht, dass Rodbert seine Tochter geschwängert hat, mit Zorn und dem Wunsch, den Verräter hinrichten zu lassen. Nur durch Konrads rhetorisch geschickte Überredungskünste lässt er sich von einer mildernden Strafe, der Verbannung Rodberts, überzeugen.

Dieser Monolog Konrads enthüllt klar eine weitere Wertachse, die in Saxland gilt: die christliche Moral. Milde und Nachsicht gegenüber sündigen Menschen werden als Verhaltensideal propagiert: „hann [Gott, KSK] hefir j weraulldinni set hina godo menninna til þess at bæta misuerka hina vondu manna en til þess hina wondo at hinir megi syna viturleik sinn ok godfysi“ (Ksk, 10; „er [Gott, KSK] hat die guten Menschen in die Welt gebracht, damit sie für die Sünden der schlechten Menschen büßen, und die schlechten Menschen deshalb, damit jene diesen ihre Weisheit und Frömmigkeit zeigen können“). Religiöse Tugenden gelten hier als Leitfaden für das Verhalten weltlicher Herrschender; Rikardr unterwirft sich schließlich der von Konradr explizierten Logik und lässt Rodbert ziehen. Es wird hier allerdings deutlich, dass die scheinbar so stabile höfische Welt Saxland gefährdet wird durch Verräter, die sozial

über ihren gottgegebenen Rang aufsteigen wollen und dadurch die herkömmliche soziale Ordnung bedrohen – Saxland ist also als fundamental konservativ entworfen. Eine Trennung in höfisches Innen und unhöfisches Außen, die Glauser (1983) für die Märchensagas annimmt, ist hinsichtlich dieser fiktiven Welt nicht möglich – mit Rodbert findet sich eine normbrechende und damit unhöfische Figur im engen Vertrauensverhältnis zum Helden und damit mitten im höfischen Inneren.

Beide Ziehbrüder begeben sich im Anschluss nach Miklagardr, das von Saxland durch ein Meer getrennt ist. Miklagardr ist ebenfalls eine höfische Welt, allerdings mit einer qualitativen Steigerung der Höfischkeit: „hann [Konradr, KSK] kuezt aungan uilía heimsækia nema þann sem rikaztur wæri j heiminum enn þat er stolkongrinn sialfur j Miklagardí“ (Ksk, 14; „er [Konradr, KSK] sagte, dass er zu niemand anderem reisen wolle außer zu dem, der der Reichste auf der Welt sei, und das ist der Großkönig in Miklagardr, und dorthin soll gefahren werden“). Im Vergleich dazu erscheint Saxland provinziell. So zeichnen sich festliche Anlässe durch prachtvolle Festivitäten aus: „er þeir ganga heim þa lætur kongr leika fyrir þeim med allzskyns leíkum ok ganga nu allir wt leíkarar ok adrir lydir sumir med saungum edur horpum sumir sífonum edur sallteríum ok gigíum“ (Ksk, 16; „als sie hineingehen, da lässt der König mit allen möglichen Saiteninstrumenten für sie spielen, und nun gehen alle hinaus, Musikant*innen und andere Leute, manche mit Gesang oder Harfen, manche mit Leiern oder Zithern und Geigen“). Innerhalb Miklagards befindet sich die königliche Halle und die *skemma* Mattillds; im Gegensatz zu Saxland kommen die Untertanen allerdings häufiger vor, sodass die Stadt bevölkerter erscheint.

Miklagardr ist eine Stadt, die von einer Mauer umgeben ist, die durch Tore betreten werden kann – die Welt enthält also zwei verschiedene Räume, die durch eine semipermeable Grenze voneinander getrennt sind. Hier ist Glausers (1983) Trennung zwischen höfischem Inneren und unhöfischem Außen sinnvoll – während der Innenraum durch Sicherheit und Urbanität geprägt ist, finden sich im Außenraum zahlreiche Gefahren durch *blámann*, Drachen und Löwen, die eine latente Bedrohungssituation des Innen durch das Außen schaffen. Diese kann keine Figur außer der Held beseitigen. Der Außenraum ist also angelegt, um den Helden zu profilieren, denn die Gefahr wird von Bewohner*innen aus Miklagardr erst als solche bezeichnet, nachdem Konradr sie konfrontiert und unschädlich gemacht hat.

In Miklagardr herrschen dieselben höfischen Normen wie in Saxland, und auch hier gilt dieselbe soziale Hierarchie. Das zeigt sich darin, dass sowohl Mattilldr als auch der König anhand des Äußeren von Konradr Rodberts Identitätsdiebstahl gegenüber argwöhnisch werden: „aungan hefi ek litid uirduligra ne at ollu kurteísara annann en þann er þar situr næst honum

[womit er Konradr meint, KSK]“ (Ksk, 23; „niemanden habe ich gesehen, der ansehnlicher oder höfischer ist als der, der neben ihm sitzt [womit er Konradr meint, KSK]“). Der Grundsatz, dass das Äußere dem Inneren entspricht, dass also schöne Menschen gut sind und hässliche schlecht, gilt folglich sowohl in Saxland als auch in Miklagardr. Zudem teilen beide Welten die christliche Moral und den Glauben an Gott. Miklagardr ist folglich eine Komplementärwelt zu Saxland, die allerdings aufgrund der höheren Handlungsrelevanz deutlich detaillierter ausgestaltet ist.

Qualitativ ganz anders konzipiert sind die beiden Waldanderwelten, Leonaland und Fijlaland. Beide Welten sind parallel angelegt, was mit der parallel geführten Handlungsstruktur übereinstimmt – die schematische Konzeption von Leonaland und Fijlaland spiegelt also ihre schematische Rolle in der Handlung. Beide Welten, die durch einen Fluss getrennt werden, zeichnen sich durch eine schöne und reiche Natur aus: „þat land [Leonaland, KSK] var hardla fagurt ok grasmikít ok gott agætlíga. þar woru allzkyns alldin“ (Ksk, 80; „das Land war sehr schön und mit viel Gras bedeckt und ausgezeichnet. Dort waren alle möglichen Früchte“). Fijlaland übertrifft das noch: „Suo fagurt ok gott sem hitt var landít er hann hafdi adr aa komít þa gæddi þetta þo miklu aa fyrir sakir allzkyns grasa ok alldína var þetta betra“ (Ksk, 83; „So schön und gut das Land auch gewesen war, in das er davor gekommen war; doch überbot dieses hier jenes doch sehr, hinsichtlich des Grases und der Früchte war dieses besser“). In jeder Welt lebt je ein exorbitantes Tier, das Konradr besiegen muss – dafür wurde er vorher von Mattilldr instruiert. Während er den Löwen mit dem Krähen eines Hahnes ängstigen und in dieser Schwäche erschlagen kann, wird der Elefant durch das Quieken von Schweinen verunsichert, sodass Konradr am Ende über beide triumphiert. Von den Kadavern trennt er jeweils Teile als Beweismaterial für seine Taten ab. Sowohl Leonaland als auch Fijlaland sind folglich als *quest*-Räume angelegt, in denen der Held isoliert von der Gesellschaft seine Überlegenheit beweisen kann. Dadurch, dass sie keine menschlichen Bewohner*innen enthalten, sondern wilde Natur, stellen sie Gegenräume zu den urban geprägten höfischen Welten dar.

Die dritte höfische Welt ist Ormaland, der Endpunkt der zweiten *quest*-Reihe Konrads. Ormaland ist auf der einen Seite in Bezug auf die anderen beiden Anderwelten dieser *quest*, Leonaland und Fijlaland, hin entworfen; alle drei Welten werden von Tieren bewohnt und sind entsprechend benannt. Auf der anderen Seite steht Ormaland allein, da es das Schema bricht und stattdessen als Jenseitsraum entworfen wird (vgl. Lambertus 2013, 68–69). So muss Konradr eine steinerne Brücke überschreiten, um die Welt zu betreten, und darf nicht zurücksehen, sobald er den grünen Edelstein gewonnen hat und zurückkreist. Ormaland ist eine exorbitante höfische Welt, die von Urbanität und extremer Pracht geprägt ist: „hun [die Stadt,

KSK] var mikil. Turnar hennar woru sem aa eir sæi. enn vegir hennar woru med ymsum litum. J sumum stodum syndizt honum sem aa gull sæi j sumum stodum sem suell edr gler“ (Ksk, 88; „Sie [die Stadt, KSK] war groß. Ihre Türme waren wie aus Bronze. Und ihre Wände waren verschiedenfarbig; an manchen Stellen schien es ihm wie Gold zu sein, an manchen Stellen wie Eis oder Glas“). Strukturell ist sie an Miklagardr angelehnt – auch hier gibt es viele Häuser, Türme und eine Königshalle. Die Einwohner*innen von Ormaland sind allerdings keine Menschen, sondern Schlangen, die überall in Starre liegen: „enn huorumtueggia megin hia strætinu kom up spordr vid spord en þotti honum [Konradr, KSK] þat oquickliga lata“ (Ksk, 89; „und überall auf beiden Seiten der Straße lag Schwanz an Schwanz, aber ihm [Konradr, KSK] schienen sie nicht lebendig zu sein“).

Die höfischen Räume teilen nicht nur die soziale Organisation und die Urbanität, sondern auch die Zeitkonzeption. So muss Konradr zu Pfingsten in Ormaland sein, weil an diesem Tag die Schlangen in Starre liegen. Die topische Frist ist also in Miklagardr bekannt und hat auch Auswirkungen auf das Schlangenreich. Hier zeigt sich der transzendentale Gültigkeitsanspruch der christlichen Weltsicht, in der Pfingsten als ein wichtiges Fest im Kirchenjahr den Verlauf der Zeit strukturiert.

Insgesamt betrachtet werden in der *Ksk* höfische und nicht-höfische Räume auserzählt – eine grundsätzliche Unterscheidung in höfisches Innen und nichthöfisches Außen wäre allerdings eine Vereinfachung. Während Saxland und Miklagardr in einer engen Korrespondenzbeziehung stehen und Miklagardr eine Potenzierung der Höfischkeit darstellt, bricht Ormaland diese Konzeption, indem diese fiktive Welt zwar die anderen beiden an äußerlicher höfischer Pracht noch übertrifft, sie allerdings von Schlangen statt Menschen bevölkert ist. In zwei nicht-höfischen *quest*-Räumen sind Schemhaftigkeit der Handlung mit einer schematischen Raumkonzeption verschränkt. Die christliche Zeitvorstellung, in der Feste das Jahr strukturieren, gilt in allen höfischen Räumen.

5.2.2 *Vilmundar saga viðutan*

In der *Vsv* wird eine Diese Welt konstruiert, die aus mehreren Königreichen mit verschiedenen Herrscherhäusern besteht (vgl. Anhang, 9.2). Diese teilen alle einen ähnlichen Werte- und Normenhorizont, doch gibt es auch qualitative Unterschiede zwischen ihnen. Holmgardariki steht im Zentrum, weil es als Handlungsmittelpunkt am ausdifferenziertesten gestaltet ist. Die anderen Reiche sind die Heimat der verschiedenen Werber um Gullbra und Soley und werden dementsprechend nicht als eigenständige geographische Räume gestaltet, sondern sind auf die Figuren hin entworfen und dienen einzig ihrer Charakterisierung.

Die Bewohner*innen der Diesen Welt sind die Angehörigen der Königsfamilie in Holmgardariki, ihr Hofstaat, adelige Freier und deren Begleiter aus den anderen Königreichen. Auch geographisch dreht sich alles um die oberste Schicht: in Holmgardariki steht der Königssitz im Mittelpunkt, darin die jeweiligen Gebäude, in denen sich die Königsfamilie aufhält (der Königshof, die *skemma* Gullbras). Naturschilderungen oder die Beschreibung von außerhalb der Stadt Wohnenden kommt nicht vor. Eine Besonderheit der Saga ist, dass auch die Küche erwähnt wird, in der Nicht-Adelige kochen. Diesem Bereich ist Auskubuska zugeordnet und wird von Adeligen nur in Ausnahmen betreten: so neben der verwandelten Soley nur von Vilmundr, als er noch nicht in die höfische Welt integriert ist.

Der Wertehorizont Dieser Welt wird besonders gut im Verhalten der Freier illustriert, die Gullbra bzw. Soley heiraten wollen. Während das gewaltbereite Auftreten von Buris nicht zum Erfolg seiner Brautwerbung führt, sondern in seinem Tod in der Schlacht resultiert, wird Gudefreys Vorgehen belohnt. Er besitzt schöne Schiffe und Zelte, empfängt Hiarrandi ehrenvoll und lädt ihn in sein Zelt ein, begegnet auch dem König bei einem Gelage, wo er seine Heiratsabsicht verkündet, und erweist sich schließlich auch in den durch Hiarrandis Schwur nötigen Wettkämpfen gegen den Halbbruder Gullbras als ebenbürtig. Auf dieser Grundlage kann die Heirat erfolgen, die die Saga abschließt. Auch der erste Freier Soleys ist für die Hochzeit ungeeignet: er ist der Sohn eines Bauern und unbeliebt; der König ist einer Hochzeit nicht abgeneigt, aber Soley entzieht sich dieser Frage durch den Rollentausch mit Auskubuska selbständigt. Vilmundr ist ebenfalls ein Bauernsohn, hat aber eine umfassende ritterliche Ausbildung erhalten: „þuj kanndi hann syni sinum jþrotter sund ok tafl ok at skiota ok at skylmazt med skiolld ok suerd. [...] Moder hans kenndj honum boknaeme“ (*Vsv*, 9; „Deswegen brachte er seinem Sohn Fertigkeiten bei: Schwimmen und Schachspielen und Schießen und Fechten mit Schild und Schwert. [...] Seine Mutter lehrte ihn Buchwissen“). Auch er beweist in verschiedenen Wettkämpfen mit Hiarrandi seine Überlegenheit und heiratet schließlich Soley. Insgesamt entsprechen die Werber also den Normen Dieser Welt, wenn sie höfisches Verhalten an den Tag legen und dem Vertreter des ritterlichen Ideals, Hiarrandi, in körperlichen und geistigen Fähigkeiten ebenbürtig sind. Damit wird eine Eingliederung in das Zentrum der Diesen Welt für sie möglich.

Neben Holmgardariki spielt auch eine Waldanderwelt eine große Rolle in der *Vsv*. Diese zeichnet sich durch generelle Zivilisationsarmut aus. Die einzige semipermanente Behausung ist Kols Kastell, das zum Ausgangspunkt der Störung Dieser Welt wird. Die Waldanderwelt bewohnen ausschließlich Ausgestoßene aus Dieser Welt: Kolr und Auskubuska und nach deren Beseitigung zeitweise auch Vilmundr. Die Anderwelt selbst ist folglich an sich ein leerer und

neutraler Raum, in dem keine fixen Normen gelten – sie dient dem Helden der Saga genauso als Aufenthaltsort wie dem Antagonisten. Das bedeutet auch, dass in der Waldanderwelt Verhalten möglich ist, das in anderen Welten sanktioniert würde – so lebt Kolr offen mit der als Soley auftretenden Auskubuska zusammen und opfert einer Sau, was die Normen der Diesen Welt verletzen würde. In der Waldanderwelt selbst hat dieses Verhalten aber keine Folgen, weil keine Gesellschaft existiert, die ein Werteuniversum aufrechterhalten könnte.

Die anderen beiden Anderwelten, der Stein Silvens und Suidis Tal, ähneln einander in ihrer Konzeption stark: beide beinhalten die einsame Behausung einer Kleinfamilie, die eine Mikrogesellschaft bildet. Die Bewohner sind jeweils die Sekundärfamilie Soleys und die Familie Vilmunds. Eine weitere Ähnlichkeit besteht darin, dass beide Familien die Anderwelten im Laufe der Saga verlassen und sich in Holmgardariki integrieren. Das ist möglich, da beide Familien den Wertehorizont Dieser Welt vertreten: Vilmunds Eltern sind in den ritterlichen Fähigkeiten und gelehrtem Wissen bewandert und Suidi erweist sich als guter Anführer: „uar hann settr höfdjnge yfer eitt micjt herad. ok sa menn skioott â at hann kunne godan setnjng baedj landz ok laga“ (*Vsv*, 22; „er wurde als Anführer eines großen Bezirks eingesetzt, und die Menschen bemerkten schnell, dass er sowohl hinsichtlich des Landes wie auch der Gesetze gute Einrichtung wusste, und der Bezirk war wegen ihm viel stärker“). Silven wiederum wurde vom König Holmgardarikis selbst als Ziehmutter für Soley ausgewählt.

Der Stein Silvens befindet sich in einer sandigen Ebene, die an einen Wald grenzt und eine heiße Quelle enthält. Ihre Behausung liegt in einem Stein: „hann [Vilmundr, KSK] sa eirn storan stein nauckud suo fra laugine. [...] hann geck at steinenum ok uar gluggr â honum“ (*Vsv*, 9; „Er [Vilmundr, KSK] sah ein wenig entfernt von der warmen Quelle einen großen Stein. [...] Er ging zu dem Stein, und es war ein Fenster in ihm“). Eine Gefahr durch „traullagangi“ („umgehende Trolle“), die innerhalb der Anderwelt herrsche, wird durch Figurenrede von Soley evoziert, allerdings wird diese Information von der Erzählinstanz nie bestätigt. Warum die drei Bewohnerinnen sich dort aufhalten, wird auch nie explizit erklärt, und Vilmunds Frage wird von den Figuren übergangen. Es lässt sich allerdings erschließen, dass die Anderwelt ein Schutzraum für Soley ist. Während sie in Holmgardariki niemand vor ungewollten Werbern geschützt hat, dient die Anderwelt nun aufgrund ihrer Abgeschiedenheit als sicherer Raum.

Die geographische Konzeption von Suidis Tal wiederum bleibt im Text sehr vage; betont wird nur die Abgeschiedenheit: „[K]all bio j afdal langt j burt fra audrum monnum“ (*Vsv*, 8; „Ein Mann wohnte in einem abgelegenen Tal weit weg von anderen Menschen“). Das Fehlen einer Gesellschaft und die Isolation der Kernfamilie ist in der *Vsv* klar als Mangel markiert, weil daraus ein Mangel an sozialen Fähigkeiten und Wissen resultiert, das Vilmundr sowohl

zum Gespött in der fiktiven Welt als auch beim Publikum macht. Die Anderwelt ist hier nicht einfach qualitativ anders, sondern in Bezug auf Diese Welt entworfen und daher im Kontrast zu ihr unvollständig. Zudem zeigt sich die Defektivität der Figur Vilmundr als Resultat aus der Gestaltung der Diegese – Suidis Tal ist defektiv, weil ihm die (höfische) Gesellschaft abgeht; daher ist auch Vilmundr als Bewohner der Anderwelt defektiv.

Insgesamt betrachtet verändert sich das Verhältnis Dieser Welt zu den Anderwelten im Laufe der Saga stark: während zu Beginn zwei Anderwelten bewohnt sind, wird auf dem Höhepunkt des Konflikts Dieser Welt mit Kolr auch die Waldanderwelt zu einem Störfaktor im textlichen Universum. Am Ende der Saga ist die Bedrohung durch Kolr beseitigt und die Waldanderwelt von ihren Bewohnern entleert, wie auch die anderen beiden Anderwelten, deren Bewohner in Diese Welt integriert wurden. Die Diese Welt dominiert im textlichen Universum der *Vsv* also alle anderen Welten, besonders in Hinblick auf ihren Wertehorizont.

5.2.3 *Samsons saga fagra*

In der *Ssf* werden zwei verschiedene Diese Welten entworfen, was mit der Gliederung des Textes in zwei voneinander geschiedene Teile zusammenhängt (vgl. Anhang, 9.3). Im ersten Teil umfasst sie drei Königreiche, Irland, England und Bretland, die geographisch nicht näher ausdifferenziert werden, sondern rein als Herkunftsorte der Könige und ihrer Kinder dienen. Alle diese Figuren teilen denselben höfischen Wertehorizont: so unterwirft sich Valentina, die als Geisel in England lebt, hinsichtlich der Frage ihrer Verheiratung freiwillig dem Rat von Artus, dem ehemaligen Feind ihres Vaters, weil sie weiß, dass ihr Vater ihr dasselbe raten würde.

Die Anderwelten wiederum sind ineinander verschachtelt angeordnet: innerhalb der Waldanderwelt finden sich eine Höhle und eine Lichtung. Die Waldanderwelt zeichnet sich durch Leere aus – es findet sich keine Gesellschaft in ihr, sondern nur Individuen, die sich in aller Abgeschiedenheit niedergelassen haben. Zum einen lebt Olimpiat in einem Kastell, zum anderen Kuintelin in einer Hütte, Galinn in einer Mühle und die Trollfrau in der Höhle beim Wasserfall. Die Welt ist also als größeres Gebiet konzipiert, in dem höfische oder urbane Räume fehlen. Mit Kuintelin und Galinn spielen sozial niedrig gestellte Figuren eine entscheidende Rolle innerhalb der Anderwelt; beide verhalten sich dem Held gegenüber äußerst destruktiv, indem sie ihm bewusst schaden wollen und ihn verraten. Kuintelin wiederum schadet zusätzlich auch adeligen Frauen, die er mithilfe seiner Harfe entführt, vergewaltigt und schwängert. Damit verstößt er gegen Normen Dieser Welt, die allerdings in der Waldanderwelt

nicht gelten, weil sich keine Organe finden, die diese Normen einführen oder durchsetzen könnten. Einzig Olimpiat kann als helfende Instanz eingreifen.

Die Höhle der Trollfrau ist wiederum durch zwei Grenzen zur Waldanderwelt hin abgeschirmt. Beide sind semipermeabel, denn die Öffnung zum Wasserfall kennen nur die Trollfrau und Samson, den sie in das Wasser hineinzieht. Auf der anderen Seite steht die steinerne Tür, die geöffnet oder geschlossen werden kann und zudem durch Zaubersprüche gesichert ist. Die Höhle ist gefüllt mit Kuintelins Diebesgut, darunter Valentinas Diadem und Mantel, und folglich nach den Normen Dieser Welt ein Raum der Normüberschreitung. Die Trollin wiederum ist die einzige Figur, die nicht sprachbegabt ist; sie erscheint am exorbitantesten, da sie ihre Gestalt wandeln kann und beiden Hauptfiguren, sowohl Valentina als auch Samson, schadet.

Die zweite Anderwelt innerhalb des Waldes ist die Lichtung, auf der Samson von Kuintelin und Galinn gestellt wird. Sie ist so konzipiert, dass Samson nur Schaden nehmen kann – neben der Fallgrube finden sich in ihr Fußangeln, die ihn am Kämpfen hindern. Allerdings ist nicht nur die Beschaffenheit der fiktiven Welt für Samsons missliche Lage verantwortlich; auch seine eigenen Entscheidungen, seine Waffen an nicht vertrauenswürdige Figuren zu geben, verschlimmern seine Situation. In der Lichtungsanderwelt wird mit Samsons geistigem Versagen die Grundlage der ritterliche Identität dekonstruiert; er siegt schließlich nur durch seine größere körperliche Geschicktheit, als sich ihm die Möglichkeit bietet, zu kämpfen.

Im zweiten Teil der *Ssf* wird eine neue Diese Welt entworfen, die im Osten liegt. In ihr liegen mehrere Königreiche, zwischen denen sich keine markierten Grenzen finden, die folglich nicht als unterschiedliche Welten gefasst werden können. Innerhalb der östlichen Diesen Welt finden sich die Reiche Glæsisvaullur und Risaland, die von Riesen bewohnt werden, Iotunheimar, wo sich Trolle aufhalten, Sualbardi, das von Wundervölkern besiedelt ist und dem Menschenreich Ruzsaland. Alle diese Räume stehen gleichberechtigt nebeneinander; die Diese Welt ist folglich sehr heterogen aufgebaut, ganz im Gegensatz zur homogen höfischen westlichen Diesen Welt aus dem ersten Teil des Textes. Es ist weiters auffällig, dass die Riesen Weihnachten feiern, obwohl das Christentum in der Erzählung sonst nicht explizit thematisiert wird; so kommt Sigurdr „joladagx kuelld þangat sem Skrymer kongr atte fyri at Rada“ (*Ssf*, 36; „am Weihnachtsabend dorthin, wo König Skrymer lebte“). Immerhin für die östliche Diese Welt wird hier folglich ein transzentaler Anspruch des christlichen Kirchenjahres und der christlichen Zeitkonzeption dargestellt.

Eine zentrale Ähnlichkeit zwischen beiden Diesen Welten besteht darin, dass sie durch eine strenge soziale Hierarchie und das Prinzip des Königtums organisiert sind. Sigurdr kann

innerhalb der Gesellschaft nur aufsteigen und sich in Iotunheimar assimilieren, weil er selbst ein unehelicher Königsohn ist. Trotzdem werden in der östlichen Diesen Welt verschiedene Schichten geschildert: vom Königshof Skrymer figurieren auch die als Bauerntöpel konzipierten Zieheltern Sigurds, Krokr und Krekla. Damit ist die östliche Diese Welt auch sozial deutlich diverser angelegt als ihr westliches Gegenstück.

Durch die Ähnlichkeit in der Organisationsform ist es am Ende des Textes schließlich möglich, beide Welten miteinander zu verflechten, und zwar durch Hochzeitspolitik. Indem Ulfur Ingiam und Finnlaugr Hrafnborg heiratet, werden Verbindungen zwischen Irland, Bretland, Ruzsaland und Iotunheimar gezogen. Dadurch wird nicht nur eine größere kriegerische Auseinandersetzung in Irland verhindert, sondern die Adelshäuser aller Reiche innerhalb einer geteilten Diesen Welt integriert, die beinahe proto-europäischen Charakter hat. Die innerhalb der westlichen Diesen Welt gelegenen Anderwelten wiederum enthalten am Ende der Saga keine Bewohner*innen mehr – sie sind entweder als Antagonisten in Erscheinung getreten und vernichtet worden (Galinn, Kuintelin, Trollfrau), oder in Diese Welt integriert (Olimpiat). Die ursprüngliche Vielfalt der Anderwelten wird schließlich also von der Norm Dieser Welt dominiert und gezähmt.

5.2.4 *Göngu-Hrólfs saga*

In der *GHs* werden mehrere verschiedene Diese Welten entworfen, die alle denselben Wertehorizont teilen; in diese eingebettet finden sich zudem einige Anderwelten, die sich primär durch ihre Abgeschiedenheit und teilweise auch ihre nicht-menschlichen Bewohner*innen auszeichnen (vgl. Anhang, 9.5). Hríngaríki in Norwegen ist der Herkunfts-ort von Hrólfr. Die Diese Welt ist hierarchisch aufgebaut, an der Spitze der Gesellschaft steht Hrólfs Vater Sturlaugr. Durch die Schilderung von Hrólfs Jugend werden die in Hríngaríki geltenden Normen klar: „ekki var hann siðblendinn við alþýðu, fór litt með gleði ok skemtan, utan helzt þótti honum gaman at fara í skotbakka, ok vera at burtreiðum“ (*GHs*, 249; „Er verkehrte nicht mit den Leuten, machte wenig mit Freude und Begeisterung, außer auf den Schießhang zu gehen oder zu tjostieren“). In der Gesellschaft wird Wert gelegt auf Waffenfähigkeit und das Gefahrenpotential, die von Individuen ausgeht – in dieser Hinsicht erfüllt Hrólfr die für die Oberschicht in Hríngaríki geltenden Normen nicht, sodass sein Vater ihn aus dieser verstößt: „því þiki mér ráðligt, at þú kvænist, ok setist í bú, ok gerir þik at kotkarli í afdal nokkurum, þar engi maðr finnr þik“ (*GHs*, 249; „das scheint mir ratsam, dass du dich verheiratest, und dich niederlässt und in irgendeinem abgelegenen Tal Häusler wirst, wo dich kein Mensch findet“). Auch die Norm für eine Auslandsfahrt eines Königsohns, auf die

Sturlaugr rekurriert, als er Hrólfr Schiff und Männer anbietet, weist Hrólfr zurück. Als *kolbítr* passt der Held nicht in Diese Welt und muss sie auf der Suche nach Ruhm und einem Reich verlassen.

Eine andere Diese Welt, die am selben Wertehorizont teilhat, ist Jótland. Auch hier gilt eine ständische Hierarchie mit Jarl Þorgnýr an der Spitze; außerdem bewohnen diese Welt noch seine Kinder Stefnir und Þóra, sein Berater Björn und dessen Frau Íngibjörg. Hier beschränkt sich also die im Text auftretende Figurengalerie auf die höchsten Kreise der Gesellschaft. Neben dem Landsitz Björns wird außerdem das Hügelgrab von Þorgnýs Frau beschrieben, das in der Nähe des Königshofes liegt. Hrólfr und Þorgnýr gehen eine gegenseitige Hilfebeziehung ein: während Hrólfr für Þorgnýr Waffendienst leistet, beherbergt Þorgnýr wiederum Hrólfr und seine Männer. Diese Beziehung ist nur möglich, weil beide Figuren hierarchisch auf derselben Ebene stehen. Das wird im Kontrast zu Vilhjálms Verhalten deutlich, der Hrólfr hintergeht und durch einen erzwungenen Eid an sich bindet. Von diesem Bauernsohn ist normgerechtes Verhalten nicht zu erwarten, während die Aristokrat*innen sich dem Wertesystem Dieser Welt entsprechend verhalten.

Garðaríki wiederum ist eine Diese Welt, die in vielen Zügen Jótland und Hríngaríki ähnelt; Eiríkr richtet ähnlich wie Sturlaugr und Þorgnýr einen Hof ein, an dem es an Spielen und Gelagen nicht mangelt. Auch in Garðaríki zählt der höfische Habitus: so wird für den Kampf um die Hand Ingigerðs der Tjost als Duellform gewählt, und die Gesellschaft ist eine ständische, die auf Königsherrschaft basiert. Dass Garðaríki eine Diese Welt ist, deren Werthorizont auch die Erzählinstanz teilt, zeigt sich weiters an der Darstellung von Eirekr – eigentlich figuriert er als Antagonist, wird allerdings gezeichnet wie eine Herrscherfigur, die auch in Hríngaríki, Jótland oder England sitzen könnte. Eireks Tod wird folgendermaßen kommentiert: „Eirekr konúngr hafði skjöldinn á þeirri hendi, er sár var, en hjó með hinni bæði mart ok stórt, því hann var hinn mesti kappi. [...] síðan lét hann líf sitt með mikilli hreysti“ (GHs, 343; „König Eirekr hatte das Schild in der Hand, die verwundet war, und hieb mit der anderen sowohl oft als auch stark, denn er war ein sehr guter Krieger. [...] Später starb er sehr ruhmvoll“).

Eirekr ist darin von den anderen Herrscherfiguren zu unterscheiden, dass er die Herrschaft über Garðaríki durch einen Überfall auf Hreggviðr an sich gerissen und sie nicht genealogisch ererbt hat; da die Handlung darauf hinausläuft, das Königtum wieder in die richtigen Hände, nämlich in die des Gatten der Königstochter Ingigerðr, zu geben, wird dieser Fakt implizit als Normverstoß charakterisiert. Die wahre exorbitante antagonistische Figur ist jedoch Grímr, der sich in Giftdrachen verwandeln kann und verschiedene Zauberkünste beherrscht. Es ist die Zusammenarbeit mit dieser Figur, die ein schlechtes Licht auf Eirekr wirft; und auch Garðaríki

selbst hat unter Grímr zu leiden: „Grímr ægir stýrði Ermalandi [...] ok undu þeir allir illa sínum hlut, er undir hann þjónuðu“ (GHs, 248; „Grímr ægir herrschte über Ermaland [...] und all die hielten ihr Schicksal für schlimm, die unter ihm dienten“). Die Balance wird in Garðaríki erst wiederhergestellt, wenn Hrólfr und Ingigerðr an der Macht sind; durch die Hochzeitsallianzen zudem alle Diese Welten miteinander genealogisch verflochten, sodass sich der geteilte Wertehorizont auch auf Figurenebene manifestiert.

Während die Diese Welten sich wesentlich durch die in ihnen enthaltenen menschlichen Gesellschaften konstituieren, die denselben Wertehorizont teilen, zeichnen sich alle Anderwelten in der GHs durch ihre Einsamkeit aus. Die erste Anderwelt, die Hrólfr im Laufe der Handlung betritt, ist eine Lichtung im Eiðaskog, in der Atli, ein Geächteter, allein in einer Hütte wohnt. Atli greift Hrólfr zudem an und macht ihn und seine Familie für seine Isolation verantwortlich. Es wird deutlich, dass es Atlis normüberschreitendes Verhalten ist, das ihn in die Lichtungswelt gezwungen hat – freiwillig würde sich die Figur dort nicht aufhalten.

In der GHs finden sich mehrere verschiedene Lichtungsanderwelten. Zwei davon liegen in Garðaríki und sind an Parallelstellen in die Handlungsstruktur eingeflochten: in den drei *quests* Vilhjálms. So ist eine Lichtung der Ort, an der Vilhjálmr und Hrólfr sich vor der Schlacht gegen Sóti treffen, damit Hrólfr Vilhjálms Aussehen annehmen und an seiner statt die dritte *quest* erfüllen kann. Die Lichtung selbst wird in ihrer Beschaffenheit nicht weiter konkretisiert; handlungsrelevant ist hier die Abgeschiedenheit der Lichtung, wodurch die Täuschung Eireks in die Wege geleitet werden kann.

In der zweiten *quest* Vilhjálms, die Hrólfr für ihn erfüllt, betritt der Held auf der Suche nach dem Hirsch eine Lichtung im Wald samt Hügel. Darin leben eine Elfenfrau und ihre schwangere Tochter. Die Lichtung wird als die Normen Dieser Welt überschreitend dargestellt, denn die Elfenfrau weiß erstaunlich viele Dinge über Hrólfr und kann durch den Einsatz des Hirsches seine Bewegungen gen Lichtung lenken, was ihre potentielle Handlungsmacht darstellt. Obwohl sie eine mächtige Figur zu sein scheint, mischt sie sich jedoch nicht in die Belange der Diesen Welt ein, sondern ergreift nur die Initiative, wenn es um das Wohl ihrer Tochter geht – die Lichtungsanderwelt wird folglich nicht in Garðaríki eingebunden, sondern bleibt isoliert und für sich.

Auch eine dritte Anderwelt in Garðaríki ist äußerst zentral für die Handlung: das Hügelgrab Hreggviðs. Während die Lichtungsanderwelten durch einen mehr oder weniger langen Marsch durch einen Wald von Garðaríki abgegrenzt werden, muss auf dem Weg zu Hreggviðs Grab ein heftiger Schneesturm durchlebt werden; weiters wird es durch eine hohe Palisade abgetrennt. Wie auch bei der Elfenlichtung zeichnet sich der Bewohner dieser Anderwelt, Hreggviðr, durch

umfassende Isolation von der menschlichen Gesellschaft aus. Während das bei den *álfar* darin motiviert liegt, dass sie nicht-menschliche Figuren sind, liegt der Grund für Hreggviðs Einsamkeit darin, dass er ein Wiedergänger ist, also menschlich, aber nicht lebendig. Auch er hat umfassendes Wissen über die Vorgänge in allen anderen Welten und über Hrólfs Schicksal; im Gegensatz zur Elfenfrau wiederum nutzt er dieses Wissen, um stärker in das Geschehen einzutreten. Ein Verlassen der Anderwelten ist für die darin lebenden Figuren nicht möglich oder erstrebenswert; sie verbleiben bis zum Schluss der Handlung allein dort. Nur Hreggviðr verlässt seine Anderwelt ein einziges Mal, und das in Schwalbengestalt, um die Brautwerbung Þorgnýs anzustoßen.

Alle drei Anderwelten in Garðaríki sind Räume, in denen das weitere Vorgehen Hrólfs gegen Eirekr geplant oder vorbereitet wird. Daraus motiviert sich die räumliche Verlagerung der Handlung in die Anderwelten: nur durch ihre Abgeschiedenheit ist Geheimhaltung möglich. Alle drei ähneln sich weiters darin, dass es keine Gesellschaft gibt, sondern die nicht-menschlichen Bewohner*innen isoliert leben. Eine weitere handlungsrelevante Lichtungsanderwelt liegt in Jótland – es ist der Ort, an dem Vilhjálmr Hrólfr mit dem Schlafdorn sticht und ihm die Füße abschneidet. Die Lichtung zeichnet sich durch eine provisorische Unterkunft aus, die Hrólfr zum Schutze der drei Figuren errichtet hat. Wieder ist es die Abgeschiedenheit dieser Anderwelt, die die Handlung beeinflusst – es gibt keine anderen Menschen auf der Lichtung, wodurch Vilhjálmr Hrólfr ungestraft angreifen kann; auf der anderen Seite ist für den allein zurückgebliebenen und schwer verletzten Hrólfr keine Hilfe in Sicht, sodass Dúlcifal mit ihm die Lichtung verlässt, um mit Jótland eine Diese Welt mit menschlicher Gesellschaft aufzusuchen.

5.2.5 Parcevals saga

In der *Ps* finden sich mehrere Welten, die alle unter dem Primat der höfischen Wertsphäre stehen (vgl. Anhang, 9.4). Die Welten können weiter unterschieden werden zwischen Waldwelten und Welten, die um eine Burg oder eine königliche Siedlung herum bestehen.

Zunächst wird Parcevals Heimat eingeführt; sie ist von einem Wald und einer Brücke über einen Fluss begrenzt und liegt abgeschieden, „í úbygð, þvíat hann [Suidi, KSK] þorði ekki millum annarra manna at vera“ (*Ps*, 3; „in der Einöde, weil er [Suidi, KSK] es nicht wagte, unter anderen Menschen zu sein“). Damit ist dieser Raum grundlegend defektiv, was sich an der Unkenntnis Parcevals über ritterliches Verhalten niederschlägt. Diese wird humoristisch auserzählt: als er erstmals einen Ritter sieht, hält er ihn für Gott, weil „móður sína hafa sagt sér at ekki væri jafn fagrt sem guð“ (*Ps*, 3; „seine Mutter habe ihm gesagt, dass nichts so schön sei

wie Gott“). Immer wieder referiert Parceval auf seine Mutter als Autorität in Wissensfragen, was seine Unwissenheit ausstellt, die aus der räumlichen Konzeption des Textes entspringt. Es zeigt sich hier, dass gegenüber den Welten in der *Ps* die Norm herrscht, dass sie von sozialen Gruppen, besonders von höfischen Menschen, bewohnt sind.

In der Folge begibt sich Parceval in einen nicht näher spezifizierten Raum, der allerdings durch die Brücke klar von seinem heimatlichen Hof abgetrennt ist. Hier halten sich erstmals längerfristig höfische Figuren auf – der Arrogante Ritter und seine Geliebte, die in einem großen Zelt leben. Außerdem hält sich in diesem Raum auch ein Köhler auf, der Parceval den richtigen Weg nach Korboel weist. Dieser Raum wird gestaltet als eine Transitzone für alle Figuren – sowohl Parceval als auch der Köhler sind unterwegs; und auch der Arrogante Ritter und seine Frau leben nicht permanent am selben Ort.

Mit dem Erscheinen Parcevals in Korboel und seiner Ausstattung mit der Rüstung des Roten Ritters werden Welten für ihn betretbar, die sich um Burgen zentrieren. Diese sind Korboel, Groholl, Fagraborg und die Burg des Gralskönigs. Geographisch ähneln sich alle vier Räume: in jeder liegt eine Burg am Wasser – während Korboel und Fagraborg sich am Meer befindet, liegt Groholl an einem Fluss und die Burg des Gralskönigs in einem See. In jeder Burg nimmt Parceval zudem an höfischen Gelagen teil; beim erstmaligen Betreten von Korboel ist er jedoch noch nicht an den ritterlichen Habitus gewöhnt, sodass er sich normüberschreitend verhält.

Zudem beziehen sich alle Räume insofern aufeinander, als dass gegenseitige Hilfeleistungen eine Rolle spielen. In Korboel fordert Parceval von Artús ritterliche Ausrüstung und verlässt den Hof sofort wieder, um sie sich vom Roten Ritter selbst zu holen. In Groholl werden Parceval von Gormanz das Kämpfen zu Pferde, die korrekte Art, sich zu kleiden, und ritterliche Verhaltensnormen beigebracht. In Fagraborg kann Parceval dieses Wissen wiederum in die Tat umsetzen und Blankiflúr zu Hilfe kommen. Beim Gralskönig wiederum scheitert Parceval, weil er dessen implizites Hilfeansuchen nicht korrekt interpretiert. Hieraus ergibt sich, dass in den Welten, die von höfischen Figuren besiedelt sind, gegenseitige Hilfe und Unterstützung die Norm bildet, gegen die Parceval im Laufe der Handlung mehrmals verstößt.

Während mit Artús, Gormanz und dem Gralskönig in drei Burgen Könige sitzen, ist Fagraborg der einzige Teil Dieser Welt, der keinen König hat, und daraus ergibt sich seine Defektivität und der Grund für Parcevals Hilfe. Dadurch, dass mit Blankiflúr eine unverheiratete Frau an der Spitze der Welt steht, öffnet sich für potentielle Werber die Möglichkeit, mit der Hand Blankiflúrs auch das Reich zu gewinnen. Zudem muss Blankiflúr auf einen Mann zurückgreifen, um die unerwünschte Brautwerbung von Klamadius zu beenden. Auch die Verwandte Parcevals bedarf seiner Hilfe, um ihren toten Geliebten zu rächen. Die

fiktive Welt der *Ps* ist folglich eine patriarchal organisierte, in denen Männer für Frauen einstehen müssen, weil weibliche Figuren sehr eingeschränkte Handlungsmöglichkeiten haben.

Die einzige Welt, in der nicht höfische Normen gelten, ist die Einsiedelei im Wald. Hier lebt ein Eremit, bei dem Parceval den letzten Teil seiner Ausbildung zum perfekten Ritter abschließt. Die Welt der Einsiedelei enthält keine Gesellschaft, sondern nur einen Eremiten und seinen Schüler. Hier herrscht folglich allein die christliche Norm: Reue angesichts früheren sündigen Verhaltens, Demut und Wohltätigkeit werden direkt angesprochen. Parceval kommt am Karfreitag in diese Welt und realisiert im Kontakt mit adeligen Pilger*innen, dass er in der Zwischenzeit ein gottesfernes Leben geführt hat: „Sem Parceval var slíkt skiljandi, þá komst hann við mjök í hjarta sínu ok kom hánum í hug hversu ferliga hann hafði lifat“ (*Ps*, 51; „Als Parceval dies begriff, da wurde er in seinem Herzen sehr gerührt, und es kam ihm in den Sinn, wie abscheulich er gelebt hatte“). Parceval wird sich also selbst seiner Defektivität bewusst und begibt sich tiefer in die Waldanderwelt, um ein gottesfürchtiges Leben zu führen.

Im Zentrum der Welt findet Parceval den Eremiten mitten im Gottesdienst und beichtet ihm seine Gottesferne und seine Fehltat in Bezug auf den Gralskönig. Der Eremit stellt sich als sein Onkel heraus, der über die Taten Parcevals nicht nur genauso gut informiert ist wie Parceval selbst, sondern ihm noch an Wissen voraus ist; er enthüllt schließlich, was der Gral ist. In der Welt der Einsiedelei findet Parcevals Entwicklungsbogen somit einen Abschluss – er bekommt Informationen zum Gral, sodass sein Schwur, herauszufinden, was der Gral sei, eingelöst ist. Zudem lernt er über Ostern die christlichen Verhaltensnormen, und „lifði síðan sem góðr kristinn maðr“ (*Ps*, 52; „lebte fortan wie ein guter christlicher Mensch“). Die Einsiedelei ist damit parallel zu Groholl angelegt: an beiden Orten leben ältere Männer, deren Wissen Parceval nützlich wird – in Groholl Waffenfähigkeit und Verhalten in der höfischen Gesellschaft, in der Einsiedelei das Verhalten gegenüber Gott. In der Datierung der Aufenthaltszeit Parcevals realisiert sich zudem der christliche Kalender; das Christentum prägt nicht nur eine zentrale Wertachse in der *Ps*, sonder auch die Zeitkonzeption.

Die Zeit in der *Ps* scheint sehr gedehnt zu verlaufen: So vergehen während eines großen Teils der Handlung nur wenige Tage: am ersten Tag reitet Parceval nach Korboel und besiegt den Roten Ritter; am folgenden Tag begibt er sich nach Groholl, wo er noch am selben Tag das Tjostieren bis zur Perfektion lernt. Nach einer Nacht auf Groholl verlässt Parceval die Burg wieder und begibt sich nach Fagraborg, wo er in der Nacht Blankiflúr als Geliebte gewinnt. Die Zeit scheint hier nicht nach Maßstäben der realen Welt zu vergehen, sondern dehnt sich, um alle Handlungen Parcevals in kürzesten Abständen zu ermöglichen; während der Reisen

zwischen den Burgen scheint sie völlig still zu stehen, sodass der Transit jeweils wie ein Sprung im Raum wirkt.

5.3 Ergebnisse

Die untersuchten Sagas lassen zahlreiche Ähnlichkeiten hinsichtlich der Konzeption der fiktiven Welten erkennen. So sind die in ihnen konstruierten Diesen Welten alle hinsichtlich ihres Wertehorizontes beinahe austauschbar. Die Diesen Welten sind immer geprägt von einer ausdifferenzierten menschlichen Gesellschaft, die in Burgen oder Städten lebt. Die Figuren, die ausdifferenziert konstruiert werden, gehören jedoch in den meisten Fällen der höchsten hierarchischen Schicht an, sodass die ständische Gesellschaft einseitig, mit Fokus auf die Aristokratie, konstruiert wird. Es finden sich nur selten Figuren oder Orte, die nicht mit Königen oder Jarlen in Verbindung stehen – so in der *Ssf* Galins Mühle oder in der *Vsv* die Küche, in der Auskubuska arbeitet. Diese Orte sind immer negativ markiert, da sie mit normüberschreitendem Verhalten der nicht ganz menschlichen Figuren assoziiert werden.

Politisch gesehen sind die Diesen Welten der untersuchten Texte nicht nur von der ständischen Gesellschaft geprägt, sondern auch vom Erbkönigtum. In allen fünf Sagas wird am Ende der Handlung betont, welche genealogischen Linien aus der Hochzeit des Helden entsprungen sind, sodass die Herrschaftslinie immer gesichert wird. Weiters finden in allen Sagas Hochzeiten statt, die mehrere verschiedene Diese Welten innerhalb der Diegese miteinander verknüpfen, wodurch wiederum der geteilte Wertehorizont exemplifiziert wird. Das politische Prinzip des Erbkönigtums wird weiters dadurch ausgestellt, dass Könige, die anders an die Macht gekommen sind, als Antagonisten fungieren – so beispielsweise Eirekr in der *GHs* oder Sigurdr in der *Ssf*, die beide durch Gewalt die Macht selbst erobert haben.

Während diese beiden Figuren allerdings durch ihre aristokratische Geburt zumindest teilweise in ihrer Herrschaft legitimiert werden, werden soziale Aufsteiger*innen, wie Rodbert in der *Ksk* und Vilhjálmr in der *GHs*, klar als Antagonisten konzipiert. So wird beispielsweise auch die Zusammenarbeit der Helden mit sozial niedrig gestellten Figuren (Samson – Galinn in der *Ssf*, Konradr – Rodbert in der *Ksk*, Hrólfr – Vilhjálmr in der *GHs*, Soley – Kolr/Auskubuska in der *Vsv*) problematisiert. Auch hier bildet die *Ps* eine Ausnahme, da außer Íonet und dem Köhler keine Figuren entworfen werden, die nicht-aristokratisch sind; und diese nehmen keinen besonders handlungsrelevanten Platz in der Saga ein. Die Zusammenarbeit zwischen den gleichgestellten Aristokrat*innen wird wiederum in allen fünf Sagas als positive Norm gesetzt.

Hinsichtlich der Gestaltung der Diesen Welten lässt sich ein größerer Kontrast zwischen der *Ps* auf der einen und den übrigen vier Texten auf der anderen Seite ausmachen. Während letztere immer Städte enthalten, in denen sich der Königshof befindet, werden in der *Ps* Burgen als Mittelpunkt der Diesen Welten beschrieben; der ausgesprochen urbane Aspekt der Diesen Welten in der *Ssf*, der *Ksk*, der *Vsv* und der *GHs* findet sich hier folglich nicht in vergleichbarem Ausmaß. Eine Ähnlichkeit aller fünf Texte wiederum besteht in der Reihe der möglichen Beschäftigungen der Figuren an den Höfen: es finden immer Gelage statt, oft wird auf zahlreichen Instrumenten gespielt (*Ksk* und *GHs*), weiters finden immer körperliche Wettkämpfe wie Tjoste, aber auch geistige, so wie das Schachspiel, statt.

Hinsichtlich der in den Texten dargestellten Anderwelten finden sich auch zahlreiche Gemeinsamkeiten: so figuriert der Wald als topischer Ort in allen fünf Texten. Die Waldanderwelten bilden eine wichtige Gruppe, da sie sehr parallel angelegt sind: sie sind immer nur von isolierten Figuren bewohnt, die sich höchstens zu dritt permanent darin aufhalten, sodass in den Waldanderwelten nie eine Gesellschaft gebildet werden kann. Die Motivation der Figuren, dort zu leben, hängt mit der fundamentalen Gesellschaftlichkeit der Diesen Welten zusammen – sie können nicht in menschlicher Gesellschaft sein. Die Gründe dafür sind divers: es kann sich bei ihnen gar nicht um menschliche Figuren (Elfenfrau in der *GHs*) handeln, oder sie wurden wegen normüberschreitenden Verhaltens aus der Gesellschaft ausgestoßen (Kolr und Vilmundr in der *Vsv*, Atli in der *GHs*), oder aber sie sind selbständig aus der Gesellschaft geflohen, weil sie Normen verletzt haben oder sich ihnen nicht unterordnen wollen (Soley und Suidi in der *Vsv*, Parcevals Familie und der Eremit in der *Ps*, Kuintelin in der *Ssf*). Durch die gesellschaftliche Isolation ist in den Waldanderwelten Verhalten möglich, das die Normen der Diesen Welten überschreiten würde, hier aber nicht sanktioniert werden kann. Daraus ergibt sich einerseits eine gewisse Sicherheit für die Figuren, andererseits aber auch eine Unsicherheit (z.B. Hilflosigkeit Hrólfs gegenüber Vilhjálms Angriff). Häufig verlassen die Figuren am Ende der Handlung die Waldanderwelten und integrieren sich in den Diesen Welten. Dadurch wird deutlich, dass die Waldanderwelten an sich als leere und neutrale Räume konzipiert werden, in denen keine fixen Normen gelten – sie dienen vielmehr als reine Bühnen für die Figuren und ihr Handeln.

Manche der Waldanderwelten sind angelegt, um dem Helden eine Möglichkeit zu bieten, sich zu profilieren (Leonaland und Fjälaland in der *Ksk*, die Lichtung mit dem Elfenhügel in der *GHs*, als Negativfolie wiederum die Lichtungsanderwelt mit den Fußangeln in der *Ssf*, in der der Held es gerade nicht schafft, sich zu profilieren). Andere haben wiederum den handlungsrelevanten Sinn, dem Helden einen Raum zu bieten, in dem geheime, der Gesellschaft

der Diesen Welt nicht bekannte Handlungen vorgenommen werden können (die Lichtungsanderwelt vor dem Kampf gegen Sóti in der *GHs*). Weiters treffen die Helden in den Waldanderwelten häufig auf Figuren, die ihnen an Wissen überlegen sind, und können von diesen zusätzlichen Informationen profitieren, sodass den sich in den Waldanderwelten aufhaltenden Figuren eine Helfer*innenrolle zukommt (Olimpiat in der *Ssf*, der Eremit in der *Ps*, Soley, Silven und deren Tochter in der *Vsv*, die Elfenfrau und Hreggviðr – mit der Einschränkung, dass seine Anderwelt ein Hügelgrab ist – in der *GHs*).

Ausnahmen in der Gestaltung der Anderwelten sind die *Ksk* und teilweise die *GHs*. Letztere ist der einzige Text, in dem ein Hügelgrab vorkommt; während erstere ausschließlich Anderwelten entwirft, die nicht von Menschen, sondern ausschließlich von Tieren (Löwe, Elefant, Schlangen) besiedelt sind.

6. Die Figur des Helden

6.1 Theorie

6.1.1 Was ist ‚Figur‘?

Die Figur stand in der Narratologie lange im Schatten von der Handlungsstruktur und der Erzählinstanz, hat aber in den letzten zwanzig Jahren zunehmend Aufmerksamkeit erfahren. Nach Fotis Jannidis ist die Figur eine sprachlich produzierte und vermittelte konzeptuelle Einheit, die sich in der Regel durch eine konstante Identität auszeichnet (vgl. Jannidis 2004, 129, 138, 147). Identität bedeutet hier, dass immer auf dieselbe Entität verwiesen wird, wenn von der Figur gesprochen wird, sodass die Kommunikation des Erzähltextes für das Publikum eindeutig bleibt; es geht nicht um Identität im philosophischen Sinne (vgl. Jannidis 2004, 147). Die Figur weist weiters menschenähnliche Eigenschaften auf, was sie von Objekten abgrenzt; dazu zählen Sprach- und Handlungsfähigkeit, der Besitz von Intentionen und inneren Zuständen (vgl. Jannidis 2004, 111–119). Das bedeutet, dass auch Tiere Figuren sein können, sofern sie diese Eigenschaften besitzen (vgl. Jannidis 2004, 112–115).

Sobald das erste Mal in einem Erzähltext auf eine Figur referiert wird, wird diese Figur überhaupt erst erzeugt und „ein Modus der Existenz zugeschrieben, z.B. faktisch, kontrafaktisch, hypothetisch, möglich oder rein subjektiv, also nur im Glauben oder nur in der Vorstellung einer anderen Figur der erzählten Welt“ (Jannidis 2004, 129). Informationen über die Figur sind in grundlegender Form nach einem Basistypus gestaltet; der Basistypus ist folglich nicht die Figur selbst, sondern „eine basale Struktur der Informationen in der mentalen Repräsentation einer Figur, die Erklärungen und Beschreibungen von Verhalten [...] ermöglichen“ (Jannidis 2004, 192). Der Basistypus hat immer ein Inneres (Gedanken, Gefühle)

und ein Äußeres (Beschaffenheit des Körpers); beide Seiten können miteinander übereinstimmen oder zueinander in Gegensatz stehen (vgl. Jannidis 2004, 192–194). Zudem können die Zustände jeweils entweder als kurz andauernd (z.B. Gefühlsausbrüche) oder lange anhaltend (z.B. grundlegende Ausrichtungen des mentalen Innenlebens) entworfen werden (vgl. Jannidis 2004, 241). Wie genau sich die Figur weiter konstituiert, hängt dann von kulturell geprägten Vorannahmen darüber ab, was eine Person ausmacht, und von der weiteren Profilierung und Anreicherung der Figur mit Informationen (vgl. Jannidis 2004, 193–194, 197).

Die Figur wird auf verschiedene Weise mental konstruiert: zum einen durch direkte Zuschreibungen von Figuren in Aussagesätzen („sie ist groß“), zum anderen durch Inferenzen, die entweder auf Aussagen in Bezug auf die Figur („sie ging ruhig“) oder auf Aussagen basiert, die nicht in Bezug zur Figur stehen („Ihre Gardinen waren immer zugezogen.“) (vgl. Jannidis 2004, 199). Jannidis lehnt eine Unterteilung der Informationszuschreibung in direkte und indirekte auktoriale oder figurale Charakterisierung ab, weil dadurch ein Unterschied in der Zuverlässigkeit der Aussagen der Erzählinstanz und der Figuren eröffnet werde, der faktisch nicht existiert; auch die Erzählinstanz kann unzuverlässig erzählen (vgl. Jannidis 2004, 200). Relevant ist nicht die Äußerungsinstanz, sondern stattdessen, „ob das Gesagte auch eine Tatsache in der narrativen Welt ist oder nicht“ (Jannidis 2004, 200).

Die Bereitstellung von Figureninformationen kann auf vier verschiedenen Ebenen gefasst werden: „Zuverlässigkeit, Modus, Relevanz und Offensichtlichkeit“ (Jannidis 2004, 201). Zuverlässigkeit bezieht sich auf die Aussageinstanz und kann nur relativ eingeschätzt werden (vgl. Jannidis 2004, 201–202). Beim Modus geht es um den ontologischen Status der Information, also die Einschätzung, ob sie „faktisch, kontrafaktisch, konditional oder rein subjektiv“ ist (Jannidis 2004, 201); letzteres bedeutet, dass die Information nicht in der fiktiven Welt selbst, sondern nur im Inneren einer Äußerungsinstanz existiert (vgl. Jannidis 2004, 203). Relevanz meint die Frage, „wie wichtig die Information für die Figur als Teil der narrativen Kommunikation ist“ (Jannidis 2004, 201). Offensichtlichkeit wiederum steht in Zusammenhang damit, ob die Information direkt präsentiert wird oder durch „[d]ie Eigentätigkeit des Lesers“ erst ermittelt werden muss (Jannidis 2004, 209). Diese Art der Charakterisierung setzt die Inferenzfähigkeit des Publikums voraus und macht das Hinzuziehen der Regeln der fiktiven Welt, der Gattungskonventionen, der Kommunikationsabsicht des Textes, normierter Figurenschemata und des allgemeinen Weltwissens nötig (vgl. Jannidis 2004, 241–242).

6.1.2 Die Figur in der mediävistischen Literaturwissenschaft

Während in der Skandinavistik keine Überblickswerke zu Figurentheorie oder tiefergehende Auseinandersetzungen mit dem Konzept Figur verfügbar sind, findet sich in der Germanistik eine reichhaltige und kontrovers geführte theoretische Debatte bis in die Gegenwart. In beiden Disziplinen wurden durch den Strukturalismus der 1960er Jahre Figuren der Handlung untergeordnet und als bloße Handlungsträger gefasst. So fand das Proppsche Modell der Funktionen oder Greimas‘ Aktantenmodell weite Verbreitung (vgl. Glauser 1978, Glauser 1983, Simon 1990). In diesen Zugängen wurde das Handeln der Figur über ihr Sein, ihre Charaktereigenschaften, gestellt, und sie besonders in Bezug auf die Realisierung der Handlungsstruktur hin untersucht (vgl. Zudrell 2020, 29–30). Figuren werden im Aktantenmodell beispielsweise als Phänomene der Textoberfläche gesehen, die in der Tiefenstruktur liegenden „sehr einfachen Handlungsprinzipien (etwa: Opposition, Hilfe etc.) mit komplexerer Bedeutung aufgeladen, so als ‚thematische Rolle‘ wiederholt und dabei in handelnden Personen gebündelt werden“ (Schulz 2015, 16). Das bedeutet auch, dass mehrere Figuren einen Aktanten bilden können (z.B. mehrere Räuber sind alle Realisationen der Tiefenstruktur ‚Opposition‘), während eine Figur auch mehrere Aktanten repräsentieren kann (z.B. erst Objekt des Brautwerbungsschemas, dann Subjekt der Opposition) (vgl. Schulz 2015, 16).

Allerdings muss betont werden, dass die Tiefenstruktur eines Textes eine interpretatorische Abstraktion darstellt, die nur durch die Textoberfläche, den *discours*, erschlossen werden kann (vgl. Schulz 2015, 17). Außerdem determiniert nicht ausschließlich die Handlung die Figur, sondern das Verhältnis zwischen beiden Konzepten ist dynamischer: „Eine Handlung benötigt Figuren, eine Figur jedoch benötigt nicht unbedingt und unmittelbar Handlung“ (Zudrell 2020, 33). So handelt die Figur des Artus in höfischen Romanen selten oder gar nicht, schafft aber durch seine bloße Existenz und seine soziale Rolle Bedeutung im Erzähltext; seine Relevanz für diesen konstituiert sich also nicht nur durch sein Handeln (vgl. Zudrell 2020, 33–34).

Damit steht die Figur an einer Schlüsselstelle zwischen *discours* und *histoire*, ist der Handlung unterworfen, kann aber auch selbst handeln, und zeichnet sich wesentlich durch ihre Repräsentation in der sprachlichen Textur der Erzählung aus (vgl. Zudrell 2013, 111–112). Außerdem können Figuren auch durch Figurenrede die Erzählung beeinflussen – auch das trägt zu ihrer Marginalisierung in der Narratologie bei (vgl. Zudrell 2013, 112). Figuren werden theoretisch gefasst als von der Erzählinstanz manipulierte Entitäten, da die Figurenrede immer von der Rede der Erzählinstanz überformt wird (vgl. Zudrell 2013, 106; Schmid 2008, 154).

Zudem herrscht die forschungsgeschichtliche Tendenz, die Figuren in mittelalterlichen Texten als Typen aufzufassen, die kaum individuelle Züge zeigen: „Individualisiert werden sie vor allem durch ihre Geschichte, nicht aber durch persönliche, unveräußerliche Eigenheiten: durch das, was sie tun; nicht durch das, was sie ‘im Innersten sind’“ (Schulz 2015, 12). So sieht Meyer eine Dichotomie zwischen ‚Typus‘ und ‚Charakter‘ in der Forschungsgeschichte, die „in der Regel über den Grad der Individualisierung der Personen bestimmt [wird, KSK], außerdem ist meist eine evolutionäre Entwicklung mitgedacht: auf Typ folgt Charakter, der als literarische Entsprechung des vollgültigen neuzeitlichen Individuums gilt“ (Meyer 2001, 532). Meyer stellt die Sinnhaftigkeit dieser Dichotomie klar in Frage (vgl. Meyer 2001, 532–533); er sieht Individualität in Zusammenhang mit Selbst-Bewusstsein, das jeder Mensch habe: „In diesem Sinne ist Individualität ein evolutionäres Faktum, ein Merkmal der Gattung Mensch“ (Meyer 2001, 536). Daher muss auch für mittelalterliche Figurenkonzeption die Kategorie ‚Individualität‘ herangezogen werden, eine bloße Abstraktion hin zum Typus greift zu kurz.

Auch Soeffner unterstreicht, dass Individualität nicht etwas im Laufe der Geschichte Entstandenes ist, denn das würde bedeuten, den vorher lebenden Menschen ihre Individualität abzusprechen (vgl. Soeffner 1983, 13–15). Ein Individuum könne zwar „einem Typus angehören, ihn verkörpern – ihm den Körper leihen – oder ihm zugerechnet werden“, aber nicht ein Typus *sein*, denn „[e]in Einzelner ist nur mit sich selbst identisch“ (Soeffner 1983, 14). Zudrell wiederum betont, dass ‚Individuum‘ und ‚Typus‘ in Bezug auf Figuren kein binäres Gegensatzpaar ist, sondern „vielmehr graduell zu verstehen, als Komponenten, die in einer Figur in je unterschiedlicher Proportionalität realisiert sein können“ (Zudrell 2020, 39). Sie betont, dass Figuren in mittelalterlichen Texten individualisiert sind – allerdings gilt die Einschränkung (im Gegensatz zur modernen Literatur), dass hauptsächlich die Erzählinstanz und selten die Figur selbst Einblick in ihr Inneres gewährt (vgl. Zudrell 2020, 49).

Eine Besonderheit von Figuren im altfranzösischen und mittelhochdeutschen höfischen Roman ist ihre intertextuelle Wirkung: es findet sich ein Ensemble aus „textübergreifenden Figur[en]“ (Zudrell 2020, 49), die dem Prinzip der variierenden Wiederholung folgend Wiedererkennbarkeit, aber auch Innovation schafft (vgl. Zudrell 2020, 48–49). Die Figuren sind „König Artus, sein Hof an wechselnden Orten, und das an ihm auftretende, durchaus wechselnde Personal [...]: Neben dem König und seiner Ehefrau Ginover sind dies mindestens Gawein, Keie und die übrigen Ritter der Tafelrunde“ (Achnitz 2013, 172). Diese Figurengalerie kann also als gattungshafte Dominante des höfischen Romans betrachtet werden. Eine ähnlich fixe Gruppe an intertextuell wirkenden Figuren findet sich allerdings nur in den übersetzten *riddarasögur*, nicht aber in den *fornaldarsögur* und originalen *riddarasögur*.

6.1.3 Die Figur des Helden in den fantastischen Sagas

Über den Helden in den originalen *riddarasögur* sind viele Eigenschaften aus den Einzeltexten abstrahiert worden, selten findet sich jedoch ein konziser figurentheoretischer Ansatz. So gilt der Held dem Forschungskonsens als perfektes Ideal und zeichnet sich durch hohen Stand, Reichtum, körperliche Überlegenheit, Schönheit, Tugendhaftigkeit und Begabung in allen Fertigkeiten aus (vgl. Glauser 1983, 165–168; Bibire 1985, 66).

Glauser wiederum merkt an, dass ein wesentliches Thema der originalen *riddarasögur* darin besteht, die Überlegenheit des Helden zu beweisen – entweder durch Kontrast zu unterlegenen, sich nicht normgerecht verhaltenden Figuren, durch Vergleiche mit klassischen Helden, die dem Publikum allgemein bekannt sind oder durch qualifizierende Prüfungen (vgl. Glauser 1983, 175–177). Ein wesentliches Merkmal, das hier zählt, ist die Höfischkeit, die als Messeinheit der Normerfüllung dient (vgl. Glauser 1983, 180). Der Held ist innerhalb einer strengen sozialen Hierarchie verortet; sein Stand definiert ihn und er wiederum wirkt als Konservator und Verteidiger der etablierten Ordnung (vgl. Glauser 1983, 182, 197). Der Antagonist wiederum ist die Verkehrung des Helden mit seinen positiven Eigenschaften ins Gegenteil; ihm werden „mindestens eines der Merkmale: ‚nicht-männlich‘, ‚nichtchristlich‘, ‚nicht-ritterlich‘, ‚nicht-schön‘, ‚nicht-gut‘, ‚nichtmenschlich‘“ zugeschrieben (Glauser 1983, 191). Dadurch wird wiederum auch der Held in seiner Normerfüllung profiliert (vgl. Glauser 1983, 191).

Durch die Perfektion des Helden und das gattungsgemäß vorgegebene *happy end* am Schluss der Handlung ist sein Schicksal determiniert: er kann nur siegen (vgl. Bibire 1985, 74). Dadurch ergibt sich eine produktive Einschränkung der erzählerischen Möglichkeiten:

The analysis of ethical problems, and so the exploration of ethical codes, whether those of chivalry, courtly love, or Christianity, allow for the possibility of flaw and failure, the possibility of a tragic outcome. This conflicts fundamentally with idealisation, not so much of the individual as of the world within which he is presented. Hence ethical analysis and exploration are eliminated, together with the tragic possibilities which they imply. Instead, and it is no unworthy purpose, the end is fulfilment. (Bibire 1985, 74)

In der Figurengestaltung schlägt sich dieser Zwang zum *happy end* als gestalterisches Problem nieder: die Figur des Helden kann nur auf zwei Weisen entworfen werden, entweder als idealer Ritter, der alle Aufgaben erfüllt, was aber weniger erzählerische Spannung generiert, oder als scheiternde, nicht-perfekte Figur, was allerdings die Integrität des in den Texten evozierten Ideals bedroht (vgl. Meyer 1999, 63–64). In den klassischen Artusromanen fehlt dem Helden eine Tugend, „und die Handlungsabfolge zielt teleologisch darauf ab, diese Leerstelle zu füllen. Dabei ist der Weg das Ziel, und gleichzeitig ist der Weg bis zu einem gewissen Grad durch

seine Struktur arbiträr“ (Zudrell 2020, 112). Wie genau die untersuchten Texte mit diesem fundamentalen erzählerischen Problem umgehen, soll im folgenden Kapitel beleuchtet werden.

6.2 Analyse

6.2.1 *Samsons saga fagra*

Der Held der *Ssf* wird gleich zu Beginn des Textes durch die Erzählschablone ‚Aufwachsen des Helden‘ eingeführt. Nach dem genealogischen Prinzip wird zunächst der Vater des Helden, Artus, beschrieben: „hann var Rikur ok fiolmennr ok hofpingi mikill“ (*Ssf*, 1; „er war reich und herrschte über viele Menschen und war ein großer Anführer“). Diese direkten Zuschreibungen werden durch Inferenz auch auf Samson übertragen, da er der Sohn von Artus ist. Samson wiederum wird direkt darauf durch eine Reihe direkter Zuschreibungen profiliert:

son þeira h(ie) Samson. hann var mikill ok sterkur ok fridur synum. kurteis j allri medferd vinnsæll var hann ok trulyndr ok skarzs madr mikill. Hann var akafur j skaplynde ok eigi miog diupuitur. huer madur vnni honum hugâstum. hann var kalladur Samson fagri ok þat var honum sannefni. þuiat a hans likam sazt ecki lyti. (*Ssf*, 1)

Ihr Sohn hieß Samson. Er war groß und stark und schön in der Erscheinung, höfisch im gesamten Verhalten; beliebt war er und treu und ein prachtliebender Mensch. Er war von ungestümem Gemüt und nicht sehr weise. Jeder Mensch liebt ihn von Herzen. Er wurde Samson fagri [der Schöne] genannt und das war ihm angemessen, denn in seinem Antlitz war kein Makel zu finden.

Das Schema wird hier auf auffällige Art und Weise gebrochen: obwohl normalerweise der Held rundum perfekt ist, schreibt die Erzählinstanz Samson gleich zu Beginn der Saga direkt einen Defekt zu: er ist nicht sehr weise. Damit fehlt der Figur die nötige Balance zwischen körperlichen Fertigkeiten und geistigem Wissen – seine ritterlichen Fähigkeiten überwiegen seine Intelligenz und Bildung. Das mündet auch in eine Disbalance zwischen Innerem und Äußerem: während Samsons Äußeres so schön ist, dass er den entsprechenden Beinamen *fagri* verliehen bekommt, ist sein Inneres nicht so makellos. Schon zu Beginn des Textes wird die Figur des Helden also als defektiv markiert, was auf den kommenden Konflikt vorausdeutet.

Die Schablone wird komplettiert, als die Erzählinstanz die Ausbildung Samsons anführt; er wird bei seinem Ziehvater Salmon ausgebildet: „nam hann jþrotter at Salmon ok Riddara skap ok var hann þa so vel fær at jþrottum at eingi komzst til jafns vid hann j Einglande“ (*Ssf*, 2; „er lernte von Salmon Fertigkeiten und Ritterschaft und er war dann so begabt in den Fertigkeiten, dass ihm niemand in England gleichkam“). Wieder bleibt eine auffällige Lücke: während er die ritterlichen Tätigkeiten lernt, fehlt der Aspekt der Bildung und des Wissens. Auch nach der Ausbildung bleibt Samson also eine fundamental defektive Figur.

Die mangelnde Weisheit zeigt sich im Kontakt zu Valentina – Samson wirbt zuerst im Gespräch mit ihr um sie: „huersu mundu þier þui tak a ef eg leitada þeira mala [mit Artus und

seiner Frau, KSK] vid ydr at þier værit min vnnasta“ (Ssf, 3; „wie würdest du es aufnehmen, wenn ich ein Gespräch zwischen ihnen [mit Artus und seiner Frau, KSK] und Euch einleiten würde, damit Ihr meine Geliebte werdet?“). Er sucht dann das Gespräch mit seinem Vater. Dieses Vorgehen wird von Artus in seiner Figurenrede als normüberschreitend getadelt: Samson bittet in der falschen Reihenfolge um Valentina. Es ist nicht Artus und auch nicht Valentina selbst, die um Erlaubnis gefragt werden muss, es ist zunächst Garlant, der Brautvater. Um seine und ihre Ehre zu bewahren, sendet Artus Valentina daraufhin zu Garlant zurück. Damit äußert sich implizit, dass Artus Samson nicht gänzlich traut: er vermutet, dass Valentina zu Schande kommen würde, würde sie länger in Reichweite von Samson bleiben, und kommt dem zuvor, indem er sie Samson entzieht.

Nach dem Wegzug Valentinias begibt sich auch Samson auf Auslandsfahrt; diese Reise hat primär den Zweck, Samson zu bilden und seine Ehre zu vermehren: „ek vil [...] fara vr lande ok kanna sidu okunnigra hofþingia ok vita ef vor þroski villde nockur verda edur nockurn þann abla at fa at ver mættum oss vid hallda ok vora sueina ok sitia eigi so heima sem gamlar meyiar þær sem giptingar bida“ (Ssf, 5–6; „ich will mich außer Landes begeben und die Sitten von fremden Anführern lernen und erfahren, ob wir eine gewisse Reife haben oder ob Kriegsbeute zu bekommen ist, dass wir und unsere Männer uns behaupten und nicht zu Hause sitzen wie alte Jungfern, die auf die Hochzeit warten“). Hier kann auf Samsons Handlungsbereitschaft geschlossen werden – gesteigerte Ehre wird vor Garlant auch seine Chancen auf die Hand Valentinias steigern. Durch die Zeit außerhalb des Königreichs will er sich als Charakter komplettieren.

Nachdem er sich drei Jahre lang im Ausland auf Kriegszügen befindet, verfolgt der Held seine Brautwerbung weiter und begibt sich zu Garlant. Dort erfährt er um ihr Verschwinden und stellt wiederum seine Handlungsbereitschaft unter Beweis, als er sofort aufbricht, um sie zu suchen: „fyri astar saker vid hana skal ek fara til Brettlanz ok vita huort ek fæ ecki spur til hennar“ (Ssf, 12; „aus Liebe zu ihr werde ich mich nach Bretland begeben und sehen, ob ich nicht etwas über sie herausfinden kann“). Damit enthüllt er in seiner Figurenrede seine Motivation durch eine direkte Zuschreibung – er handelt wegen der Emotion der Liebe, aber auch um längerfristig die Hochzeit zwischen beiden zu ermöglichen. In Bretland angekommen nimmt Samson die Detektivarbeit auf und spricht mit Finnlaugr, der ihn an Galinn weiterverweist. Hier allerdings wird Samsons mangelnde Weisheit zum Problem: er behandelt den Müller, als ob die Figur ihm gleichgestellt wäre: „S(amson) tekur þa einn fiesiod ok voru þar j -lx- marka gullzs ok m(ællti) vid Galin þetta fie vil ek gefa þier til vinskapar. ok ef vid getum fundit k(ongs) d(ottur) þa skyllda ek giora þik at volldugum manne“ (Ssf, 14; „Samson nimmt dann einen Geldbeutel und

darin waren 90 Mark Gold und er sprach zu Galinn: „Dieses Geld will ich dir zur Freundschaft geben. Und wenn wir die Königstochter finden können, da werde ich dich zu einem mächtigen Mann machen“). Galinn ist nicht vertrauenswürdig, was durch seinen niedrigen sozialen Stand markiert wird; das übersieht Samson allerdings. Hier findet sich folglich eine Inferenzstelle: Samson wird Naivität zugeschrieben.

Überraschend wird er in dieser Situation mit einer exorbitanten Gegnerin konfrontiert: während des Kampfes mit der Trollfrau unter Wasser verlässt er das Land und ist ihr in einem anderen Element ausgeliefert, in dem ritterliche Kampfregeln nicht gelten. Trotzdem kann er die Trollfrau schließlich besiegen, was seine enorme Kraft illustriert. Samson zieht sich danach in die Höhle zurück: „er hann nu so mattdreginn at hann verdr þar leingi at liggia adr hann matti sik hræra“ (Ssf, 15; „er ist nun so erschöpft, dass er dort lange lieben bleibt, bevor er sich röhren kann“). Durch diese direkte Zuschreibung seines körperlichen Zustands wird betont, wie hart der Kampf und wie exorbitant die Gegnerin war – diese Stelle ist die einzige im ganzen Text, an der Samson so körperlich ermüdet ist.

Innerhalb der Höhle findet Samson die Kleider und das Diadem von Valentina; er schließt daraus, dass sie tot sei. Das Publikum weiß zu diesem Punkt schon, dass Valentina lebt, weil sie von Olimpiat gerettet wurde; allerdings ist Samsons Schluss mit seinem begrenzten Wissen durchaus gerechtfertigt, sodass geschlussfolgert werden kann, dass er zwar zu wenig geistiges Wissen hat, aber er doch in der Lage ist, realistisch Wahrscheinlichkeiten abzuwägen und logisch zu schließen. Da seine *quest* um Valentina auf diese Weise endet, entschließt sich Samson, an ihrer statt Ingiam zu heiraten. Der Held fasst den Verlust von Valentina also insofern funktional auf, als dass er immer noch den Mangel einer Braut leidet, den er beheben will, weitestgehend unabhängig von dem spezifischen Individuum, das er heiratet, sodass er die zweitbeste Wahl akzeptiert. Das wird von Artus gerügt: „ef þu leitar ecki meira Rads enn einnar jarlls d(ottur)“ (Ssf, 17; „wenn du nicht nach mehr als einer Jarlstochter strebst“). Wieder wird hier ein Fehlverhalten Samsons angesprochen: er nimmt die soziale Hierarchie nicht zu Genüge zur Kenntnis, denn Ingiam steht als Jarlstochter unter ihm als Königsohn und ist keine passende Verbindung.

Trotz der Kritik durch Artus leitet Samson die Hochzeit in die Wege und macht sogar explizit, dass Valentina ihn nicht mehr kümmere: „kongs s(on) sagdizt ecki leida hug sinn epter þui at hun muni lifa“ (Ssf, 18; „der Königsohn sagte, dass er nicht daran denke, ob sie am Leben sei“). Auch wenn basierend auf dem Figurenwissen der Schluss, dass Valentina tot sei, vernünftig ist, wird diese Aussage doch durch die Wissensorganisation der Erzählinstanz zur

Möglichkeit der Inferenz von Samsons mangelnder Weisheit – da Valentina tatsächlich lebt, scheint Samson für das Publikum hier vorschnell zu handeln.

Vor der Hochzeit folgt Samson auf der Jagd einem schönen Hirsch in den Wald, ohne darauf zu achten, dass er sich durch diese Handlung selbst von allen anderen Figuren isoliert: „Ridur hann langt burt fra sinum monnum ok vita þeir ecki huat af honum verdr. enn þessi hiortur var so skiotur at furda var at“ (Ssf, 19; „er reitet weit von seinen Männer weg und sie wissen nicht, was aus ihm wird. Dieser Hirsch aber war so schnell, dass es verwunderlich war“). Durch dieses Vorgehen macht Samson sich selbst angreifbar, was wiederum auf seine mangelnde Weisheit hindeutet. Der Hirsch stellt sich als Lockmittel heraus; Samsons Pferd verunglückt in der Fallgrube und er selbst sitzt inmitten von Fußangeln fest. Auf der Lichtung entspinnt sich nun eine gnadenlose Zurschaustellung der Defekte der Figur: Zunächst erscheint Samson, seines Pferdes beraubt, nicht mehr als Ritter. Durch die Fußangeln ist er zudem in seiner körperlichen Handlungsfähigkeit stark eingeschränkt: „hersporar eru so þygt vm Riodrit at S(amson) er þa fastur a audrum er hann stigur af audrum“ (Ssf, 20; „Die Fußangeln liegen so dicht auf der Lichtung, dass Samson, wenn er von einer heruntertritt, auf die nächste steigt“). Dann wird er als Königssohn und Held vom Zwerg, der mitsamt einem Wagen die Lichtung betritt und sie wieder verlässt, einfach ignoriert: „Eigi lætur duergurin sem hann heyri þo Samson kalli a hann ok þui næst huerfur hann i skog[inn]“ (Ssf, 20; „Der Zwerg wirkt nicht, als ob er es hört, obwohl Samson ihn anruft, und als nächstes verschwindet er im Wald“). Hier wird die Machtrolle, die Samson sonst in der fiktiven Welt einnimmt, durch eine ihm sozial untergeordnete Figur negiert.

Mit dem Jungen auf dem Esel kann Samson immerhin eine Konversation führen; das Wissen, das er hierdurch erhält, dass sich im Wagen des Zwergs Valentina befunden habe, lässt Samson nun vollends die Kontrolle über die Situation verlieren: er bittet den Jungen, samt Samsons Schild und Goldring den Zwerg zu verfolgen. Damit macht er den Jungen zu seinem Stellvertreter und baut eine symbolische Verbindung zu ihm auf: der Junge auf dem Esel IST Samson. Der letzten Insignie seines Standes beraubt sich Samson schließlich im Gespräch mit Galinn selbst: er ignoriert alle Warnzeichen ob des dubiosen Charakters des Müllers und überreicht ihm im Gegenzug für seine Hilfe sein Schwert: „nu fær S(amson) honum sitt suerd. ok bidr hann flyta sier aptur. en hann heitur godu vm þat. ok geingr j skoginn. en S(amson) situr epter ok hefer eingi vopn“ (Ssf, 24; „Nun übergibt Samson ihm sein Schwert, und bittet ihn, wieder zurückzukommen, und er verspricht das und geht in den Wald. Samson aber bleibt zurück und hat keine Waffe“). Hier wird die absolute Handlungsunfähigkeit des Helden vorgeführt und seine eingangs beschriebene annähernde Perfektion dekonstruiert: durch seine

Naivität hat sich Samson all seiner Standesinsignien selbst beraubt und sich in eine gefährliche Lage hineinmanövriert. Nun passt sein Figurenäußeres zu seinem Inneren: Samsons mangelnde Weisheit korrespondiert mit dem Fehlen von Pferd, Schwert und Schild.

Samsons umfassende Fehleinschätzung seiner Lage und seiner Beziehung zu Galinn wird noch einmal durch seine Figurenrede ausgestellt: als Galinn und Kuintelin voll bewaffnet zurückkehren, um Samson zu töten, reagiert er ohnmächtig: „G(alinn) sagdi S(amson) fa mier aptur mitt suerd“ (Ssf, 24; „Galinn,“ sagte Samson, „gib mir mein Schwert zurück“). Doch diese Aufforderung ist natürlich völlig wirkungslos, da Samson alle Handlungsmacht verloren hat. Im Folgenden kann sich die Figur trotz alledem retten; als Galinn und Kuintelin ihn angreifen, demonstriert er seine körperliche Überlegenheit, indem er Galinn tötet und Kuintelin zur Flucht zwingt. Durch die Gattungskonvention, die ein *happy end* fordert, kann Samson hier nicht sterben; allerdings wird seine Ohnmacht auf der Lichtung bis ins letzte Detail durchgespielt.

In der Folge verschwindet Samson weitestgehend aus dem Zentrum der Handlung. Er ist in der Lage, den Zwerg zur Kooperation zu zwingen, und gemeinsam fangen sie Kuintelin. Allerdings scheint er aktives und eigenständiges Handeln aufgegeben zu haben: so unterwirft er sich Olimpiats Entscheidungen sowohl hinsichtlich der Rückkehr ins Kastell („Olimp(iat) m(ællti) þat þiki mier Râd at vær forum j vorn kastala ok suo giora þau“, Sfs, 27; „Olimpiat sprach: ,Das scheint mir ratsam zu sein, dass wir in unser Kastell zurückkehren,‘ und so machen sie es“), der Rückkehr zu den anderen Königen nach Bretland („[E]Jnn morigin talar Olimp[iat] vid S[amson] nu er so komit sagdi hun at uer skulum forvitnatz huat fram fer med hofþingiunum munu þeir hrygger af ydru huarfi. en S(amson) sagdi at hun skal Rada“, Sfs, 28; „Eines Morgens sagte Olimpiat zu Samson; ,Nun ist es so gekommen,‘ sagte sie, ,dass wir uns danach erkundigen sollten, was mit den Anführern geschieht; sie werden ob eures Verschwindens bekümmert sein.‘ Samson aber sagte, sie solle entscheiden“), sowie des Umgangs mit dem gefangenen Kuintelin („þa suarar Ol(impiat). herra S(amson) sagdi hun gott væri at senda hann einhueria þa ferd at hann afladi nockurra godra gripa ok vogi hann þar til líjfi sinu. huert skulu vær senda hann sagdi S(amson)“, Ssf, 30–31: „Da antwortete Olimpiat: ,Herr Samson,‘ sagte sie, ,es wäre gut, ihn auf irgendeine Fahrt zu schicken, dass er einige gute Kostbarkeiten erwirbt und er würde da sein Leben riskieren.‘ ,Wohin sollen wir ihn schicken?‘, sagte Samson“). Seine letzte Fehlentscheidung ist seine Kooperation mit Kuintelin: nachdem dieser mit dem Mantel zurückgekehrt ist, verleiht ihm Samson ein Jarltum über Aunguls ey. Diese Ehrung eines bloßen Diebes, der ihm noch dazu vorher nach dem Leben trachtete, ist klar normüberschreitend. Überraschenderweise sind es gerade die latent exorbitanten Vertreter der östlichen Diesen Welt,

die den Dieb seinem gerechten Schicksal zuführen und ihn erhängen. Die Handlung endet schließlich mit einem Überblick über die genealogischen Nachfolger Samsons, die der Hochzeit mit Valentina entsprungen sind; dadurch wird Samson als Herrscher über ein stabiles Reich gezeichnet.

6.2.2 *Parcevals saga*

Der Held der *Ps* wird gleich zu Beginn des Textes eingeführt. Die Erzählschablone ‚Heranwachsen des Helden‘ wird dafür herangezogen – zunächst werden nach dem genealogischen Prinzip die Eltern Parcevals vorgestellt:

karl bjó ok átti sér kerlingu. Þau áttu son at einberni er hét Parceval. Þessi karl var bóni at nafnbót, en riddari at tign. Hann hafði verit allra kappa mestr. Hann hafði tekit konungs dóttur at herfangi ok settist síðan í úbygð, þvíat hann þorði ekki millum annarra manna at vera (*Ps*, 3).

Ein Mann lebte und hatte eine Frau. Sie hatten einen einzigen Sohn, der Parceval hieß. Dieser Mann war von der Stellung her Bauer, aber von der Geltung her Ritter. Er war ein großer Krieger gewesen. Er hatte eine Königstochter mit Gewalt entführt und sich später in der Einöde niedergelassen, weil er es nicht wagte, unter anderen Menschen zu sein.

Damit wird wiederum Parceval profiliert – er wächst in sozialer Isolierung auf, weil sein Vater die höfischen Normen überschritten und bei einer gefährlichen Brautwerbung eine Frau entführt hat. Obwohl er also nicht an einem Hof aufwächst und den ritterlichen Habitus lernt, ist der aristokratische Hintergrund ihm trotzdem durch seine Eltern gegeben. Weiters werden Parceval körperliche Fähigkeiten zugeschrieben: er ist geübt im Bogenschießen, im Schwertkampf und im Umgang mit Wurfspeeren. Hier offenbart sich auch ein Schemabruch: über geistiges Wissen Parcevals schweigt die Erzählinstanz, was eine Inferenzstelle darstellt, die auf die einseitige Ausbildung Parcevals hinweist.

Zu Beginn der Handlung trifft Parceval im Wald einige Ritter, die erkennen, dass er „var skammfulligr“ (*Ps*, 3; „sich schämte“) – eine weitere direkte Zuschreibung der Erzählinstanz. Parceval offenbart im Gespräch mit diesen Rittern seine extreme Unwissenheit: er hält sie zunächst für Gott: „hánum varð ekki annat á munni en spryrsa riddarann ef hann væri guð; kvað móður sína hafa sagt sér at ekki væri jafn fagrt sem guð“ (*Ps*, 3; „ihm kam nichts anderes in den Sinn, als den Ritter zu fragen, ob er Gott sei; er sagte, seine Mutter habe ihm gesagt, dass nichts so schön sei wie Gott“). Dann befragt er sie in Bezug auf ihre Ausrüstung. Durch diese zufällige Begegnung baut sich Parcevals Motivation auf, von seiner Mutter fortzuziehen, um von König Artús auch ritterliche Ausrüstung zu erhalten. Parcevals Ziel ist, das zu werden, was die Ritter sind, denen er begegnet ist: „jafn fagrt sem guð“ (*Ps*, 3; so schön wie Gott“). Parceval ist also vom Äußeren dieser Figuren geblendet und beeindruckt; und ihr Äußeres will er

kopieren. Die Motivation des Helden für seinen Auszug ist also zunächst eine rein oberflächliche.

Im folgenden Gespräch mit seiner Mutter wird Parcevals Unwissenheit weiter ausgestellt. Diese rät ihm von der geplanten Fahrt zu König Artús ab und charakterisiert ihn dabei durch ihre Figurenrede direkt: „Þeir einir fá þar sœmd er íþróttamenn eru ok örugt hafa hjarta ok sé þó sjálfir vitrir, en þik skortir allt þetta ok ef þú kemr þar, verðr þú hleginn, en eigi gjöfum feginn“ (Ps, 4; „Nur die bekommen dort Ehre, die in Fertigkeiten geübte Menschen sind und ein unerschrockenes Herz haben und auch selbst weise sind, dir aber fehlt all das und wenn du dorthin kämst, würdest du ausgelacht werden, und keine Geschenke bekommen“). Diese Einschätzung ist realistisch und basiert auf dem Wissen der Mutter, die als Königstochter umfassende Kenntnisse von Gepflogenheiten am Hof hat. Zudem wird das Ideal des Ritters, das Parceval anstrebt, detaillierter beschrieben: neben dem Äußerlichen (der ritterlichen Rüstung und den Waffen) sind zudem noch innerliche Eigenschaften nötig: körperliche Fähigkeiten, Mut und Wissen. Von alledem scheint Parceval an diesem Punkt der Handlung immerhin Mut und einige körperliche Fähigkeiten zu besitzen, ein vollständiger Ritter ist er jedoch nicht, sodass er eigentlich noch keinen Anspruch auf den Ritterschlag hat, wie seine Mutter bemerkt. Der Held lässt sich davon allerdings nicht abschrecken, wodurch sein Enthusiasmus und seine Unerschrockenheit, aber auch Naivität erschlossen werden können.

Parcevals Mutter fertigt ihm zu seinem Auszug schließlich Kleidungsstücke: „þá gerði hon hánnum klæði eptir bónða sið svá sem kotkarls barni byrjaði at hafa, fékk hánnum drymbu nýja, stakk ok hettu ofan í frá vindinga ok á fœtr hriflinga“ (Ps, 4; „da fertigte sie ihm Gewand nach Sitte der Bauern, wie die Kinder von Häuslern gekleidet waren, gab ihm eine neue Hose, einen Kittel mit Kapuze, Wickelgamaschen und an die Füße Wildlederschuhe“). Damit gibt sie ihm eine falsche Identität – als Sohn eines großen Kriegers und einer Königstochter verhüllen die Kleider, die einem Bauern angemessen sind, seine wahre genealogische Abkunft. Sie stimmen allerdings besser mit seinem Können überein, denn einen Habitus, der einem Königshof angemessen ist, hat Parceval nicht. Beim Auszug Parcevals von seiner Mutter stimmt sein Äußeres nicht mehr ganz mit seinem Inneren überein.

Parceval ist zuversichtlich, während seine Mutter ihn vor seinen zahlreichen Unzulänglichkeiten warnt, ihn also in Figurenrede direkt, aber subjektiv, charakterisiert: er sei nicht weise genug, ungeübt im Umgang mit Menschen und zu schwach für den Kampf. Parceval selbst sieht seine Defekte nicht als Hindernisse, sondern als Potentiale: „eingi er með slíku borinn ok nám kennir fleira en nattúra; mikil kennir ok venja ok dirfist maðr af manni“ (Ps, 4; „niemand ist damit geboren und das Lernen bringt mehr bei als die Veranlagung; viel lehrt auch

die Gewohnheit und der Mensch wird durch den Menschen kühner“). Der Auszug Parcevals ist folglich nötig, um die Defektivität der Figur zu beheben, auch wenn diese gerade durch den Auszug erst ausgestellt wird.

Die Mutter gibt ihm noch zahlreiche Verhaltenshinweise mit auf den Weg: er solle gottesfürchtig sein, sich anderen Menschen gegenüber ehrenhaft verhalten, besonders gegenüber Frauen; zudem dürfe er einen im Zweikampf Besiegten nicht töten, müsse lernfreudig sein, vorsichtig hinsichtlich der Auswahl seiner Gefährten, und „[m]un þann með góðu er þér gott gerir“ (Ps, 5; „Gib dem Gutes, der dir Gutes tut“). Dieser explizite Verhaltenskodex gibt die ritterlich-christliche Norm vor, die Parceval im Laufe des Textes erfüllen muss.

Durch seine Naivität ist Parceval allerdings zunächst nicht in der Lage, normgerecht zu handeln. Im Treffen mit der Dame im Zelt folgt er dem Ratschlag seiner Mutter zu wortgetreu – er küsst sie gegen ihren Willen, was ihre Bestrafung durch ihren Geliebten, den Arroganten Ritter, zur Folge hat. Parceval kann sich nicht höfisch gegenüber Frauen verhalten, was durch seine unpassenden Handlungen offenkundig wird; ihm selbst jedoch ist das nicht bewusst, was für das Publikum einen humoristischen Effekt erzielt.

Kurz vor Korboel sieht Parceval den Roten Ritter, und dessen Äußeres erweckt wieder die Habgier des Helden: „Pat segi ek guði, segir hann, at ek skal þessara vápna Artús konung biðja ok ef hann gefr mér, þá skal ek með fagnaði þau þiggja. Aldregi skal ek annarra biðja hann; þessi líka mér at fullu“ (Ps, 6; „Das sage ich Gott, sagt er, dass ich den König Artús um diese Waffen bitten werde und wenn er sie mir gibt, dann werde ich sie mit Freude entgegennehmen. Niemals werde ich ihn um andere bitten, diese gefallen mir vollkommen“). Wieder ist es die ritterliche Ausrüstung, die Parceval inspiriert; im Gespräch mit dem Ritter äußert Parceval, dass er um dessen Rüstung bitten will, und schlägt einen Dienst, den dieser ihm aufträgt, einfach ab. Die sich hier wieder realisierende Naivität und Taktlosigkeit Parcevals nimmt der Ritter nicht ernst. Auch am Hofe von Artús bricht Parcevals Verhalten alle Normen: Parceval ist nicht einmal in der Lage, den König als solchen zu erkennen, spricht Íonet äußerst unhöflich an und schlägt Artús unabsichtlich die Mütze vom Kopf. Auf die vom König geschilderte Bedrohungssituation geht Parceval nicht ein: „Sveinn virðir eingis þat er konungr talaði, hvárki um svívirðing né harm hans ok mælti: Heyr, konungr, sagði hann, ger mik riddara, þvíat ek vil þegar í brott fara“ (Ps, 7; „Der Junge berücksichtigt nicht, was der König sagte, weder über seine Demütigung noch über seinen Kummer, und sprach: ,Höre, König,‘ sagte er, ,mach mich zum Ritter, weil ich mich sofort von hier wegbegeben will‘“). Parcevals Handlungen lassen auf seinen allumfassenden Egoismus schließen, er ist einzig auf die Erfüllung seiner eigenen

Wünsche aus. Das Treue- und Dienstverhältnis, das mit dem Rittertum einhergeht, kennt er nicht. Die Erzählinstanz führt als Reaktion auf diesen Normbruch die Reaktion der Anwesenden vor: „Allir er orð hans heyrðu, héldu hann fyrir heimskan mann; en sá hann þó vera bæði fríðan ok vaskligan“ (Ps, 7; „Alle, die seine Worte hörten, hielten ihn für einen törichten Menschen; und er schien doch sowohl schön als auch prächtig zu sein“). Auch Artús selbst äußert sich entsprechend. Hier wird die Defektivität des Helden also nur seiner oberflächlichen Weltfremdheit zugeschrieben – unterliegend erscheint er als hervorragende Figur. Das Verhältnis zwischen genealogischer Anlage und wirklichem Auftreten ist also verschoben, genau wie das Verhältnis zwischen Innerem und Äußerem.

Kæi reagiert auf Parcevals Auftreten mit Spott: ironisch schlägt er ihm vor, sich die Rüstung selbst vom Roten Ritter zu holen. Parcevals Naivität zeigt sich wiederum, indem er die Ironie wörtlich nimmt und sich zum besagten Ritter begibt, um dessen Rüstung für sich zu fordern. Parceval erscheint wie besessen von der Idee, die rote Rüstung zu tragen: er „kom [...] ákafliga ríðandi“ (Ps, 9; „kam [...] stürmisch reitend“), und heißt den Roten Ritter geziertisch, seine Rüstung abzulegen: „Hvat segir þú fjándi? sagði hann. Spottar þú mik, er þú vill ekki enn af fara herklæðum mínum? far af skjótt, ek fyrirbýðr þér í at vera lengr“ (Ps, 9; „Was sagst du, Teufel?“ sagte er. „Verspottest du mich, da du meine Rüstung nicht ablegen willst? Leg sie schnell ab, ich verbiete dir, sie länger zu tragen“). Der Rote Ritter sieht in dieser Situation nur die offenkundige Weltfremdheit Parcevals und liest aus ihr, dass Parceval ungefährlich sei – stattdessen ist Parceval jedoch unberechenbar für ihn, weil der Rote Ritter innerhalb der Gepflogenheiten des ritterlichen Habitus denkt, während Parceval einzig der Befriedigung seiner Bedürfnisse folgt und keine sozialen Normen kennt. Aus diesem Defekt ergibt sich überhaupt erst die Möglichkeit, dass Parceval den Roten Ritter besiegen kann: er führt keinen Tjost gegen ihn, in dem er dem Ritter unterlegen wäre. Stattdessen beginnt der Rote Ritter die Eskalation, indem er Parceval mit dem stumpfen Ende der Lanze schlägt; Parceval wiederum überrascht ihn mit einem Gegenangriff und verwundet ihn tödlich.

Parceval hat nun sein erstes Ziel erreicht: er trägt die Rüstung und wird selbst zum Roten Ritter. Diese Übernahme der Identität bewirkt zudem eine innerliche Veränderung: nun wird Parcevals Handeln durch den Wunsch motiviert, durch ritterliche Taten die Jungfrau, die seinetwegen von Kæi geschlagen worden war, zu rächen. Durch die Rüstung wird zudem Parcevals Äußeres seinem Inneren stärker angeglichen: „sómdi hánum einkar vel“ (Ps, 10; „sie stand ihm sehr gut“). Trotzdem ist die von der mittelalterlichen Norm geforderte ganzheitliche Übereinstimmung noch nicht gegeben: Parceval weigert sich, das Seidengewand des Ritters anzuziehen, und bleibt unter der Rüstung in seinen bäuerlichen Kleidungsstücken. Parcevals

Äußeres steht hier also symbolisch für sein Inneres: er wirkt zwar auf den ersten Blick wie ein Ritter, aber den ritterlichen Habitus hat er noch nicht gelernt, sondern er verhält sich noch normüberschreitend.

Das wird bei Parcevals nächster Station auf Groholl geändert. Dort erfährt Parceval bei Gormanz eine Ausbildung im korrekten Tjostieren. Dabei ist der Held äußerst wissbegierig: „Gjarna vilda ek lifa til þess er ek kynna svá vel ok betri þikki mér sjá kunnasta, en miklar eignir ok fjárhluð“ (Ps, 14; „Gerne würde ich dafür leben, dass ich das so gut könnte, und mir scheinen diese Fähigkeiten besser zu sein als große Besitzungen und Vermögen“). Hier zeigt sich seine genealogische Veranlagung:

[B]ar hann þegar svá vel skjöld sinn ok rétt ok beint spjót sitt, sem hann hefði or barndómi jafnan í atreiðum verit ok riddara bardaga, þvíat hann hafði slíkan vápnaburð af kynfylgu ok nattúru sjálfss síns ok var hann hinn djarfasti til vápna ok var füss slíkt at nema. (Ps, 14)

Daraufhin hielt er sein Schild so gut und seinen Speer so gerade und genau, als ob er sich schon seit der Kindheit im Angreifen zu Pferde und im ritterlichen Kampf geübt habe, weil er einen solchen Umgang mit Waffen von der Eigenart seines Geschlechts und seiner Veranlagung her besaß, und er war im Gebrauch der Waffen sehr kühn und war darauf bedacht, solches zu lernen.

Durch diese direkten Zuschreibungen der Erzählinstanz wird Parceval als äußerst vielversprechend gekennzeichnet; der Aufenthalt in Groholl markiert einen Wendepunkt für die Figur. So lernt er nicht nur das Tjostieren, sondern auch die sozialen Regeln rund um den ritterlichen Zweikampf. Zudem bekommt er von Gormanz Instruktionen über das ritterliche Verhalten in höfischer Gesellschaft:

Ef berst við einn riddara ok sigrast þú á hánum svá at hann biðr sér griða, drep þú hann ekki at vilja þínum. Verð þú ekki ofmálugr eða forvitinn. En ef þú finnr karlmann eða kvennmann þann er þurfi þinna heilræða, þá ráð þeim æ heilt ok þat sem þú hyggr þeim hollast vera ok rœk vel heilaga kirkju ok ver guðhræddr ok bið þann er allt skapaði at hann sjái til sálu þinnar ok geymi þín við syndum ok svívirðingum. En líf þitt þjóni guði til eilifs fagnaðar. (Ps, 16–17)

Wenn du gegen einen Ritter im Zweikampf kämpfst und ihn so besiegst, dass er um Pardon bittet, töte ihn nicht, wie es dir beliebt. Werde nicht geschwätzig oder neugierig. Wenn du auf einen Mann oder eine Frau triffst, die deinen guten Rat brauchen, dann gib ihnen aufrichtig einen Rat, das, was du für sie am besten hältst, und achte auf die heilige Kirche und sei gottesfürchtig und bitte den, der alles erschaffen hat, dass er auf deine Seele achtgibt, und dir deine Sünden und Schande vergibt. Diene Gott dein Leben lang, für immerwährende Freude.

Diese Anweisungen ergänzen teilweise die Ratschläge seiner Mutter, überschneiden sich aber größtenteils mit den ihren: Parceval soll milde und hilfsbereit sein, gottesfürchtig und nicht übermäßig neugierig. Diese Instruktionen bewirken einen inneren Wandel in Parceval, der auch durch seine neue Kleidung symbolisiert wird: er wird von Gormanz eingekleidet in „riddara gangveru svá ríka ok dýrliga at vel mátti einn konungr bera, skyrtu ok brók af hvítu silki, hosur af rauðu eximi, kyrtil af hinum bezta guðvef“ (Ps, 16; „Bekleidung der Ritter, die so reich und prächtig war, dass sie ein König gut hätte tragen können: ein Hemd und Hosen aus weißer Seide, Gamaschen aus rotem Samit, ein Obergewand aus dem besten Tuch“). Nun ist Parceval

äußerlich zum perfekten Ritter geworden, sodass ihn Gormanx offiziell zum Ritter schlagen lässt – Parcevals äußerliche Entwicklung ist folglich abgeschlossen.

Die nächste Station auf Parcevals Reise ist Fagraborg; hier wird ausgestellt, ob Parceval die ritterlichen Tugenden wirklich verinnerlicht hat. Er hält sich an die Ratschläge von Gormanx, allerdings zu strikt: so spricht er zu Blankiflúr kein Wort: „Sveinn sat og þagði ok mintist á ráð húsbóna síns at hann skyldi ekki gerast ofmálugr“ (*Ps*, 17; „Der Junge saß dort und schweig und erinnerte sich an den Rat seines Hausherrn, dass er nicht zu geschwäztig sein sollte“). Er verhält sich äußerst passiv und wartet ab, bis die Frau das Wort ergreift, dann erst spricht er, und reagiert nur auf ihre Fragen; er findet nicht von selbst heraus, warum Fagraborg so zerstört und verarmt ist. Allerdings erfüllt er die anderen äußerlichen Merkmale zur Perfektion: als Blankiflúr ihn um Hilfe bittet, willigt er ein, tröstet sie und lehnt ihre Liebe als Belohnung für den für sie geführten Zweikampf ab. Parceval erweist sich sowohl Gingvarus als auch Klamadius gegenüber als überlegen, was seine überragenden körperlichen Fertigkeiten illustriert: es wird darauf angespielt, dass er so wenig Übung im Tjost notwendig habe (die Fähigkeit wurde erst am Vortag erlernt), weil es ihm gewissermaßen im Blut liegt und das Rittertum seine Bestimmung ist. Den beiden Geiseln gegenüber verhält sich Parceval zudem sehr nachsichtig, was übereinstimmt mit den Ratschlägen von Gormanx – dadurch wird die Existenz einer ritterlichen Elite evoziert. Deren Angehörige können sich zwar oberflächlich gesehen feindlich gesinnt sein, aber sie teilen alle denselben Wertehorizont und verhalten sich gegenüber den anderen daher nicht notwendigerweise exorbitant destruktiv. Durch seinen Ritterschlag gehört Parceval jetzt auch zu dieser sozialen Schicht, er ist folglich in die Gesellschaft integriert und muss sich nach dem Habitus richten und nicht mehr einzig seinem Egoismus folgen.

Durch das Bestehen dieser Proben erwirbt sich Parceval die Hand Blankiflúrs, wie die Erzählinstanz kommentiert: „mátti hann nú, ef hann vildi, fá hennar sem ríkr höfðingi ok máttugr“ (*Ps*, 27; „er konnte nun, wenn er wollte, sie als ein reicher und mächtiger Anführer bekommen“). Allerdings wird ihm direkt zugeschrieben, dass er sich unglücklich fühle, da er nicht um das Befinden seiner Mutter weiß: „þetta stóð hánum jafnan fyrir gleði“ (*Ps*, 27; „dies stand ihm im Weg, um glücklich zu sein“). Erstmals im Text sorgt er sich hier um einen anderen Menschen, ohne dass ihm für seine Sorge eine direkte Belohnung winkt, wie in Blankiflúrs Fall. Die emotionale Verbindung zu seiner Mutter ist es, die ihn zum erneuten Auszug motiviert, sodass Parceval Blankiflúr zurücklässt – dass er dabei eine parallele Situation zu seinem Auszug weg von seiner Mutter schafft, dessen negative Folgen er in diesem Moment verspürt, wird ihm nicht bewusst.

In der Gralsburg wird wiederum sein ritterliches Verhalten geprüft; hier besteht er, im Gegensatz zu Fagraborg, die Prüfung allerdings nicht. Wieder hält er sich zu eng an den Lehrsatz von Gormanz, der ihm übermäßige Neugier verbietet: er fragt nicht nach der blutenden Lanze, dem Gral oder dem körperlichen Zustand seines Gastgebers, obwohl deutlich wird, dass er sich innerlich dafür interessiert: „Sem Parceval sá þetta, þá undraðist hann með hverjum hætti þetta mátti vera, en þó dirfðist hann ekki at spyrja með hverjum hætti þat gerðist, þvíat hann mintist hvat sá hinn dýrligi maðr hafði kent hánum er hann gerdi riddara“ (Ps, 30; „Als Parceval dies sah, da wunderte er sich darüber, welche Gewohnheiten das seien, aber er wagte es nicht, zu fragen, nach welchen Sitten das geschah, weil er sich erinnerte, was der angesehene Mann ihm beigebracht hatte, als er ihn zum Ritter gemacht hatte“). Hier wird gezeigt, dass Parceval zwar die Leitsätze ritterlichen Verhaltens verinnerlicht hat, aber noch nicht die Weisheit besitzt, sie situationsabhängig in die Tat umzusetzen; er folgt ihnen wie ehernen Gesetzen und nicht wie grundlegenden Verhaltensnormen, die das Handeln beeinflussen, aber nicht diktieren sollen. Nach außen hin lässt sein Verhalten die Inferenz zu, dass es sich um einen egoistischen Menschen handelt, der sich nicht für die Belange anderer interessiert; genau das Gegenteil wird durch das ritterliche Ideal gefordert. Weil er dieses Ideal in der Gralsburg nicht praktisch umsetzt, scheitert Parceval in dieser Situation.

In der Begegnung mit der Dame, die ihren getöteten Geliebten auf dem Schoß hält, werden Parcevals Vergehen offenkundig: durch seinen Auszug hat seine Mutter den Tod gefunden, und durch sein Schweigen hat er den Gralskönig nicht erlöst. Interessant ist hier besonders, dass Parceval sich erstmals selbst benennt: „En hinn er ekki vissi nafn sitt, nema hann gat til: Þat ætla ek, sagði hann, at ek heiti Pacuvaleis. En ekki vissi hann hvárt hann sagði satt eða eigi“ (Ps, 32; „aber er wusste seinen Namen nicht, sodass er ihn riet: ‚Das glaube ich,‘ sagte er, ‚dass ich Pacuvaleis heiße.‘ Aber er wusste nicht, ob das, was er sagte, wahr oder falsch war“). Zwar weiß das Publikum durch die Benennung der Erzählinstanz seit dem Beginn des Textes, dass der Held Parceval heißt – allerdings wird hier zum ersten Mal sein Name von Figuren und nicht von der Erzählinstanz genannt. Durch die Selbstbenennung gibt sich Parceval zum einen eine individuelle Identität; zum anderen macht er sich benennbar – andere Figuren können ihn jetzt beim Namen nennen, er fügt sich damit also in die Gesellschaft ein.⁴ Parceval wird sich an dieser Stelle seiner selbst bewusst; dieses Wissen hat ihm allerdings die Dame voraus, die sich als Verwandte Parcevals herausstellt und ihn als „hinn veili Parceval“ benennt (Ps, 32; „der

⁴ Im afrz. *Perceval* von Chrétien de Troyes verfährt die Erzählinstanz in diesem Bezug ganz anders: auch sie gibt sich unwissend über den Namen des Helden und nennt ihn *li vallés*, bis zu dem hier diskutierten Zeitpunkt in der Geschichte, in der erstmals von Figuren der Name Perchevax genannt wird (vgl. *Parceval*, 200). Im *Perceval* erhält der Held an dieser Stelle sowohl auf diegetischer als auch auf nichtdiegetischer Ebene seinen Namen.

schwache Parceval“). Das Figurenwissen Parcevals ist also beschränkt, obwohl er schon einen Namen trägt, der anderen bekannt ist, kennt er selbst ihn nicht. Im Namen spiegelt sich also, was für Parcevals Identität generell gilt: das Ritter-Sein ist ihm in die Wiege gelegt und vorgegeben, aber er realisiert das zu Beginn der Handlung nicht; stattdessen ist die Annahme dieser Identität ein Lernprozess, der erst am Ende des Textes abgeschlossen ist.

Durch die Informationen der Dame verliert Parceval seine *quest* – seine Mutter ist tot. Allerdings findet er sofort ein neues Ziel: er rächt seine Verwandte, deren Geliebter im Zweikampf getötet wurde. Hier kann auf eine neue Stufe seiner Annahme des ritterlichen Habitus gefolgert werden: Parceval kämpft für eine andere Figur, der Unrecht geschehen ist, ohne selbst einen Vorteil davon zu haben. In der Begegnung mit dem Arroganten Ritter wird er wiederum mit den Fehlern seiner Vergangenheit konfrontiert. Dessen Geliebte muss in Elend leben, weil Parceval sie gegen ihren Willen geküsst hatte. Hier werden Parceval wiederum direkt Gefühle zugeschrieben: „Parceval roðnaði af skömm“ (Ps, 34; „Parceval errötete vor Scham“). Parceval lernt sowohl in dem Gespräch mit seiner Verwandten als auch in der Konfrontation mit dem Zeltfräulein, dass seine Taten auch negative Folgen für andere haben können, die er bei seinem Handeln abwägen muss. Dadurch sind beide Konversationen entscheidende Schritte in seiner Entwicklung als sozialer Mensch. Er macht immerhin sein Fehlverhalten in Bezug auf das Zeltfräulein wieder gut, indem er den Arroganten Ritter nach dem Tjost dazu zwingt, ihre Bestrafung aufzuheben.

Auf dem beschneiten Feld wird ein weiterer Schritt auf der Entwicklung Parcevals dargestellt. Er sieht Blut auf dem Schnee:

þá kom hánum í hug at slíkr litr var í andliti Blankiflúr, unnustu hans, ok var hann þat nú svá mjök hugsandi, at hann var öllu öðru gleymandi. Hann gáði einskis annars en sjá hér á. Svá var hann þetta mjök íhugandi ok svá tók hann þá mjök at unna, at ekki mátti hann þá annat kunna (Ps, 38).

Da kam ihm in den Sinn, dass solche Farben im Gesicht Blankiflúrs waren, seiner Geliebten, und nun war er so nachdenklich, dass er alles andere vergaß. Er achtete auf nichts anders, als das anzuschauen. Er grübelte sehr darüber und begann, so sehr zu lieben, dass er nichts anderes tun konnte.

Hier wird Parceval erstmals ein komplizierteres Innenleben direkt zugeschrieben – er erinnert sich an Blankiflúr und denkt über sie nach, sodass er alles um sich herum vergisst.

In den folgenden Versuchen von Sigamor und Kæi, Parceval zu Artús zu ordern, liegt eine Rekurrenz auf die anfängliche Auseinandersetzung zwischen Parceval und dem Roten Ritter. Zu diesem Zeitpunkt hatte Parceval auf unhöfische Weise dem still auf dem Pferd sitzenden Ritter Befehle gegeben. Jetzt sind die Rollen vertauscht: Parceval ist der Rote Ritter geworden, während die Ritter von Artús Parcevals Rolle als unhöfisch Fordernde einnehmen. Durch Parcevals Siege gegen Sigamor und Kæi wird wieder seine körperliche Überlegenheit

illustriert; nebenbei rächt er außerdem die Jungfrau, die Kæi seinetwegen beleidigt hatte. Nur Valver ist schließlich in der Lage, Parceval an den Artúshof zu bringen: durch respektvolle Kommunikation auf Augenhöhe: „Bróðir, sagði hann [Valver, KSK], gjarna vilda ek heilsa þér ef ek vissa at þinn hugr væri jafnheill til míni sem minn er til þín“ (Ps, 40; „Bruder,“ sagte er [Valver, KSK], „gerne will ich dich grüßen, wenn ich wüsste, dass du mir ebenso wohlgesonnen bist wie ich dir“). Parceval kann schließlich in den Artushof integriert werden; er hat die Ehre der Jungfrau wiederhergestellt. Darin zeigt sich ein vorläufiges Ende der Charakterentwicklung Parcevals: er ist äußerlich und innerlich zum Ritter geworden und hat den höfischen Habitus angenommen.

Diese Balance wird allerdings nicht lange aufrechterhalten; in Korboel wird Parceval wiederum mit einem Fehler aus seiner Vergangenheit konfrontiert, seinem Missverhalten in der Gralsburg, und er schwört, „at hann skyldi ekki fyrr aptr koma en hann vissi hvat gangandi greiði var“ (Ps, 41; „dass er nicht eher zurückkehren würde, als dass er wisse, was der Gral sei“). Parceval verbringt nun einige Jahre auf Aventiure: „hann lifir svá fimm vetr, at hann kom hvárki til kross né kirkju, svá var hánnum mikill hugr á at fremjast at riddaraskap“ (Ps, 51; „Er lebte fünf Winter lang so, dass er weder zum Kreuz noch zur Kirche kam, weil er sich so sehr damit beschäftigte, sich in Ritterschaft auszuzeichnen“). Hierin verstößt er also gegen die Ratschläge, die ihm seine Mutter und Gormanx gegeben haben. An Karfreitag trifft Parceval schließlich Pilger*innen, die ihn für sein unchristliches Äußeres tadeln. Hier wird der letzte Defekt Parcevals offenbar: er erfüllt zwar das ritterliche Ideal in seiner weltlichen Form zur Perfektion, hat allerdings die geistliche Seite dieses Ideals vernachlässigt.

Parceval realisiert diesen Fehler selbst: „kom hánnum í hug hversu ferliga hann hafði lifat“ (Ps, 51; „es kam ihm in den Sinn, wie abscheulich er gelebt hatte“). Auf diese Gedanken hin handelt Parceval sofort und begibt sich zum Eremiten, um seinen Mangel auszugleichen: „Þá bað Parceval sér miskunnar með knéföllum ok tárum ok fullkominni iðran“ (Ps, 52; „Da bat Parceval um Vergebung, indem er auf die Knie fiel, weinte und vollkommen reuig war“). Er beichtet dem Eremiten seine Sünden, besonders sein Fehlverhalten in der Gralsburg. Damit beendet er seine *quest* – der Eremit klärt ihn über die Natur des Grals auf. Schließlich wird Parceval in der christlichen Lebensweise belehrt und erhält wiederum Ratschläge: „gæt nú héðan af sálu þinnar ok gakk jafnan til kirkju fyrr en í nökkurn stað annan ok hlýð messu með lítillæti til guðs. Ver lítillátr ok þjónostufullr öllum þurftugum“ (Ps, 52; „achte nun auf deine Seele und geh in die Kirche, hier wie auch an irgendeinem anderen Ort, und hör die Messe mit Demut vor Gott. Sei demütig und hilf allen Bedürftigen“). Parceval komplettiert mit dieser Ausbildung sein Inneres: er füllt nun das ritterliche Ideal eines *miles christianus* gänzlich aus.

Daraufhin heiratet Parceval Blankiflúr und wird zum „ágætr höfðingi“ (*Ps*, 53, „hervorragender Anführer“) – einem perfekten Herrscher, der den höfischen und den christlichen Habitus vollkommen verinnerlicht hat und auch äußerlich repräsentiert.

6.2.3 *Vilmundar saga viðutan*

Im Gegensatz zu *Ssf*, *Ps* und *Ksk* wird der Held der *Vsv* nicht zu Beginn der Handlung eingeführt, sondern erst, als schon die Ausgangssituation in Holmgardaríki etabliert ist. Auch hier wird die Erzählschablone ‚Heranwachsen des Helden‘ benutzt; zunächst werden die Eltern von Vilmundr beschrieben: „[K]all bio j afdal j burt fra audrum monnum. hann het suidj hin sokndiarfi son baugubosa. kelling hans het herborg“ (*Vsv*, 8; „Ein Mann wohnte in einem abgelegenen Tal weit weg von anderen Menschen. Er hieß Suidi *hin sokndiarfi*, Sohn von Bögu-Bosi. Seine Frau hieß Herborg“). Zu Beginn werden keine weiteren Informationen über die Suidi und Herborg gegeben, sodass sie Vilmundr nicht wesentlich profilieren; im Gegensatz dazu lässt die fiktive Welt, in der er aufwächst, allerdings Inferenzen zu: so deutet die Abgeschiedenheit auf gesellschaftliche Isolierung und einen kaum ausgebildeten höfischen Habitus voraus.

Der Held selbst wird folgendermaßen eingeführt:

þau attu son þann er uilmundr er nefndr. hann uar micill uexte en sterkr at afle. ok fridr synum haerdr manna bezt ok eygdr uel. skartsamligr á allan uoxt ok uoru þo menn andlit fridarj. En þo uilldu marger helldr hafa hans yfer lit. en hinna er fridare uoru kalladjr. (*Vsv*, 8–9)

Sie hatten einen Sohn, der Vilmundr genannt wird. Er war groß von Wuchs und stark an Kraft, und schön in der Erscheinung, das Haar war das beste aller Menschen und die Augen gut; prächtig in der gesamten Gestalt und doch gab es Menschen von schönerem Antlitz. Aber trotzdem wollten viele lieber sein Aussehen haben als das von denen, die schöner genannt wurden.

Durch direkte Zuschreibungen wird besonders Vilmunds Äußeres beschrieben: seine körperliche Kraft und seine Schönheit, auch wenn diese nicht außergewöhnlich sei. In Hinblick auf die mittelalterliche Korrespondenz zwischen Innerem und Äußerem weist letzteres darauf hin, dass Vilmundr nicht von königlicher Abstammung ist, sondern nur der Sohn eines Kriegers. Sein Figureninneres wird wiederum nicht ausgestaltet.

Die Erzählschablone wird mit Informationen über die Ausbildung des Helden abgeschlossen:

þuj kanndi hann [Suidj, KSK] syni sinum jþrotter sund ok tafl ok at skipta ok at skylmazt med skiolld ok suerd. ok uar hann á skynja jþrotta suo at fader hans komst um aunga til jafns uid hann. Moder hans kenndj honum boknaeme. (*Vsv*, 9)

Deswegen brachte er seinem Sohn Fertigkeiten bei: Schwimmen und Schachspielen und Schießen und Fechten mit Schild und Schwert. Und er war in diesen Fertigkeiten so bewandert, dass sein Vater ihm nicht gleichkam. Seine Mutter lehrte ihn Buchwissen.

Vilmundr genießt also sowohl eine Ausbildung seiner körperlichen Fähigkeiten wie auch seines geistigen Wissens. Auf ersteres wird besonderes Gewicht gelegt und durch den Vergleich mit seinem Vater, der vorher durch die direkte Zuschreibung „hinn meste kappe“ (*Vsv*, 9, „ein sehr großer Krieger“) profiliert worden war, wird Vilmunds Außergewöhnlichkeit unterstrichen. Beide Elternteile fungieren hier als Lehrer*innen, was auf die Isolation der Kernfamilie zurückzuführen ist. Damit scheint die Figur zunächst nicht defektiv zu sein.

Dieser Eindruck wird allerdings im nächsten Satz verändert:

þa spyr hann kall ok kelljngu huar menn allir uoru þeir sem saugr eru af *giorvar*. en þau saugdu honum at menn uoru þa allir dauder en traull uaere epter j heimjnum sum stadar. ok draepi þau menn ef þau saei þa. alfar lifa ok eru þeir j jördu nidri. (*Vsv*, 9)

Da fragt er den Mann und die Frau, wo alle diese Menschen seien, von denen die Geschichten handeln. Und sie sagten ihm, dass die Menschen alle tot seien, aber an manchen Orten auf der Welt Trolle zurückgeblieben seien. Und sie töteten Menschen, wenn sie sie sähen. Elfen leben und sie sind unten in der Erde.

Das Publikum hat Vilmundr gegenüber hier Wissen voraus, da vorher in der Geschichte die Situation in Holmgardariki etabliert worden war, wo es sicherlich Menschen, aber weder Trolle noch Elfen gibt. Hier wird Vilmunds zentraler Defekt offensichtlich: seine fehlende Informiertheit über die menschliche Gesellschaft, die einerseits aus der geographischen Isolation der Welt entspringt, in der er aufwächst, andererseits aber den Eltern zuzuschreiben ist, die ihn nicht über die wahren Verhältnisse aufklären, die sie selbst sehr wohl kennen. Vilmundr selbst ist den Eltern in dieser Situation rein passiv ausgeliefert; er kann nicht selbst wissen, dass es tatsächlich Menschen gibt.

Vilmunds Aktivitäten in Suidis Tal werden singulativ von der Erzählinstanz beschrieben: „vilmundr geymdj jafnan at fenadj. hann skaut opt dyr ok fugla“ (*Vsv*, 9; „Vilmundr hütete oft das Vieh. Er jagte oft Tiere und Vögel“). Diese Handlungen weisen sein Äußeres als Bauern aus, sodass hier ein Kontrast zu seiner Abkunft von einem Krieger und einer Königstochter entsteht, der prägend für die Figur ist: Vilmundr hat noch nicht den ihm passenden Platz in der Gesellschaft gefunden.

Das Gespräch zwischen Silven, Soley und ihrer Ziehschwester ist das erste Mal, dass Vilmundr Menschen außer seinen Eltern sieht. Da sie in einem Stein sitzen, muss er sie basierend auf seinem Figurenwissen für Elfen halten. Zudem wird sein Weltwissen weiters in seiner bisherigen Konfiguration bestätigt, weil die Ziehschwester sagt, sie könne den verlorenen Schuh nicht wiederholen, weil „þángat er ecki faert fyrer traullagángs“ (*Vsv*, 10; „dorthin kann man nicht gehen, weil dort Trolle umgehen“). Vilmunds Figurenwissen wird allerdings auch erweitert: er erhält Informationen über den Königshof und Kolr und überhört zudem die

Weissagung, dass er Soley heiraten wird. Diese neuen Informationen motivieren die Figur, das Tal zu verlassen.

Beim Auszug Vilmunds wird sein Figurenäußeres beschrieben:

hann var í biarn-skins stakki rauðum ok lodnum. ok saumaðr með miklum hagleik. digrt silfrbellti hafdi hann um sik. ok á stórnann saxkníf buinn með silfr. Otrsskins kírf á haufdi. ok var sleiginn á silfr gjörd. hárit gullt sem silki. ok lá niðr á herdum ok hróck sem lokusþon. breiðoxi mikla silfr rekna í hendri. er fader hans hafdi gefit haunum. (Vsv, 10)

Er trug einen Kittel aus roter zottiger Bärenhaut, der mit großer Sorgfalt genäht war. Er hatte einen teuren Silbergürtel um sich, und daran war ein großes Sax, das mit Silber verziert war. Eine Mütze aus Otterhaut [hatte er] auf dem Haupt, sie war mit einem Band aus Silber umgeben. Das goldene Haar war wie Seide und fiel auf die Schultern herab und war gelockt wie Hobelspäne. Eine große, mit Silber verzierte Breitaxt [hatte er] in der Hand, die ihm sein Vater gegeben hatte.

Vilmundr markiert hier selbst durch sein Aussehen, dass er andere als die seinen Eltern vorgegebenen Intentionen hat: er will nicht nur die Ziege suchen, sondern ganz wörtlich *gæfa*, sein Glück, finden. Hier stimmt erstmals Vilmunds Äußeres mit seinem durch seine Eltern determinierten Stand überein.

Nachdem er im Wald die Orientierung verliert, kommt Vilmundr schließlich an einer merkwürdigen Klippe an:

hann var þá kvominn at haumrum nockrum. þóttitz hann þá heýra mannamál alla verga fyrer ser. ok allra kvikinda laeti. biargit var ýmsa vega litt. baeði hvítt ok blátt. raudt ok gullt. ok svo slett sem sem skafit vaeri enn ei mátti hann síá fyrir þokunni hvorsu hátt var á biargit. ok eirninn heirde hann upp í loptit mannamál. (Vsv, 11)

Er war an einige Felsklippen gekommen. Es schien ihm da, als höre er überall über sich menschliche Stimmen, und Laute verschiedener Tiere. Die Felsklippe war auf verschiedene Weise gefärbt, sowohl weiß als auch blau, rot und gold, und sie war so glatt, als ob sie abgeschabt sei, aber er konnte wegen dem Nebel nicht sehen, wie hoch die Klippe war, aber er hörte menschliche Stimmen oben in der Luft.

Die Erzählinstanz nimmt hier die Figurenperspektive Vilmunds ein, der das Objekt vor ihm nicht einordnen kann; das Publikum bleibt in dessen beschränktem Wissen und kann folglich genauso wenig schließen, um was es sich handelt, wie die Figur. Dadurch wird der fremde Blick Vilmunds auf die Welt exemplifiziert – er erkennt nicht, dass er an einer Stadtmauer steht, und auch das Publikum erfährt das erst, als er durch das Tor geht und die Wachen tötet, die ihn angreifen wollen. Interessant ist, dass Vilmundr das menschengemachte Gebäude mit Klippen, also mit natürlichen Objekten, vergleicht. Dieser Vergleich ist auf das intendierte isländische Publikum zugeschnitten: während Isländer*innen Stadtmauern genauso wenig kennen wie Vilmundr, wird Vilmunds Figurenwissen so konfiguriert, dass der Vergleich mit Klippen dem isländischen Publikum einleuchtet.

Bei der Beschreibung von Vilmunds erstem Betreten Holmgardarikis nimmt die Erzählinstanz überwiegend die figurale Perspektive Vilmunds ein; auch das Innenleben

Vilmunds wird wiedergegeben. Er betritt die Stadt und wird von vier Wachen überrascht; in dieser Situation zeigt sich zum ersten Mal direkt seine Überforderung: „Vilmundr kunni þá aungu svara“ (*Vsv*, 11; „Vilmundr wusste da keine Antwort“). Die Figur wird hier zum ersten Mal von anderen Menschen als seinen Eltern in ein Gespräch verwickelt und bleibt daraufhin stumm, was zeigt, dass Vilmundr kein Teil der Gesellschaft sein kann – er hat keine Sprachfähigkeit. So reagiert er auf die angriffslustigen Wachen destruktiv und tötet sie alle, was neben Vilmunds Asozialität auch erstmals seine herausragende Kraft zeigt.

Die nächste Station auf Vilmunds Irrweg ist Gullbras *skemma*. Damit betritt die Figur „das Allerheiligste“ von Holmgardariki, von dem das Publikum schon weiß, dass es durch Hiarrandi gut geschützt sein müsste. Wieder wird das Innenleben von Vilmundr explizit gemacht: „ecki þóttizt Vilmundr skylia við hvorium braugdum hann var nu kvominn“ (*Vsv*, 12; „Vilmundr schien es, als könne er nicht begreifen, auf welche Zauberkunst er jetzt gestoßen war“). Bei den anderen Figuren löst er durch sein Äußeres wiederum Furcht aus. Vilmundr erscheint als gewaltbereiter (weil bewaffneter) exorbitanter Fremder, der nicht eingeschätzt werden kann. Gullbra ist die Einzige, die richtig erkennt, dass von ihm nicht notwendigerweise Gefahr ausgeht. Vilmunds gute Tischsitten werden betont, wie auch sein Anstand, als er beim Schlafen seine Kleidung nicht ausziehen will – er hat also Verhaltensweisen gelernt, die ihn gesellschaftsfähig machen.

In Holmgardariki offenbaren sich die Folgen von Vilmunds Isolation; so fragt er Gullbra:

hvort ertu maðr eðr traull eða Álfkona eða hvar er ek kominn eðr hvat heiter þu. hun brosti þá at ok maellti: þikker þer ek vera svo tröllslig. ecki veit ek þat seiger hann. Ek hefi alldrei traull sed eðr Álfa. (*Vsv*, 12)

„Was bist du, ein Mensch oder ein Troll oder eine Elfenfrau, und wohin bin ich gekommen, und wie heißt du?“ Sie lächelte darüber und sprach: „Findest du, dass ich wie ein Troll aussehe?“ „Das weiß ich nicht,“ sagt er. „Ich habe weder Trolle noch Elfen je gesehen.“

Während diese Fragen aus Vilmunds begrenztem Figurenwissen heraus logisch sind, ist das Publikum hier mit größerem Wissen ausgestattet, sodass seine Fragen ignorant erscheinen und Anlass zum Lachen sind. Anstatt aber Angst zu haben und den Kontakt zum Neuen zu scheuen, kann gefolgert werden, dass Vilmundr Gullbra wie allen Menschen in Holmgardariki mit Mut und Neugier begegnet.

Auch das nächste Gebäude, das Vilmundr betritt, die Küche, wird aus seiner Figurenperspektive heraus beschrieben: „hann sier nu eitt hus hvar ríkr ok gengr þángat. þar eru inni marger menn. katlar uppi ok slátr í sodit“ (*Vsv*, 13; „er sieht nun ein Haus, das raucht, und geht dorthin. Darin sind viele Menschen, die Kessel hängen oben und das Geschlachtete ist in der Fleischbrühe“). Dort wird er überraschend von der falschen Auskubuska angegriffen; er überwindet sie allerdings, was eine Vorausdeutung auf den Ausgang des Kampfes Vilmunds

und Hiarrandis gegen Kolr und Auskubuska darstellt. Weiters erkennt er Soley in Auskubuskas Körper – damit wird eine Inferenzstelle für Vilmunds Intelligenz und Klarsichtigkeit geschaffen.

Die letzte Station ist die Halle des Königs; durch Gullbras Hinweise erkennt Vilmundr, wer der König ist, und zeigt somit geringeres Unwissen als zuvor. Vilmunds Essverhalten, er isst vier Portionen, scheint seinem Äußeren und seiner Kraft angemessen; doch löst es unter den Männern Spott aus, wie auch seine Antworten auf die Fragen des Königs:

edr huert villtu [Vilmundr, KSK] fara. ok þu ert uaen madur. eg leita at glaefu seger vilmundr feingit hafa þeir glaefu seger kongr sem eigi eru mannuaenligri en þu. edr ser þu hana nôckut her. eckj seger vilmundr edr hefir hun eckj komjt her suo at per vitet. Eg ueit ei huat þú kalla glaefu seger kongr. þat er geit faudr mjns med þrimr kidum seger hann. þa hlogu allir menn j hóllune. ok sôgdu at þetta uaere fîfl. en kongr quezt eigi þat aetla en uera ma at hann se sialldan uanr monnum. (Vsv, 14-15)

„Und wohin willst du [Vilmundr, KSK] ziehen? Und du bist ein schöner Mann.“ „Ich suche nach Glück,“ sagt Vilmundr. „Glück haben die,“ sagt der König, „die nicht vielversprechender sind als du. Und siehst du es hier irgendwo?“ „Nein,“ sagt Vilmundr, „oder wisst ihr, ob sie hierhergekommen ist?“ „Ich weiß nicht, was du Glück nennst,“ sagt der König. „Das ist eine Ziege meines Vaters mit drei Zicklein,“ sagt er. Da lachten alle in der Halle, und sagten, dass das ein Tölpel sei. Der König aber sagte, dass das nicht stimme, sondern es sein könne, dass er kaum an Menschen gewöhnt sei.

Hier prallen zwei Diskursebenen aufeinander: während der König Glück metaphorisch meint, referiert Vilmundr auf die Ziege; wiederum ist Vilmunds Verhalten basierend auf seinem Figurenwissen logisch und sinnvoll, während es für alle übrigen tölpelhaft wirkt. Das Publikum kann hier zwischen zwei identifikatorischen Standpunkten wählen – versetzt es sich in die Figurenperspektive Vilmunds, die durch die detaillierten Beschreibungen seines Eindrucks von Holmgardariki etabliert worden ist, wirken die Reaktionen des Königs unverständlich. Wird wiederum der Standpunkt der Allgemeinheit angenommen, entsteht aus Vilmunds Verhalten humoristisches Potential – der Held wird zum Narren.

In der Folge beginnt Vilmunds Integration in die Gesellschaft. Im ersten Schritt stellt er in Tests gegen Ruddi und Hiarrandi seine körperliche Überlegenheit für alle anderen anwesenden Figuren sichtbar unter Beweis. Durch die auf die Tests folgende Blutsbruderschaft mit Hiarrandi erhält Vilmundr einen Platz in der Gesellschaft und überschreitet den Spott seiner Mitmenschen: „var þat allra manna mal at eigi hefdj uaskare madur komit j þat land er vilmundr uar“ (Vsv, 19; „das war die Meinung aller Menschen, dass niemals ein tapferer Mensch ins Land gekommen sei als Vilmundr“). Obwohl er nun äußerlich relativ integriert zu sein scheint, ist er in seinem Figureninneren immer noch latent asozial: „â medan hann uar nykomen var hann litt j sidblendj uid adra menn. [...] þuj uar hann kalladr vilmundr uidutan“ (Vsv, 19; „weil er ein Neuankömmling war, verkehrte er wenig mit anderen. [...] und deshalb wurde er“).

Vilmundr *viðutan* [Außenseiter] genannt“). Trotzdem wird er im Laufe der folgenden Handlung Schritt für Schritt in die Gesellschaft integriert. Vilmundr erwirbt sich durch seine körperlichen Fähigkeiten Respekt – so wird der unerwünschte Brautwerber Buris, der von Hiarrandi nicht überwunden werden kann, nur durch Vilmunds Eingreifen besiegt. Und auch die Gefahr durch Kolr wird nur durch Vilmunds Stärke gebannt.

Hier allerdings zeigt sich, dass die Figur noch immer latent asozial ist und sich dem höfischen Habitus nicht gänzlich angepasst hat. Vilmundr tötet außer Kolr noch die falsche Soley und bringt ihren Kopf als Beweis für seine Taten mit nach Holmgardariki:

hann [...] sette haufud soleyiar á bord fyrir kongen alblodugt. ok maellti suo. Nu er daudr kolr kryppa mágr þinn. hin mest spilluerkjör sem uerit hefer. ok tak nu uid haufdj hans frillu ok munu þessir spilluirkjör eigi leingr spilla rikj þinu. kongr uard suo reidr uid ord hans at hann bad sina menn upp standa ok drepa fol þetta er suo myckla suiuirdjng hefer honum giort. at setia þat hófud á bord fyrir hann er suo var hattad. (*Vsv*, 24)

Er legte das blutüberströmte Haupt von Soley vor den König auf den Tisch, und sprach: „Jetzt ist Kolr kryppa, dein Schwiegersohn, der größte Übeltäter, den es je gab, tot. Und nimm nun das Haupt seiner Konkubine entgegen, diese Übeltäter*innen werden deinem Reich nicht länger schaden.“ Der König wurde ob dieser Worte so wütend, dass er seinen Männern befahl, aufzustehen und diesen Narren zu töten, der ihm so eine große Schande bereitet hatte, diesen Kopf auf diese Weise vor ihn auf den Tisch zu legen.

Hier äußert sich der zentrale Defekt der Figur des Helden wiederum: seinem eigenen Figurenwissen nach spricht Vilmundr die Wahrheit, allerdings bezieht er die sozialen Normen nicht in sein Handeln ein. Es ist die Präsentation seiner Tat, die allzu ehrliche Schilderung des Verhältnisses der falschen Soley mit dem Sklaven Kolr, die den König gegen ihn aufbringt. Hier wird die Asozialität der Figur deutlich, und folgerichtig verbannt der König Vilmundr aus Holmgardariki.

Nicht durch den Helden selbst, sondern durch das Agieren anderer Figuren, Hiarrandi und Silven, die enthüllen, dass Vilmundr eigentlich Auskubuska getötet hat und nicht Soley, kann Vilmundr wieder mit dem König versöhnt werden. Zum Schluss der Handlung ist Vilmundr fest in Diese Welt integriert: er heiratet Soley, erhält ein Drittel des Reiches und Reichtum und baut sich eine Burg. Damit erfüllt er nun das Standesideal, das ihm durch seine Eltern in die Wiege gelegt wurde. Ob die Figur sich allerdings am Ende des Textes an den höfischen Habitus angepasst hat, wird von der Erzählinstanz offengelassen.

6.2.4 *Göngu-Hrólfs saga*

Wie in der *Vsv* wird auch in der *GHs* der Held nicht gleich zu Beginn des Textes eingeführt, sondern erst, nachdem die Lage und die Figur der bedrängten Prinzessin etabliert sind. Zuerst wird der Vater Hrólfs, Sturlaugr, eingeführt: „réð Sturlaugr hinn starfsami fyrir Hríngaríki í Noregi. Hann átti Ásu enu vænu, dóttur Eireks jarls. Þau áttu marga sonu ok vel mannaða; einn

hét Rögnvaldr, annar Fraðmar, þriði Eirekr, fjórði hét Hrólfr” (GHs, 248; „Sturlaugr starfsami [der Unternehmerische] herrschte über Hringaríki in Norwegen. Er hatte Ása die Schöne zur Frau, die Tochter von Jarl Eirekr. Sie hatten viele und sehr tapfere Söhne: der erste hieß Rögnvaldr, der zweite Fraðmar, der dritte Eirekr, der vierte hieß Hrólfr“). Sein Vater wird nicht näher direkt beschrieben, stattdessen evoziert die Auflistung aller Brüder, dass Hrólfr als Jüngster unter dem Konkurrenzdruck der Älteren zu leiden hat.

Daraufhin bekommt der Held selbst direkt Eigenschaften zugeschrieben:

Hrólfr Sturlaugsson var manna mestr, bæði at digurð ok hæð, ok svâ þúngr, at engi hestr fèkk borit hann allan dag, ok var hann því jafnan á gaungu; manna var hann vænstr at yfirlit; ekki var hann siðblendinn við alþýðu, fór litt með gleði ok skemtan, utan helzt þótti honum gaman at fara í skotbakka, ok vera at burtreiðum; var hann svâ þúngr ok sterkr, at enginn kom honum úr söðli, en ófimliga bar hann vopn fyrir sik, ok aldri bar hann vopn; bæði var hann meinlaus ok gagnlaus flestum mönnum. Ekki var Hrólfr líkr braeðrum sínum, var ok jafnan fátt með þeim. (GHs, 248–249)

Hrólfr Sturlaugsson war der beste aller Männer, sowohl hinsichtlich seiner Stärke als auch Größe, und so schwer, dass kein Pferd ihn den ganzen Tag lang tragen konnte, und deswegen ging er zu Fuß; er war von der Erscheinung her der schönste aller Männer. Er verkehrte nicht mit den Leuten, machte wenig mit Freude und Begeisterung, außer auf den Schießhang zu gehen oder zu tjostieren; er war so schwer und stark, dass ihn niemand aus dem Sattel werfen konnte, aber er ging nicht gewandt mit Waffen um, und er trug nie Waffen. Er schien den meisten sowohl gutartig als auch nutzlos zu sein. Hrólfr war nicht wie seine Brüder, und war auch selten bei ihnen.

Die Figur wird besonders hinsichtlich ihrer körperlichen Fertigkeiten und ihres Äußeren hin profiliert – betont wird die außergewöhnliche Stärke und das Können im Tjost. Der zentrale Defekt der Figur wird gleich zu Beginn der Saga konturiert: Hrólfr ist ein passiver Einzelgänger, der sich von der Gesellschaft absondert, und erfüllt zudem den höfischen Habitus nicht ganz. Letzteres wird dadurch symbolisiert, dass er keine längeren Strecken zu Pferde reiten kann, eine zentrale Fertigkeit eines Ritters. Auch den Habitus des Kriegers, der ihm offen stünde, nimmt er nicht an; er bleibt am liebsten waffenlos.

So baut Sturlaugr Ressentiments gegen seinen jüngsten Sohn auf, der ihm nicht männlich genug erscheint, weil er nicht aktiv handelt und kein kriegerisches Leben führt: „því þiki mér ráðligt, at þú kvænist, ok setist í bú, ok gerir þik at kotkarli í afdal nokkurum, þar engi maðr finnr þik“ (GHs, 249; „das scheint mir ratsam, dass du dich verheiratest, und dich niederlässt und in irgendeinem abgelegenen Tal Häusler wirst, wo dich kein Mensch findet“). Sturlaugr will ihn degradieren, weil offenkundlich das Verhalten Hrólfs nicht zu seinem Stand passt, er also seine soziale Rolle nicht ausfüllt. Hrólfr allerdings ergreift daraufhin die Initiative und verlässt den Hof seines Vaters. Allerdings überschreitet er hierin wieder die soziale Norm, denn er schlägt Schiffe und Männer, die Sturlaugr ihm zur Verfügung stellen will, aus: „eigi hirði ek at draga menn eptir mér, [...] mér mun ok ekki orrosta heyra, því ek þori eigi mannsblóð at sjá,

vil ek ok eigi þyrapast útá smábáta með mart fólk, svá þá sökkvi þeir niðr, ok drukknu vèr allir“ (GHs, 250; „ich möchte keine Männer mit mir mitschleppen, [...] auch will ich nichts von einer Schlacht hören, weil ich Menschenblut nicht sehen kann, auch will ich mich nicht draußen auf kleinen Booten mit vielen Leuten zusammendrängen, sodass sie versinken und wir alle ertrinken“). Sturlaugr selbst benennt diese Ablehnung als Dummheit; sie erscheint vor dem Hintergrund von Hrólfs Charakter allerdings schlüssig.

Mit einer Keule in der Hand und zwei Mänteln bekleidet verlässt Hrólfr Hríngaríki. In Eiðaskógr wird er schließlich mit einer Figur konfrontiert, die sein Doppelgänger sein könnte – Atli lebt als von Sturlaugr Ausgestoßener abgeschieden und allein im Wald, so wie es Hrólfs Schicksal gewesen wäre, wenn er nicht die Initiative ergriffen hätte. Zudem greift Atli ihn mit seiner eigenen Keule an, und sie messen sich schließlich waffenlos, also so, wie Hrólfr es am liebsten hat. Hrólfr tötet Atli schließlich und lässt seine Keule zurück; stattdessen rüstet er sich mit Schwert und Speer aus, nimmt also typisch ritterliche Waffen auf.

In Dänemark begibt sich Hrólfr erstmals an einen fremden Königshof. Bei Hrólfs erstem Betreten der Halle Þorgnýs legt die Erzählinstanz besonderen Wert auf sein Figurenäußeres: „maðr gekk inn í hallina; hann var bæði digr ok hár, hann var í loðkápu síðri, ok mikit spjót í hendi. Allir þeir, er inni voru, undruðust mikillleik hans“ (GHs, 258; „ein Mann ging in die Halle, er war sowohl stark als auch groß, er trug einen lang herabhängenden Lodenmantel, und hielt einen großen Speer in den Händen. Alle, die drinnen waren, wunderten sich wegen seiner Größe“). Das Figurenäußere bildet hier symbolisch auch Hrólfs Handlungsmacht ab; die Erzählinstanz nutzt zudem die Anwesenden in Þorgnýs Halle als Folie für das Publikum der Saga, das sich auch über die Figur wundern soll.

Bei Jarl Þorgnýr kann Hrólfr seine latente Asozialität gut in die Gesellschaft einbauen: er verbringt seine Zeit unter seinen Männern, nicht am Hofe Þorgnýs, sondern in einer eigenen Burg, kommt Þorgnýr allerdings in Kriegsangelegenheiten zu Hilfe. Zudem öffnet er sich anderen Figuren um Þorgnýr: „Vingott var með þeim Stefni ok Hrólfi; Björn ráðgjafi var ok hinn kærasti við Hrólfr“ (GHs, 259; „Gute Freundschaft herrschte zwischen Stefnir und Hrólfr. Auch Björn der Ratgeber war sehr herzlich zu Hrólfr“). Damit ist die Figur erstmals in einer Gesellschaft integriert.

Die Integration am Hof wird in den Ballspielen noch weiter fortgesetzt. Hier zeigt sich auf der einen Seite, dass die selbstgewählte Isolation der Figur durch das Einschreiten anderer Figuren gebrochen werden kann – Stefnir bittet Hrólfr, mit ihm im Team gegen Hrafni und Krákr zu spielen, und dieser verlässt seine Burg und nimmt an den Spielen teil, obwohl er das in Hríngaríki nie getan hat. Weiters zeigt die Episode die Klarsichtigkeit Hrólfs: er erkennt in

den abgerissenen Gestalten von Hrafn und Krákr ihre edle Geburt und verteidigt sie vor den Männern des Jarls, obwohl sie einen Verwandten von Þorgnýr getötet haben. Hier wird betont, dass Hrólfr sensibel für die soziale Hierarchie ist, und dass er in der Lage ist, unter einem falschen Figurenäußerem das wahre Figureninnere zu sehen. In der Folge versucht Hrólfr, das Missverhältnis zwischen Äußerem und Innerem von Hrafn und Krákr zu berichtigen: er schenkt ihnen kostbare Kleidung. Dadurch verdient er sich ihr Wohlwollen, was sich am Ende der Handlung als entscheidend herausstellen wird.

Die Integration Hrólfs an Þorgnýs Hof reicht schließlich so weit, dass Hrólfr als einzige Figur für Þorgnýr die Brautwerbung um Ingigerðr führen will. In der Figurenrede Hrólfs zeigt sich, dass er sich zwar in die Hierarchie und das soziale Leben eingefügt hat, aber den korrekten Habitus noch immer nicht vollständig annehmen will:

at ek hefi með yðr verit um (nokkura) tíma í góðu yfirlæti, ok marga góða hluti af yðr þegit, þá vil ek fara þessa ferð, ok leita at ná konungsdóttur, ella liggja dauðr; en þótt ek komi aprí úr þessi ferð, þá skulu þér gipta dóttur yðra, hverjum sem þér vilið, því hún er vel verð góðs gjaforðs, en mér er eigi hugleikit konur at eiga. (GHS, 268)

Weil ich einige Zeit lang bei Euch in höchster Gunst gewesen bin, und viele gute Kostbarkeiten von Euch bekommen habe, will ich mich auf diese Fahrt begeben und versuchen, die Königstochter zu erlangen oder zu sterben; und wenn ich von dieser Fahrt zurückkehren sollte, da sollt Ihr Eure Tochter zur Frau geben, wem Ihr wollt, denn sie verdient einen guten Ehemann, und mir steht nicht der Sinn danach, eine Frau zu haben.

Wie bei seinem Vater Sturlaugr schlägt Hrólfr auch Þorgnýr ab, eine große Mannschaft mitzunehmen; hier ist diese Entscheidung allerdings nicht nur durch die Asozialität Hrólfs motiviert: „Hrólfr segist engan man vildi, því minni vari verðr tekinn einum enn mörgum“ (GHS, 268; „Hrólfr sagt, dass er niemanden wollte, weil ein Einzelner weniger auffallen würde als viele“). Hrólfr begründet seine Isolation funktional hinsichtlich der *quest* – trotzdem macht er sich dadurch angreifbar, wie sich in Bezug auf Vilhjálmr herausstellt.

Im Figurenpaar Hrólfr – Vilhjálmr stellt die Erzählinstanz das Problempotential vom Verhältnis zwischen Figurenäußerem und Figureninnerem aus. Während Hrólfr ein mächtiger Königsohn ist, ist Vilhjálmr als Bauernsohn ihm nicht nur hinsichtlich der genealogischen Abstammung und dem Platz in der sozialen Hierarchie unterlegen; zudem hat letzterer seine gesamte Familie getötet und steht mit Grímr im Bunde, einer deutlich negativ besetzten Figur. Auf den ersten Blick sieht das Ranggefälle zwischen beiden Figuren allerdings ganz anders aus: Vilhjálmr ist gutaussehend, zudem erfüllt sein Figurenäußerer auch die anderen Anforderungen des höfischen Habitus: „Hestr Vilhjálms var þaðan skamt í burt frá honum, þoldi hann ekki at gánga með vopnunum, var hann skrautmenni mikit at klæðum ok söðulreiði“ (GHS, 270; „das Pferd von Vilhjálmr war dort ganz in der Nähe von ihm; er hielt es nicht aus, mit den Waffen zu Fuß zu gehen, er war ein sehr eitler Mensch, sowohl hinsichtlich der Kleidung als auch des

Sattelzeugs“). Hrólfr wiederum geht zu Fuß und trägt nur einen Speer, während Vilhjálmr mit einem Schwert ausgestattet ist. Für Außenstehende sieht also das Paar aus wie einem Dienstverhältnis unterworfen: Vilhjálmr der Übergeordnete, Hrólfr der Diener, auch wenn der Schein in diesem Fall trügt.

Vilhjálmr kann durch einen Trick tatsächlich dieses Dienstverhältnis zustande bringen, indem er Hrólfr überraschend überfällt und ihn zu einem Dienstleid zwingt. Als Herr und Diener treten die beiden Figuren dann auch an Eireks Hof auf. Während Vilhjálmr mit seinen angeblichen Fähigkeiten angibt, verfällt Hrólfr wieder in seine latente Asozialität, die die Erzählinstanz durch direkte Zuschreibungen darstellt: „skjalaði Vilhjálmr í hvern heim, en Hrólfr var jafnan hljóðr ok þögull, ok ekki at leikum með öðrum mönnum“ (GHs, 273; „Vilhjálmr schwatzte über alles Mögliche, Hrólfr aber war sowohl still als auch schweigsam, und spielte nicht mit den anderen Männern“).

In den drei *quests*, die Hrólfr an Vilhjálms Stelle führt, wird wiederum die hervorragende körperliche Leistungsfähigkeit des Helden dargestellt: er kann Sóti überwinden. Zudem wird hier illustriert, dass Hrólfr der Auserwählte ist – die Elfenfrau hilft ihm nur, den Hirsch zu fangen, weil sie seine Identität kennt und gerade ihn als Heiler ihrer Tochter ausgewählt hat: „hefi ek því hjörtinn sent í augsýn við yðr, at ek vissa, at þér mundið vilja ná honum, ok elta hann hingat; treysti ek þér at þú hafir bezt hjarta til at gánga í hólinn með mér“ (GHs, 276; „ich habe diesen Hirsch deswegen zu Euch geschickt, weil ich wusste, dass Ihr ihn erlangen wollen und hierhin verfolgen würdet. Ich traue dir zu, dass du das beste Herz hast, um mit mir in den Hügel zu gehen“). Und auch in der Lösung der zweiten *quest* um Hreggviðs Rüstung kann Hrólfr nur reüssieren, weil Hreggvið ihn schon vorher zum zukünftigen Mann seiner Tochter Ingigerð bestimmt hat:

Ek fór í svöllulíki til Þorgnýs jarls með hár Íngigerðar [...], því ek vissi at þú mundir eptirleita af jarlsmönnum, ok þú einn vart maðr til at frelsa hana, ef lukkan fylgði, ann ek þér bezt hennar at njóta, ef þú vilt riða burt við Sörkvi, þvíat þik vantar hvárki hug nè hreysti. (GHs, 280)

Ich begab mich in Schwalbengestalt mit dem Haar von Ingigerðr [...] zu Jarl Þorgnýr, weil ich wusste, dass von allen Männern des Jarls du dem nachforschen würdest, und du allein wärst der Mann, um sie zu retten, wenn dir das Glück folgt; ich gönne es dir am meisten, sie zu haben, wenn du gegen Sörkvir im Tjost antreten willst, weil dir weder Verstand noch Mut fehlt.

Es zeigt sich hier, dass Hrólfs Schicksal prädeterminiert ist – der Ausgang der Handlung ist nicht nur von der gattungshaften Dominanten des *happy ends* vorherbestimmt, sondern auch innerhalb der Diegese vom Wirken anderer Figuren.

In der Übergabe der erfolgreich gelösten *quests* bezweifelt Eirekr dreimal, dass es wirklich Vilhjálmr war, der für den Erfolg verantwortlich ist. In diesen Konversationen tritt die Spannung zwischen Schein und Sein besonders zu Tage, wie auch der Kontrast zwischen

Vilhjálmr und Hrólfr. Während ersterer Eirekr immer wieder mit Behauptungen begegnet, die das Publikum als Lügen einschätzen kann, spielt Hrólfr immer ironisch auf die Wahrheit an, wenn er von Eirekr auf seine Beteilung angesprochen wird; so nach der dritten *quest* um Sóti: „at hygg ek, at gjarna vildi ek eiga systur þína, ok mega kenna mér at rættu hreystiverk Vilhjálms, en þat kemr mér skamt fram, at ljúga þeim sæmdun á mik, er ek vinn ekki til, ok ek er eigi tilborinn“ (GHS, 289; „das denke ich, dass ich gerne deine Schwester hätte und mir die mutigen Taten Vilhjálms rechtmäßig zuschreiben würde, aber ich werde nicht weit kommen damit, mir diese Auszeichnungen anzudichten, denn ich kann nicht ausführen, wozu ich nicht geboren bin“). Die Ironie ist auf diegetischer Ebene nur für Vilhjálmr verständlich und zielt auf ihn ab: Hrólfr nimmt Vilhjálms Perspektive ein und äußert, was dem Bauernsohn eigentlich angemessen wäre: Demut und ein Bewusstsein über seine geringe soziale Stellung und körperliche Leistungsfähigkeit. Die Ironie entsteht durch den Kontrast mit der Wahrheit – Hrólfr selbst ist es, der die *quests* erfüllt hat. Hrólfr zeigt hier also Sensibilität dafür, welche Taten welcher sozialen Rolle angemessen sind, und füllt die Rolle des Untergebenen im Gespräch mit Eirekr richtig aus; erzählerische Spannung entsteht hier für das Publikum, weil diese Rolle Hrólfr nicht angemessen ist.

Hrólfr kann sich durch das Ermöglichen der Hochzeit Vilhjálms mit Gyða schließlich aus seiner Dienerschaft befreien. In der gesamten Beziehung zu Vilhjálmr wird Hrólfs ehrenhaftes Verhalten erkennbar – er hält sich an den Eid, auch wenn dieser von Vilhjálmr durch einen Trick und Gewalt erzwungen wurde; zudem rächt er sich nach Einlösen des Eides nicht, sondern lässt Vilhjálmr einfach zurück. Hrólfr wird hier indirekt als nicht aufbrausend dargestellt, als kontrollierte und auf das Wesentliche fokussierte Figur, und das Wesentliche für Hrólfr ist das Erlangen von Ingigerðr.

Ingigerðr entscheidet sich für Hrólfr als ihren Stellvertreter im Tjost gegen Sörkvir, was erneut eine Inferenzstelle für die schicksalhafte Auserwähltheit des Helden schafft. Durch das Tragen der Rüstung und Waffen von Hreggviðr und das Reiten auf dessen Pferd Dúlcifal nimmt Hrólfr das Äußere dieser Figur an; dadurch werden auch alle positiven Eigenschaften, die die Erzählinstanz Hreggviðr zu Beginn des Textes zugeschrieben hatte, auf Hrólfr übertragbar. Dúlcifal wiederum passt in seiner körperlichen Exorbitanz perfekt zu Hrólfr – beide zusammen geben das Bild des idealen Ritters ab, der im Figureninneren wie im -äußerem größer ist als alle anderen Figuren. So ist es für das Publikum nicht überraschend, dass Hrólfr Sörkvir besiegen kann, sodass die Erfüllung der *quest* Porgnýs in greifbarer Nähe liegt.

Auf der Rückreise nach Jótland begegnen Hrólfr und Ingigerðr erneut Vilhjálmr, der eine Geschichte über seine schlechte Behandlung von Eirekr nach Hrólfs Turniersieg zum Besten

gibt. Durch Hrólfs begrenztes Figurenwissen klingt diese Geschichte plausibel, während die Erzählinstanz dem Publikum schon zuvor hat deutlich werden lassen, dass es sich um Unwahrheiten handelt und Vilhjálmr im Auftrag von Eirekr agiert. Hrólfs Reaktion zeigt zugleich seine menschliche Größe wie auch seine Naivität: er bekommt Mitleid und tötet Vilhjálmr nicht, sondern bietet ihm an, Ingigerðr zu begleiten. Durch diese Fehlentscheidung wird Vilhjálmr wieder in die Lage versetzt, ihn zu verraten: Vilhjálmr schneidet ihm die Füße ab, bevor er mit Ingigerðr weiterreist, um Þorgnýs *quest* abzuschließen und sich in die höchste soziale Schicht Jótlands einzuheiraten. Solchermaßen verwundet ist Hrólfs Figurenäußeres nun schwer beschädigt – für seine Identität als Ritter und Krieger ist körperliche Unversehrtheit und Überlegenheit essenziell. Zudem wird durch den Verrat Figureninneres und -äußeres in Ungleichgewicht gebracht: Hrólfr hat den höfischen Habitus mittlerweile angenommen; durch seine Verwundung ist er allerdings nicht mehr in der Lage, ritterlich zu handeln.

Nur durch Dúlcifals Einschreiten wird Hrólfr gerettet – das Pferd verhindert einerseits, dass Vilhjálmr Hrólfr direkt tötet, andererseits bringt es den Helden zu Björn. Dort zwingt er Möndull dazu, ihn zu heilen; in dieser Szene wird das Ausmaß von Hrólfs körperlicher Überlegenheit besonders deutlich, denn er kann Möndull trotz seiner eingeschränkten Gehfähigkeit überwältigen. Nach der Heilung sind Hrólfs Inneres und Äußeres wieder in Einklang; zudem nimmt er seine soziale Rolle am Jarlshof Þorgnýs wieder ein: „Jarl varð feginn komu Hrólfs, ok stóð upp í móti honum með allri blíðu“ (GHS, 311; „Der Jarl wurde ob der Ankunft Hrólfs froh, und erhob sich ihm gegenüber mit aller Freundlichkeit“). Die latente Asozialität der Figur wurde im Laufe der Handlung abgelöst von einer Integration an den Jarlshof. Allerdings ist die genealogische Herkunft sowie die Beschaffenheit der Figur dieser sozialen Rolle nicht angemessen: Hrólfr ist nicht zum Jarl, sondern zum König bestimmt.

So besiegt er, erneut in Garðaríki, in einer dreitägigen Schlacht Grímr und Eirekr, was erneut Hrólfs körperliche Exorbitanz illustriert:

Hrólfr gengr nú fram hart, ok höggr til beggja handa, urðu þeir lettir fyrir honum, fèll nú hverr um þveran annan; aungum þurfti hann at gefa meir enn eitt högg; gaf sá hverr dauðann fyrir lífit, er hann náði sverðinu til, ok báðar hans hendr voru blóðgaðar til axlar upp, bauð nú flestum hans framgánga ótta. (GHS, 339–340)

Hrólfr geht nun hart vor, und haut zu beiden Seiten zu, sie wurden leicht für ihn, jetzt fiel jeder quer über den anderen, niemandem musste er mehr als einen Hieb geben, er brachte jeden vom Leben in den Tod, an den er mit dem Schwert herankam, und jede seiner Hände waren bis zu den Schultern blutig, sein Vorgehen flößte nun den meisten Furcht ein

Hrólfr erscheint als allen menschlichen Figuren überlegen; notwendigerweise ist er es, der Grímr, die exorbitante Helferfigur der Gegenseite, besiegt. Der Kampf wird waffenlos ausgetragen, beide Figuren werden dadurch rein auf ihre körperliche Stärke reduziert. Um

Gríms Zauberkraft beizukommen, steht Hrólfr Möndull bei; dieser macht Grímr bewegungsunfähig, sodass Hrólfr ihn mit Hreggviðs Schwert töten kann. Hrólfr wird mit der Schilderung dieses Kampfes deutlich als die stärkste Figur des gesamten Textes markiert.

In der Zwischenzeit stirbt mit Jarl Þorgnýr der Werber um Ingigerðr, sodass der Hochzeit zwischen ihr und Hrólfr nichts mehr im Wege steht. Mit Ingigerðr findet Hrólfr eine Frau, die ihm in seiner Überlegenheit über alle anderen Figuren gleichkommt: „Sýndust þá öllum Álfhildr ok Þóra fölvar á lit hjá Íngigerði“ (*GHs*, 359; „Da schien es allen, dass Álfhildr und Þóra neben Ingigerðr hinsichtlich ihres Aussehens verblassten“). Hrólfr wird König über Garðaríki: „Hrólfr stýrði nú ríki sínu með mikilli virðing; var hann bæði vitr ok stjórnsamr, þorðu aungvir höfðingjar á hann at herja, sakir hans frægðar ok hreysti“ (*GHs*, 362; „Hrólfr lenkte nun sein Reich mit viel Würde; er war sowohl weise als auch tüchtig im Regieren, keine Anführer wagten es, bei ihm zu heeren, wegen seinem Ruhm und seiner Tapferkeit“). Hier werden Hrólfr direkt herrscherlichen Qualitäten, die das Figureninnere betreffen, zugeschrieben. Außerdem zeugt er mehrere Söhne, sodass seine Herrschaft genealogisch gesichert ist. Am Ende der *GHs* hat Hrólfr folglich den ihm vorbestimmten Habitus gänzlich angenommen und sich perfekt in die Gesellschaft integriert, und zwar an dem Platz, der ihm zusteht – als allen überlegener Herrscher.

6.2.5 Konrads saga keisarasonar

Der Figur des Helden der *Ksk* wird gleich zu Beginn des Textes konstruiert. Dafür wendet die Erzählinstanz das genealogische Prinzip an, das der Erzählschablone ‚Aufwachsen des Helden‘ vorgibt: es wird zunächst der königliche Vater, Rikardr, eingeführt: „einn gofugur kongr ried fyrir Saxlandi sa er Rikardr hiet [...] hann war uitur ok uínsæll ok vel at sier gior. hann war sigursæll j orrustum uitur ok sniallr j máli frudur ok forsiall“ (*Ksk*, 1; „ein vornehmer König herrschte über Saxland, der Rikardr hieß. [...] Er war weise und beliebt und handelte sich zum Ruhm. Er war siegreich in Schlachten, weise und redegewandt, gelehrt und umsichtig“). Es wird hier die Information etabliert, dass der König ein hervorragender Herrscher ist, der mit allen Fähigkeiten ausgestattet ist und keine Fehler hat. Im Gegensatz dazu fällt die erstmalige Konstruktion des eigentlichen Helden, Konradr, recht dünn aus: „þau [Rikardr und seine Frau, KSK] áttv ij born ok hiet Konradr son þeirra en Síulía dottir. þat var at agætum giort hue fogur þau woru af ollum þeim sem þau sav“ (*Ksk*, 1; „sie [Rikardr und seine Frau] hatten zwei Kinder; ihr Sohn hieß Konradr und die Tochter Síulía. Es wurde von allen, die sie sahen, gelobt, wie schön sie waren“). Die Figur des Helden erhält mit dem Namen erstmals seine Identität; daneben wird sie durch ihr Äußeres profiliert. Da im mittelalterlichen Denken generell eine

Korrespondenz zwischen Äußerem und Innerem angenommen wurde (vgl. Schulz 2015, 41–42), wird hier eine Inferenzstelle für das Publikum geschaffen – da Konradr schön ist, muss er auch innerlich hervorragend sein. Diese Inferenz wird durch die Textumgebung unterstrichen: nach dem genealogischen Prinzip gibt der Vater hier die Folie für den Sohn vor – es wird evoziert, dass Konradr genauso klug, gelehrt und stark werden wird wie Rikardr.

Im Gegensatz dazu, dass der Held der *Ksk* besonders über Inferenzen profiliert wird, die das Publikum basierend auf dem Erwartungshorizont der Gattung leisten muss, werden die anderen Hauptfiguren durch direkte Zuschreibungen geformt: neben Rikardr werden auch Rodeir und Rodbert so gestaltet: „Rodeir hiet einn gofugur jall. hann war hinn mesti spekingur ok hinn bezti klerkr. [...] hann attí sier konu ok einn son er Rodbert hiet. hann var nær allra manna giorfiligaztur ok uænstor“ (*Ksk*, 1; „Rodeir hieß ein vornehmer Jarl. Er war ein sehr weiser Mann und ein sehr guter Gelehrter. [...] Er hatte eine Frau und einen Sohn, der Rodbert hieß. Er war beinahe der Tüchtigste und Schönste“). Wiederum wird hier angedeutet, dass Konradr Rodbert übertrifft – diese Vermutung wird im nächsten Satz bestätigt: „þat var talad at honum lægí næst wm jþrottir wid Konradi“ (*Ksk*, 1; „Das wurde gesagt, dass er hinsichtlich der Fertigkeiten Konradr am nächsten kam“). Durch dieses Vorgehen bei der Gestaltung des Helden wird er von den übrigen Figuren abgeschieden: während die Erzählinstanz alle anderen mit einem hohen Grad an Offensichtlichkeit präsentiert, wendet sie in Bezug auf Konrads innere Eigenschaften Inferenzen, womit die Informationen nicht direkt innerhalb der fiktiven Welt faktisch bestätigt werden, sondern auf der Leistung des Publikums beruhen.

Die Erzählschablone ‚Heranwachsen des Helden‘ wird auch in Bezug auf die Ausbildung Konrads gebrochen; diesem Schritt in seiner Biographie wird mehr Erzählzeit gewidmet als in der Schablone üblich. Zudem wird sie nicht nur für Konradr selbst angewandt, sondern auch Rodberts Ausbildung wird parallel beschrieben, was die beiden Figuren eng miteinander verbindet. Sie werden allerdings in dieser Parallelität miteinander kontrastiert – während Rodbert alle Sprachen der Welt lernt, konzentriert sich Konradr auf körperliche Fertigkeiten. In diesen wird ihm von der Erzählinstanz grundsätzliche Überlegenheit direkt zugeschrieben: „Rodbert er ok næmur at jþrottum ok kemzt þo huergi nær Konradi“ (*Ksk*, 3; „Rodbert lernte auch die Fertigkeiten und kam doch nirgendwo Konradr gleich“). Sprachen wiederum lernt Konradr nicht, auf seinen eigenen Wunsch hin und von seinem Ziehvater Rodeir unterstützt. Hier wird das Schema markant gebrochen – die Ausbildung des Helden ist nicht perfekt, was schlimme Folgen nach sich ziehen wird. An dieser Stelle handelt Konradr zudem das erste Mal im Text selbstständig, wodurch für das Publikum die Defektivität der Figur etabliert wird: nicht

nur hat Konradr eine signifikante Lücke in seiner Bildung, er trifft außerdem zweifelhafte Entscheidungen.

Besonders profiliert wird an dieser Stelle die körperliche Leistungsfähigkeit Konrads: „þa er hann war j herskruda sinum ok hleypti sinum hesti sem akafazt at hann tok wpp gullhring med sp[i]ozsoddi sinum er la a gotu hans ok rendi aa hond sier“ (Ksk, 4; „wenn er seine Kriegsausrüstung trug und sein Pferd laufen ließ, strebte er mit Eifer danach, dass er einen Goldring mit seiner Speerspitze aufnahm, der auf seinem Weg lag, und ihn sich in die Hand gleiten ließ“). Es werden weiters drei verschiedene Tricks beschrieben, die er zu Pferde ausführen kann. Konradr wird hier durch Inferenzstellen in direktem Bezug auf die Figur profiliert und seine Ritterlichkeit unterstrichen. Auffällig ist der Kontrast zwischen geistigem Wissen und körperlichem Können: normalerweise werden die Helden in den originalen *riddarasögur* als in beiden Bereichen hervorragend charakterisiert. Bei Konradr verschiebt sich das Gewicht stark auf die Seite des körperlichen Könnens, sodass dem ganzen sieben relativ lange Sätze gewidmet werden, während das geistige Wissen im Gegensatz dazu unterbetont wird. Hier kann folglich auf die Defektivität der Figur geschlossen werden – das Problem besteht nicht nur darin, dass Konradr keine fremden Sprachen lernt und sein geistiges Wissen damit unvollständig bleibt, sondern auch darin, dass er nicht weise genug ist, um zu sehen, dass das ein signifikanter Mangel ist.

Die Lösung dieser Unvollständigkeit wird schließlich von Rodbert scheinbar gelöst: er stellt sich Konradr als Dolmetscher zur Verfügung. Damit wird die Wissenslücke Konrads zwar geschlossen, allerdings nur oberflächlich, und der Mangel an Weisheit selbst bleibt bestehen. Zudem kann aus Rodberts Aussage ein latentes Gefahrenpotential abgeleitet werden: „megu wit þa badir j samsinni ueítazt“ (Ksk, 5; „wir können uns dann beide in Einverständnis miteinander beistehen“). Konradr ist keine unabhängige Figur mehr, sondern muss auf Rodbert vertrauen. Diese Abhängigkeit wird durch die Figurenhierarchie problematisiert: während Konradr ein Kaisersohn ist, ist Rodbert nur der Sohn eines Jarls, also eine Konradr untergeordnete Figur. Der mittelalterliche Erwartungshorizont des Publikums würde es nötig machen, dass sich dieser standesmäßige Unterschied im Miteinander beider Figuren niederschlägt, dass Konradr Rodbert überlegen ist und dies in ein Verhältnis zwischen Herrn und Untertan mündet. Auch innerhalb des Einzeltextes wird ein solches hierarchisches Verhältnis angenommen; so befiehlt Rodegeir seinem Sohn, Konradr zu dienen: „Rodbert son minn skal honum þiona ok draga glofa af hondum honum ok bera eptir honum klædi hans ok uop[n]“ (Ksk, 3; „Rodbert, mein Sohn, soll ihm dienen und ihm die Handschuhe von seinen Händen ziehen und seine Kleider und Waffen hinter ihm hertragen“). Konradr verhält sich

Rodbert gegenüber allerdings so, als ob beide hierarchisch auf einer Stufe stünden: „Konradr setur Rodbert hit næsta sier ok uirdi aunguan mann suo sem hann ok fær til menn at þíona honum uirdulíga“ (Ksk, 6; „Konradr setzt Rodbert neben sich und würdigt keinen Mann so wie ihn und bringt Männer dazu, ihm ehrenvoll zu dienen“). Das wird besonders darin deutlich, dass er ihn in die *skemma* seiner Schwester mitnimmt. Durch dieses Verhalten wird Konradr wiederum durch indirekte Inferenzen als nicht weise charakterisiert: er respektiert die hierarchische Ordnung nicht und macht sich von einer ihm untergebenen Figur abhängig.

Diese Inferenz wird durch einen Dialog zwischen Konradr und seinem Vater Rikardr verstärkt. Dieser tadelt Konradr, als er herausfindet, dass sein Wissen unvollständig ist, und warnt ihn vor Rodbert: „þat ræd ek þier þu truír betur sialfum þier en honum“ (Ksk, 7–8; „das rate ich dir, dass du besser dir selbst vertraust als ihm“). Das Inferenzpotential, das vorher durch das Figurenhandeln hergestellt wurde, wird hier durch die Figurenrede Rikards aktualisiert.

Konradr folgt dem Ratschlag Rikards allerdings nicht, was gravierende Folgen hat: Rodbert schwängert Síulíð und verstößt damit gegen alle höfischen Normen: er verrät Konradr, der ihn guten Gewissens in die *skemma* seiner Schwester mitgenommen hat, er verstößt gegen die hierarchische Ordnung, da er ein Jarlssohn und sie eine Kaisertochter ist, und er bricht sexuelle Normen, die Sex vor der Ehe tabuisieren. Es zeigt sich hier erstmals im Handeln Rodberts, dass alle bisher im Text geschaffenen Inferenzpotentiale hinsichtlich der Gefahr der Abhängigkeit Konrads von dieser Figur korrekt angelegt waren. Konradr wiederum zeichnet sich durch eine auffällige Nachlässigkeit in Hinblick auf diesen mehrfachen Normbruch aus: während sein Vater Rodbert töten lassen will, setzt er sich für den *dróttinsvikari* (Verräter an seinem Herrn) ein und rettet sein Leben. Durch sein Handeln wird die fehlende Weisheit der Figur erneut erkennbar.

Die Sprechakte Konrads, in denen er Rodbert gegenüber seinem Vater verteidigt, dienen ebenfalls zur Charakterisierung der Figur. Der Dialog ist der erste im Text, der länger ausgeführt wird, und Konradr übernimmt hier zudem erstmals die Initiative. Auffällig ist seine rhetorische Geschicklichkeit: sein Argumentationsgang geht vom Allgemeinen (sündige Menschen sind zur moralischen Erhebung aller da; bei Sünde muss folglich der Geschädigte Milde und Vergebung walten lassen) ins Besondere (Rodbert ist sündig geworden, folglich muss Rikardr Milde und Vergebung walten lassen) und lassen Rikardr keinen Spielraum, wenn er nicht gegen die christlichen Normen, die er selbst anerkannt hat („Slikt allt ueít ek“, Ksk, 11; „Das alles weiß ich“), verstößen und sein Gesicht verlieren will. Durch dieses geschickte Vorgehen rettet Konradr Rodbert das Leben. Hier zeigt sich also, dass Konradr doch weise ist;

die Defektivität der Figur ist folglich nicht allumfassend auf das geistige Wissen zu beziehen, sondern beschränkt sich auf die Sprachenkenntnis und das übermäßige Vertrauen auf Rodbert.

Zudem wird Konradr hinsichtlich seines christlichen Glaubens profiliert. Konzepte wie Sünde, Buße und Milde erscheinen als zwingend bindend sowohl für ihn als auch für seinen Vater. Die Erzählinstanz schreibt beiden Figuren nie direkt zu, dass sie christlich seien, allerdings wird dieser diegetische Fakt durch das Gespräch ersichtlich. Allerdings wird nur Konradr derart eng mit dem Christentum verbunden, was ihn von allen anderen Figuren abhebt.

Konradr verlässt gemeinsam mit Rodbert das Land; auch hier gibt er seinem Ziehbruder nach, der ihn wegen Befürchtungen einer verspäteten Mordaktion Rikards um Begleitung bittet – Konradr hat also aus dem ersten Verrat keine Konsequenzen gezogen. Seinem Vater gegenüber argumentiert er wiederum anders: „Konradr segir at hann ætlar wr landi at syna sik ok sína atgiorfí uídara j londinn en þar at eins“ (Ksk, 13; „Konradr sagt, dass er sich außer Landes begeben will, um sich und seine Fähigkeiten weiter in den Ländern zu zeigen als bloß dort“). Beide Motivationen, die Erfüllung der Bitte Rodberts und die Steigerung des eigenen Ansehens durch eine Auslandsfahrt, erscheinen also als miteinander verbunden, Konradr manipuliert seine Rede allerdings wieder abhängig vom Adressaten und gibt ersteres vor seinem Vater nicht zu, was wiederum sein rhetorisches Geschick illustriert.

Diese substanzelle Eigenschaft Konrads kann in Miklagardr allerdings zunächst nicht in Erscheinung treten, da Konradr die Landessprache nicht beherrscht und sich nicht verständlich machen kann, sondern schweigen muss. Er füllt seine erwartete Rolle als Konversationspartner des Königs Miklagards nicht aus; das übernimmt Rodbert. Dadurch ist er in der Lage, sich als Konradr auszugeben: „Rodbert suarar ek heití Konradr ok em ek son Rikardz kongs af Saxlandi“ (Ksk, 17; „Rodbert antwortet: „Ich heiße Konradr und bin der Sohn Rikards, des Königs von Saxland“). Konradr hat in dieser Situation seine Handlungsfähigkeit verloren und ihm wird eine passive Rolle zuteil, die weder seinem sozialen Stand noch seiner Rolle innerhalb der Handlungsstruktur angemessen ist. Das ist ein direktes Resultat der schon in der Erzählschablone ‚Heranwachsen des Helden‘ als Inferenzmöglichkeit dargestellten mangelnden Weisheit Konrads. Diese wird durch die parallel gestalteten Unterhaltungen Rodberts für das Publikum unterstrichen: während Rodbert ihn an seiner Seite sitzend verrät und beim König verleumdet, vertraut ihm Konradr und ahnt nichts Übles.

Die Abseitsposition, in die Konradr sich unwissentlich hineinmanövriert hat, wird noch verstärkt, als er Rodbert auf dessen Bitte hin den Befehl über seine Gefolgschaft überträgt. Für Konrads Wissensstand erfüllt er wieder einen Wunsch seines Ziehbruders; Rodbert allerdings nutzt die Gefolgschaft, um dem König glaubhaft zu machen, dass es sich bei ihm um den

wahren Kaisersohn handelt. Rodbert nimmt also die soziale Rolle ‚Anführer‘ noch stärker an, während Konradr ein weiteres Zeichen seiner Macht und seines Standes verliert: „Nw er þeir gíorazt þangat at fara þa sprettr upp lidít þegar ok fylgir Rodbert ganga þeir nu til hallar Mattilldar ok skípa alla hollina. ok er Konradr war eínn eptir þa þíkir honum dauflígt er hann má vid onguan þann tala sem eptir situr“ (Ksk, 41; „Jetzt, als sie sich dorthin begeben, da springt die Mannschaft sofort auf und folgt Rodbert. Sie gehen nun zur Halle von Mattilldr und sitzen überall in der Halle. Und als Konradr allein zurückgeblieben war, da scheint es ihm langweilig zu sein, dass er mit niemandem reden kann, der noch dort sitzt“). Hier wird die Folge von Konrads mangelnder Weisheit und Naivität ausgestellt: isoliert in einem fremden Reich, von seinem Gefolge verlassen, hat er alle Handlungsmacht eingebüßt.

In dieser Lage, in der Konradr stumm bleiben muss und damit sein Figureninneres nicht zeigen kann, ist es sein Äußeres, das den übrigen Figuren genug Informationen vermittelt, um Rodberts Aussagen zu bezweifeln. Sowohl der König als auch Mattilldr erkennen, dass Konradr Rodbert an Schönheit und Höflichkeit überlegen ist. So schildert der König, dass „aungan hefi ek litid uirduligra ne at ollu kurteísara annann en þann [Konradr, der dem König als Rodbert vorgestellt wurde, KSK] er þar situr næst honum [Rodbert, der sich als Kaisersohn ausgibt, KSK]“ (Ksk, 23; „niemanden habe ich gesehen, der ansehnlicher oder höfischer ist als der [Konradr, der dem König als Rodbert vorgestellt wurde, KSK], der dort neben ihm [Rodbert, der sich als Königsohn ausgibt, KSK] sitzt“). Bei Konrads erstem Betreten der Halle Mattills wird seine Kleidung detailliert beschrieben:

hann war buínn vel ok uirduliga þuiat hann war j guduefiar kyrtlí þeim er allr var buínn gullhlodum þar buning þottí bæta ok var þat hin mesta gersimí. sinn gullring hafdi hann a huore hendí. þeir woru gíorfir forkunnar vel. híalm gullrodínn hafdi hann aa hofdi ok úida gímsteinum settan. suerd hafdi hann j hendí sier aa þui suerdi woru þau hiollt er wr gulli woru steyft ok war kuíkr mannaí aa þeim grafínn. enn medalkaflínn var uafinn raudu gullí ok huítu silfri sa gripur var med aullu agætligur. (Ksk, 41–42)

Er war gut und in würdiger Weise ausgestattet, weil er ein Oberwand aus kostbarem Tuch trug, in dem überall dort Goldfäden eingewoben waren, wo es das Kleidungsstück zu verschönern schien, und das war eine große Kostbarkeit. Seine Goldringe hatte er an jeder Hand. Sie waren außerordentlich gut gearbeitet. Einen rotgoldenen Helm hatte er auf dem Haupt, er war an vielen Stellen mit Edelsteinen besetzt. Ein Schwert hatte er in seiner Hand. An dem Schwert waren die Parierstange und der Knauf aus Gold gegossen, und darin eingraviert waren sich bewegende menschliche Figuren; der Schwertgriff jedoch war aus rotem Gold und weißem Silber geflochten. Diese Kostbarkeit war vollkommen rühmenswert.

Ohne Zutun von Konradr löst eine andere Figur, Mattilldr, den Konflikt für ihn: sie erkennt, dass er der wahre Kaisersohn ist. Damit wird die mittelalterliche Annahme, dass das Äußere einer Person ihr Inneres reflektiere, dass die schönere und höfischer wirkende Person der hässlicheren und unhöfischeren überlegen sei, bestätigt – die Belastbarkeit der Korrespondenz zwischen Äußerem und Innerem löst den Konflikt zu Gunsten des Helden.

Die Naivität Konrads und seine mangelnde Kontrolle über die Situation werden in der ersten Unterhaltung mit Mattilldr ausgestellt – innerhalb der Diegese amüsiert sich Mattilldr an ihrem Wissensvorsprung, und auch auf das Publikum hat die Unwissenheit Konrads einen humoristischen Effekt: „suo uirdizt mier segir hun sem uirdingamenn yduars landz vili allir Konradr heita þuiat er her kominn annar madur ok nefnít Konradr ok læzt son Rikardz keisara af Saxlandi“ (Ksk, 48; „So scheint es mir,“ sagt sie, „dass alle angesehenen Männer Eures Landes Konradr heißen wollen, denn hier ist ein anderer Mann gekommen, der sich Konradr nennt und von sich sagt, der Sohn Kaiser Rikards von Saxland zu sein“). In Konrads Sprechakten im Gespräch mit Mattilldr wird wiederum die Erwartung enttäuscht, dass er etwas gegen Rodbert unternimmt – als er vom Verrat erfährt, der ihn in extreme soziale Isolation gebracht hat, kommentiert er das überhaupt nicht und lässt auch keine emotionale Reaktion erkennen, sondern flirtet mit Mattilldr. Auch im Umgang mit Rodbert wird diese mangelnde Handlungsbereitschaft ausgestellt: Konradr lässt alles laufen wie bisher, als ob er nicht um Rodberts Täuschungen wüsste. Rodbert sitzt weiter neben dem König und verleumdet den Helden, und Konradr hält sich weiter an Rodberts Rat, so auch, als dieser ihm vorschlägt, vor den Toren Miklagards seine ritterlichen Fähigkeiten zu demonstrieren.

Im Folgenden werden Konrads körperliche Fähigkeiten unter Beweis gestellt, und das erfolgt mittels variierender Wiederholung mehrmals: Konradr wird von Rodbert aus Miklagardr ausgesperrt und muss gegen zwei *blámann*, einen Löwen und einen Drachen kämpfen. In Bezug auf Proben ist seine Handlungsfähigkeit gegeben und er scheint der perfekte Held zu sein, was auch in der Beschreibung seines hervorragenden Äußeren dargestellt wird. Die Erzählinstanz zieht zudem das Urteil der Allgemeinheit heran, um das zu unterstreichen: „ok <er> hann war æ bak ko<m>inn þa þotti flestum hans yfirlít ok bunadur af aullum bera þeim þar maattí sea“ (Ksk, 53–54; „und als er aufgesessen war, da schien den meisten sein Aussehen und seine Bekleidung alles zu übertreffen, das sie dort sehen konnten“). Allein sein äußeres Erscheinungsbild bestätigt Konradr als Helden; zudem handelt er im Kampf gegen die *blámann*, den Löwen und den Drachen auch entsprechend – er kann Wesen besiegen, die keine andere Figur bezwingen kann. Die *blámann* stellen für ihn kein Problem dar: „sigrar hann þann skíott“ (Ksk, 55; „er siegt da schnell“). Der König wiederum betont die Außergewöhnlichkeit dieses Siegs: „sigradi hann þa alla þo ok at .lx. manna hínna voskuztu ridi æ mótt þeim brædrum þa lagu hinir eptir er þessir settu undan eckí sarir“ (Ksk, 57; „er siegte da, wo doch neunzig der tapfersten Männer gegen diese Brüder geritten sind, da unterlagen sie und diese entkamen unverwundet“).

Diese Basiskonfiguration der Handlung wiederholt sich dreimal, allerdings vollbringt Konradr jedes Mal eine größere Heldentat. Im Kampf gegen den Löwen wird wiederum Konrads christlicher Glauben ausgestellt: vor der Konfrontation richtet er einen Monolog an Gott:

Nw uíl ek bidía almættkann gud at hann gefi mier sigur móti þessu dyrí þann gud er sier líet sóma at ueíta þann kraft David þa er hann war æ smalaþwfú at hann mattí rifa kiafta híns oarga dyrs ok taka þadan á burt lambit. ek trui þúí at nu er hinn samí mætur þínn ok þa. ok nu rid ek j þetta hlid j nafní þinu drottínn mínn Iesv Christi. (Ksk, 61)

Nun will ich den allmächtigen Gott bitten, dass er mir den Sieg gegen dieses Tier gibt. Gott hielt es für passend, diese Kraft David zu gewähren, als er auf dem Viehhügel war, dass er das Maul des Löwen aufreißen und daraus das Lamm befreien konnte. Ich glaube daran, dass das damals deine selbe Macht ist wie jetzt. Und jetzt reite ich in dieses Tor in deinem Namen, mein Herr Jesus Christus.

Durch das Glaubensbekenntnis und die Anrufung von Gott und Jesus erhält der Kampf gegen den Löwen eine transzendentale Bedeutung, die die der bloßen Probe überschreitet: Hier wird durch den für Konradr erfolgreichen Kampf gleichzeitig auch die Macht Gottes demonstriert. Außerdem zeigt sich hier, warum Konradr sich gegenüber Rodbert so passiv verhält – Konradr sieht Rodberts Taten als Schicksal, als Proben Gottes, denen er sich ausliefern und die er bestehen muss. Darum ändert er an der Basiskonfiguration dieses Handlungsabschnittes nichts und erlaubt Rodbert, ihn wieder und wieder aus Miklagardr auszusperren und in Gefahr zu bringen. Konrads Passivität ist also für ihn selbst motiviert und keine Schwäche – er lässt Gott geduldig walten und versucht daher nicht, Rodbert zu demaskieren.

Im dritten Kampf Konrads ergreift er für den Löwen Partei gegen den Drachen. Damit werden erneut die herrschaftlichen Eigenschaften Konrads dargestellt; er führt mit dem Löwen fortan ein explizites Treue- und Dienstverhältnis: „hann mællti þat er mier sagt at þu kunnir manzmaði ok þu síert allra dyra úítrazt. Nw mun ek biodazt til at wera lánardrottinn þínn ok græða þík. enn þu skallt fara med mier ok þíona truliga“ (Ksk, 68; „er sprach: „Das wurde mir gesagt, dass du die Sprache der Menschen verstehst und das weiseste aller Tiere sei. Jetzt werde ich mich bereiterklären, dein Lehnsherr zu sein und dich zu schützen. Und du sollst mit mir kommen und mir treu dienen“). In der Figurenrede äußert Konradr hier erstmals direkt seine aristokratische Stellung als Lehnsherr; implizit schwingt hier auch mit, dass er diese Rolle auch gegenüber Rodbert hätte annehmen sollen.

Es ist schließlich Mattilldr, die Konrads Passivität durchbricht und ihn zwingt, sich nicht länger auf die Probe stellen zu lassen, sondern Rodberts Taten aufzudecken. Dies tut er öffentlich und in fließendem Griechisch: „hann talar suo sníallt at duergmála kuad j hueríum hamri ok stein*<i>*“ (Ksk, 73; „er redet so gewandt, dass die Zwergensprache in jeder Klippe

und in jedem Stein widerhallte). Wieder wird hier seine rhetorische Begabung demonstriert, die sich wegen seiner mangelnden Sprachkenntnis vorher nicht in Miklagardr hat einsetzen lassen.

Um die Wahrheit seiner Identität als Kaisersohn zu bestätigen, wird ihm vom König die Probe aufgetragen, den grünen Edelstein zu erlangen. Während dieser *quest* werden wiederum Konrads körperlichen Fähigkeiten erprobt, dieses Mal allerdings ergänzt um die Listen, zu denen ihm Mattilldr vorher geraten hat. Während der Fahrt nach Ormaland handelt Konradr also nicht selbstständig, sondern auf Anweisung von Mattilldr hin; dadurch bilden beide Figuren handlungsstrukturell eine Einheit – er führt aus, was sie geplant hat. Darin zeigt sich, dass beide Figuren füreinander bestimmt sind, was auf die spätere Hochzeit hindeutet.

Beim letztendlichen Erringen des grünen Edelsteins wiederum sind Konrads Fähigkeiten im Kampf nicht nötig, sondern er betritt Ormaland, stiehlt mehrere kostbare Gegenstände und verlässt die Welt wieder, ohne sich umzusehen. Hier wird erstmals eine Emotion Konrads direkt geschildert: „þat hefir hann sagt sidan at þa hafi hann hellzt ottazt bædi eituorma ok annat þa er þat bar vid“ (Ksk, 98; „das hat er später gesagt, dass er am meisten sowohl die Giftschlange als auch das andere, was sich zugetragen hatte, gefürchtet hatte“). Es ist ausgerechnet Angst, die der Held angesichts der scheinbar einstürzenden Welt empfindet. Nach der Rückkehr aus Ormaland wendet sich Konradr ein weiteres Mal an Gott: „þa þackadi hann alma<tt>kum gudi er hann hafdi leyst {hann} fra mikilli raun ok af miklum ognum“ (Ksk, 100; „da dankte er dem allmächtigen Gott, dass er ihn aus großer Gefahr und aus großen Schrecken gerettet habe“). Die Gefährlichkeit und Außergewöhnlichkeit dieser *quest* wird durch die Angst Konrads und das Dankesgebet nach dem erfolgreichen Bestehen besonders unterstrichen, weswegen sie sich in Bezug auf Konrads Wahrnehmen von allen anderen Proben abhebt.

Nachdem Konradr dem König Miklagards den grünen Stein präsentiert hat, legt ihm der König noch zwei weitere Proben auf, damit niemand seinen Heldenstatus bezweifelt. Hierbei handelt es sich um Tests von Konrads Milde: zum einen zeigt er diese Eigenschaft, als er den im Tjost besiegt König mit einem Geschenk mit sich versöhnt, zum anderen bei der Konfrontation mit Rodbert, den er im Tjost aus dem Sattel stößt, aber nicht für seinen Verrat töten lässt, sondern ihn nur verbannt. Damit handelt er gemäß seines eigenen früheren Ratschlags Rikardr gegenüber: „þat munu heyrta hafa segia frodamenn fra gudligum malum at hann vill æigi dauda syndugs mannz helldr hitt at bæti hann sialfur sina misuerka“ (Ksk, 12; „Das wirst du gelehrte Männer über das Wort Gottes sagen gehört haben, dass er nicht den Tod des sündigen Menschen will, sondern, dass er selbst seine Untaten büßt“). Konradr wird profiliert als ein Held, der tapfer allen Wendungen des Schicksals entgegentreitt, die Gott ihm vorherbestimmt hat – darin verliert er allerdings an Selbstbestimmtheit, die ihm erst von

Mattilldr gegeben wird. Durch die Hochzeit mit ihr erfüllt er schließlich sein Standesideal vollkommen.

6.3 Ergebnisse

In allen fünf untersuchten Sagas wird schon zu Beginn der Einführung des Helden, also bevor er überhaupt handelt, auf dessen Defektivität hingewiesen. Die Erzählstrategien unterscheiden sich hier allerdings. Bei Samson und Hrólfr wird die Defektivität dadurch markiert, dass bei den direkten Zuschreibungen der Erzählinstanzen die charakterlichen Mängel wortwörtlich benannt werden – Samson ist nicht sehr klug und Hrólfr ist asozial. Bei Parceval und Vilmundr wiederum weisen die fiktiven Welten, in denen sie aufwachsen, auf ihre Defekte hin: beide sind nicht an den ritterlichen Habitus gewöhnt, weil sie in gesellschaftlicher Isolation leben, die folglich negativ gewertet wird. Bei der Darstellung von Konradr wiederum verfährt die Erzählinstanz ganz anders: während alle wichtigen Nebenfiguren durch direkte Zuschreibungen charakterisiert werden, gibt die Erzählinstanz über den Helden der Saga kaum Informationen. Diese Abweichung vom Schema ‚Heranwachsen des Helden‘ markiert die Andersartigkeit Konrads, gibt allerdings an sich noch keine weiteren Hinweise darauf, inwiefern Konradr defektiv ist.

Bei allen fünf Helden wird das Figurenäußere, die Schönheit, die körperliche Stärke und das Könnertum in ritterlichen Fertigkeiten, durch direkte Zuschreibungen und Inferenzstellen betont. Die Defektivität der Figuren liegt nie auf dieser Ebene – Hrólfr und Vilmundr sind schon von Beginn an außerordentlich stark, Konradr lernt in seiner Ausbildung bei Rodeir die ritterlichen Fertigkeiten so gut, dass niemand ihm gleichkommen kann, genauso wie Samson bei seinem Ziehvater Salmon. Parceval wiederum hat eine Grundausbildung im Schwertkampf erhalten, ist aber von Natur aus so gut für das Rittertum geeignet, dass er nur eines Trainingstages bedarf, um alle anderen Ritter aus dem Sattel zu werfen. Im Figurenäußeren allein liegt nie die Ursache für die Defektivität der Helden.

Entscheidender ist hier das Verhältnis von Figurenäußerem und Figureninnerem. Im Hintergrund steht die mittelalterliche Annahme, dass das Äußere eine Korrespondenz- oder Kontrastbeziehung zum Inneren hat – in jedem Fall ist das Äußere immer semantisch aufgeladen (vgl. Schulz 2015, 41–42). So wird in allen fünf Sagas ein Kontrast zwischen Innerem und Äußerem als spannungsreich markiert; die Lösung dieses Zustandes und eine Wiederherstellung der Balance zwischen Aussehen und Charakter erscheint erzählerisch notwendig und wird daher immer durchgeführt. Hrólfr wird vom nur mit einer Keule bewaffneten Außenseiter zum glänzenden Ritter in der besten Rüstung und auf dem stärksten

Pferd; Konrads prächtiges Äußeres spiegelt seine wahre Identität als Kaisersohn wider, Parceval tauscht seine Bauernkleidung gegen Gewand aus kostbarem Tuch und Seide und die rote Rüstung aus und Vilmundr lernt, seinem prächtigen Äußeren auch innerlich zu entsprechen. Samson bildet in diesem Fall die Ausnahme, die die Regel bestätigt: während sein Äußeres prächtig ist, ist er innerlich durch seine mangelnde Weisheit defektiv. In der größten Konfliktsituation bezüglich dieser Figur kommen Figureninneres und -äußeres in Balance: Samson gibt Schwert, Goldring und Schild her und wird damit seiner Standessymbole beraubt. Hier entspricht also die Defektivität des Figureninneren der des Figurenäußeren.

Zentral für alle fünf Figuren ist weiters das Verhältnis von Individuum und Gesellschaft, genauer gesagt vom Individuum und der sozialen Rolle, für die es durch seine Geburt prä determiniert ist. Die soziale Rolle kann nur ausfüllen, wer den dazugehörigen Habitus erlernt und verinnerlicht hat: diese Problematik müssen Hrólfr, Vilmundr und Parceval lösen. Ihre Defektivität hängt im Besonderen damit zusammen, dass sie sich nicht ihrem Stand gemäß verhalten; durch einen Lernprozess, der sie nach und nach den höfischen Habitus annehmen lässt, werden sie schließlich in die höfische Gesellschaft integriert und ihre Defektivität beseitigt.

Eine andere Problematik, die den Platz des Individuums in einer ständischen Gesellschaft betrifft, ist der Umgang mit sozial niedriger gestellten Figuren, der eng mit dem höfischen Habitus verbunden ist. So generieren die *Ksk* und die *GHs* über einen weiten Teil der Handlung hinweg ihren Konflikt darüber, dass der jeweilige Held mit einer ihm untergebenen Figur die soziale Identität tauscht – Konradr gilt als Jarlsohn und Rodbert als Kaisersohn, Hrólfr gilt als Bauernsohn und Diener und Vilhjálmr als Jarlsohn und Held. Beide Helden müssen lernen, dass sozial niedriger gestellten Figuren nicht bedingungslos vertraut werden kann – dieses Vertrauen ist nur bei sozial gleichgestellten Figuren, Angehörigen anderer Königsfamilien, angemessen. Auch Samson wird von ihm Untergebenen betrogen, als Galinn ihm das Schwert abnimmt und ihn dann angreift, sodass sich das Vertrauen, das der Held in die Freundschaft und Zusammenarbeit mit dem Müller gesetzt hat, als verfehlt herausstellt. Samson allerdings lernt aus diesem Erlebnis nichts: er vertraut Kuintelin weiterhin, verzeiht ihm seine zahlreichen Normüberschreitungen und macht ihn sogar zum Jarl, anstatt ihn zu erhängen, wie es der Figur als Dieb zustünde. Um Kuintelin seinem gerechten Ende zuzuführen, mobilisiert die Erzählinstanz andere Figuren als den Helden, der sich folglich durch umfassende Passivität auszeichnet, wenn es um die Bedrohung der ständischen Hierarchie geht.

Sowohl Konradr als auch Hrólfr, sowohl Vilmundr als auch Parceval können ihre Defektivität am Ende der Handlung lösen, sodass sie sich als perfekte Herrscher, deren Figureninneres und

Figurenäußeres in einer konfliktlosen indexikalischen Verweisbeziehung stehen, etablieren. Die große Ausnahme ist hier Samson: die Defektivität dieser Figur wird sowohl durch direkte Zuschreibungen als auch durch die Szene auf der Lichtung dargestellt, aber zu einer Lösung kommt es nicht. Die Figur selbst bleibt unklug; sie ordnet sich gegen Ende der Handlung einfach den Ratschlägen anderer Figuren, besonders denen Olimpiats, unter. Das soziale Netzwerk der höchsten Kreise der ständischen Gesellschaft kann folglich die Defektivität des Helden abfedern; solange er in dieser eingebettet agiert, kann Samsons mangelnde Weisheit niemandem schaden. Sobald die Figur allerdings für sich allein handeln muss, tritt dieser charakterliche Fehler zu Tage. Er bleibt bis zum Ende des Textes ungelöst und nur durch Samsons soziale Umgebung in seiner zerstörerischen Wirkung unschädlich gemacht.

7. Resümee

In der vorliegenden Arbeit wurden fünf Sagas, die *Parcevals saga* (*Ps*), die *Konráðs saga keisarasonar* (*Ksk*), die *Samsons saga fagra* (*Ssf*), die *Vilmundar saga viðutan* (*Vsv*) und die *Göngu-Hrólfs saga* (*GHs*), untersucht. Das Forschungsinteresse lag dabei auf mehreren Ebenen: zum einen wurden die Sagas als Einzeltexte hinsichtlich ihrer Handlungsstruktur, der räumlichen und zeitlichen Gestaltung der Diegese und der Konzeption des defektiven Helden hin interpretiert. Zum anderen wurde angestrebt, durch einen Vergleich der Ergebnisse der Texte, die in der modernen Forschungstradition verschiedenen Genres, den *fornaldarsögur* (*GHs*), übersetzten (*Ps*) und originalen *riddarasögur* (*Ksk*, *Vsv*, *Ssf*) zugeordnet werden, diese Gattungsunterscheidung kritisch zu überprüfen.

In allen fünf untersuchten Sagas ließ sich hinsichtlich der Handlungsstruktur feststellen, dass sich hier nur begrenzt von Schemaliteratur sprechen lässt. Alle Texte handeln von Brautwerbung; allerdings wird dieses Thema in vielen verschiedenen Konfigurationen erzählerisch fruchtbar gemacht, und nur in der *GHs* wirkt es als hauptsächliches Strukturprinzip der Handlung – hier wird eine gefährliche Brautwerbung auserzählt. In der *Ps* und der *Ksk* wiederum ist die Handlung eher vom Aventureschema geprägt, während in der *Vsv* verschiedene Herangehensweisen an die Brautwerbung, gefährliche wie auch ungefährliche, dargestellt werden. In der *Ssf* wiederum nimmt nicht das Erlangen der Braut, sondern das Beseitigen von Hindernissen vor der schon zu Beginn der Handlung feststehenden Hochzeit eine wichtige Rolle in der Gestaltung der Handlung ein.

Alle fünf Texte verwenden weiters die Erzählschablonen ‚Heranwachsen des Helden‘, ‚Fest‘ und ‚Schlacht/Kampf‘. Während die Erzählschablone ‚Fest‘ recht stereotyp der Deskription von Gelagen an den Höfen dient, zeigen die anderen beiden ein größeres Potential zur

bedeutungsgenerierenden Variation. Bei der Schablone ‚Schlacht/Kampf‘ lässt sich zwischen Duellen zwischen zwei Figuren und größer angelegten Schlachten unterscheiden. Sowohl in der *Ps* als auch der *Ksk* kommen einzig Duelle im Tjost vor, während in der *GHs* und der *Vsv* beide Schablonen von der Erzählinstanz verwendet werden. Auch hier bildet die *Ssf* eine Ausnahme, da weder Duelle zu Pferde noch Schlachten auserzählt werden.

In Bezug auf die Gestaltung der fiktiven Welten konnte eine große Diversität festgestellt werden. Diese lässt sich grob in eine Dichotomie zwischen Diesen Welten und Waldanderwelten abstrahieren, die an Glausers (1983) binäre Opposition zwischen höfischen Innenräumen und unhöfischen Außenräumen erinnert; hier sei allerdings betont, dass die Welten in den konkreten Einzeltexten sehr verschieden ausgestaltet und hinsichtlich Handlung und Figuren funktionalisiert werden. Während die Diesen Welten grundsätzlich durch eine ständische Gesellschaft strukturiert sind, die von einem Erbkönigtum beherrscht werden und in denen höfische Normen gelten, zeichnen sich die Waldanderwelten durch eine prinzipielle (räumliche wie auch normative) Leere aus; erst die einzelnen Figuren, die sie betreten oder bewohnen und nie eine Gesellschaft bilden, motivieren ihre Relevanz für die Handlung, die sehr divers ausgestaltet sein kann. Ausnahme in puncto fiktive Welten ist zum einen die *Ksk*, da sie mehrere qualitativ unterschiedliche höfische Welten enthält, während die anderen Texte die höfischen Diesen Welten generell als gleichwertig entwerfen. Weiters halten sich in den Anderwelten der *Ksk* keine Figuren, sondern nur Tiere auf. Eine zweite Ausnahme ist die *Ps*; hier figurieren Lichtungsanderwelten nicht so prominent wie in den anderen vier Texten, sondern die Begegnungen im Wald sind meist an Pfaden angesiedelt. Weiters werden die Diesen Welten in der *Ps* nicht um Städte herum zentriert, sondern sie haben Burgen zum Mittelpunkt. Hinsichtlich der Zeit wird selten mit genauen Datierungen gearbeitet, meist verbleibt die temporäre Entwicklung in einem unbestimmten ‚Irgendwann‘. Allerdings wird die Zeit in der *Ssf*, der *Ksk* und der *Ps* punktuell durch den christlichen Kalender bestimmt – topische Zeitpunkte sind Weihnachten, Ostern und Pfingsten.

In Hinblick auf die Gestaltung der Figur des defekiven Helden ließen sich ebenfalls sowohl markante Gemeinsamkeiten als auch Unterschiede zwischen den Texten feststellen. Die Defektivität der Figuren dreht sich in allen fünf Sagas nie um das Figurenäußere allein – die Helden sind in ihrer Erscheinung und ihren ritterlichen Fähigkeiten meist perfekt. Viel wichtiger ist das Figureninnere (mangelnde Weisheit bei Konradr in der *Ksk* und Samson in der *Ssf*), das manchmal uneindeutige Korrespondenzverhältnis zwischen Innerem und Äußeren (*Ps*, *GHs*, *Ksk*, *Ssf* weiters auch Soley – Auskubuska in der *Vsv*) und die Prozesshaftigkeit des Findens und Einnehmens des vorgegebenen Platzes in einer ständischen Gesellschaft (*Ps*, *GHs*,

Ksk, Vsv). Dabei liegt der erzählerische Fokus besonders bei der *Ps* und der *Ksk* allein auf dem Helden; hier wird die Handlung einsträngig erzählt. Bei den anderen drei Texten wiederum verknüpft die Erzählinstanz mehrere Handlungsstränge miteinander, sodass nicht immer die Taten des Helden und Protagonisten im Mittelpunkt stehen, sondern auch die anderen aristokratischen Nebenfiguren in den Blick genommen werden. In Hinblick auf die Figur ist die *Ssf* die Ausnahme. Während in den anderen vier Texten die Defektivität des Helden durch einen Lernprozess in der Figur selbst zumindest überwiegend aufgehoben wird, findet bei Samson keine Veränderung statt; seine Fehler werden vom sozialen Netz, dem Wirken anderer aristokratischer Figuren, aufgefangen, aber nicht behoben. Weiters steht Samson als einziger der untersuchten Helden nicht während der gesamten Handlung als Protagonist im Zentrum; durch die Zweiteilung der Saga übernimmt der unhöfische Sigurdr für einen Großteil des Textes Samsons Platz, wodurch diese Figur wiederum marginalisiert wird.

Insgesamt gesehen wurde weiters festgestellt, dass alle fünf Texte wesentlich von der Ästhetik der variierenden Wiederholung geprägt sind. Diese schlägt sich auf allen drei untersuchten Ebenen wieder – sowohl hinsichtlich der Handlungsstruktur als auch den fiktiven Welten und den Figuren. Hierbei sind zwei Arten zu unterscheiden: die variierend wiederholten Elemente können innerhalb des Einzeltextes etabliert werden oder aber aus dem intertextuell sich konstituierenden Fundus gattungsspezifischer Elemente entnommen werden.

Ob sich aus den in der vorliegenden Untersuchung herausgearbeiteten Unterschieden Gattungsgrenzen konstituieren lassen, kann aufgrund des geringen Umfangs des Korpus (nur fünf von mehr als sechzig Sagas) nicht abschließend beantwortet werden. Während sich durchaus relevante Unterschiede in der Handlungsstruktur, der Gestaltung der fiktiven Welten und der Figurenkonzeption feststellen ließen, waren sie jedoch bei keiner Saga so entscheidend, dass eine Angehörigkeit zu einem völlig anderen Erzählmodus, also zu einer völlig anderen Gattung, plausibilisiert werden kann.

Es wäre sehr wünschenswert, wenn weitere Untersuchungen an die vorliegende Arbeit anschließen würden. Zum einen könnten mehr *fornaldarsögur*, übersetzte und originale *riddarasögur* anhand der hier etablierten Parameter analysiert und verglichen werden, um das Korpus für einen Vergleich von Texten dieser verschiedenen Gattungen zu vergrößern und die Befunde belastbarer zu machen. Weiters könnten weitere Parameter hinzugezogen werden, besonders die Gestaltung der Erzählinstanz und des *discours*, die in der vorliegenden Untersuchung aus Platzgründen ausgespart bleiben müssen, jedoch aus narratologischer Sicht zu einer runden Interpretation entscheidend beitragen. Ein weiterer interessanter Ansatz, der sich aus der vorliegenden Arbeit ergibt, ist ein Vergleich mit *konungasögur*, *Íslendingasögur*,

heilagra manna sögur und der *Sturlungasaga*, da hier in der modernen Forschungstradition größere gattungsmäßige Abstände angenommen werden. Das könnte dazu beitragen, das etablierte Gattungssystem hinsichtlich der Verwendung konkreter Erzählstrategien kritisch zu aktualisieren, um einer verzerrenden Kanonbildung entgegenzusteuern.

8. Bibliographie

Primärliteratur:

Ksk = *Konrads saga keisarasonar* B. In: *Konrads saga keisarasonar*, ed. Otto J. Zitzelsberger (= American University Studies, Series I: Germanic Languages and Literature 63; New York – Bern – Frankfurt am Main – Paris 1987), 1–123.

Vsv = *Vilmundar saga viðutan*, ed. Nils William Olsson (= unpublizierte Diss.; University of Chicago 1949).

Ssf = *Samons saga fagra*, ed. John Wilson (= Samfund til udgivelse af Gammel Nordisk Litteratur 65; Kopenhagen 1953).

Ps = *Parcevals saga*, ed. Eugen Kölbing. In: Riddarasögur. *Parcevals saga. Valvers þátr. Ívents saga. Mírmans saga*, ed. E. K. (Straßburg 1872), 1–53.

GHs = *Gaungu-Hrólfs saga*. In: Fornaldar Sögur Nordrlanda, Bd. 3, ed. Carl Christian Rafn, (Kopenhagen 1830), 237–364.

Weitere Editionen:

Ksk:

Konrads saga keisarasonar, er for til Ormalands, ed. Gunnlaugur Þórðarson (Kopenhagen 1859), 1–43.

Konrads saga keisarasonar. In: Fornsögur Suðrlanda. Isländska bearbetningar af främmande romaner från medeltiden, ed. Gustaf Cederschiöld (= Lunds Universitets Årsskrift 13–15, 18–19; Lund 1884), 43–84.

Konráðs saga keisarasonar. In: *Riddarasögur* III, ed. Bjarni Vilhjálmsisson (Reykjavík 1949), 269–344.

Vsv:

Vilmundar saga viðutan, ed. Guðmundur Hjartarson (Reykjavík 1878), 1–35.

Vilmundar saga viðutan. In: *Riddarasögur* VI, ed. Bjarni Vilhjálmsisson (Reykjavík 1951), 1–62.

Vilmundar saga viðutan. In: Late Medieval Icelandic Romances IV. *Vilhjálms saga sjóðs*.

Vilmundar saga viðutan, ed. und übers. Agneta Loth (= Editiones Arnamagnænaæ Serie B, 23; Kopenhagen 1964), 139–201.

Vilmundar saga viðutan. The Saga of Vilmundur the Outsider, ed. und übers. Jonathan Y. H. Hui (Exeter 2021), 2–57.

Ssf:

Sagan af Samsone fagra. In: *Nordiska kämpa dater*, ed. und übers. Erik Julius Biörner (Stockholm 1737), 1–39.

Samson friði og Kvintalin kvennaþjófur, ed. N.N. (Reykjavík 1905).

Samsons saga fagra. In: *Riddarasögur III*, ed. Bjarni Vilhjálmsson (Reykjavík 1949), 347–401.

An Edition of *Samsons Saga Fagra*, ed. Mary L. R. Lockey (unpublizierte Diss., University of Birmingham 1979).

Ps:

Parcevals saga, ed. Kirsten Wolf, übers. Helen S. Maclean. In: *Norse Romance. Volume II. The Knights of the Round Table*, ed. Marianne E. Kalinke (Cambridge 1999), 108–183.

Helen S. Maclean, A Critical Edition, Complete with Introduction, Notes and Select Glossary of *Parcevals saga* (unpublizierte Arbeit, University of Leeds 1968).

GHs:

Göngu-Hrólfs saga. In: *Fornaldarsögur Norðrlanda III*, ed. Valdimar Ásmundarson (Reykjavík 1889), 146–239.

Göngu-Hrólfs saga. In: *Fornaldarsögur Norðrlanda III*, ed. Bjarni Vilhjálmsson / Guðni Jónsson (Reykjavík 1944).

Göngu-Hrólfs saga. In: *Fornaldarsögur Norðrlanda III*, ed. Guðni Jónsson (Reykjavík 1959).

Sekundärliteratur:

Achnitz 2013 = Wolfgang Achnitz, Die Ritter der Tafelrunde. Zur Entwicklung des Artusromans im 12. und 13. Jahrhundert. In: *Fiktionalität im Artusroman des 13. bis 15. Jahrhunderts. Romanistische und germanistische Perspektiven*, ed. Martin Przybilski / Nikolaus Ruge (= *Trierer Beiträge zu den historischen Kulturwissenschaften* 9; Wiesbaden 2013), 155–174.

Andersson 1967 = Theodore M. Andersson, *The Icelandic Family Saga. An Analytical Reading* (Cambridge (Massachusetts) 1967).

Árman Jakobsson / Lassen / Ney 2003 = Árman Jakobsson / Annette Lassen / Agneta Ney, Inledning. In: *Fornaldarsagornas struktur och ideologi. Handlingar från ett symposium i Uppsala 31.8.–2.9. 2001*, ed. Á. J. / A. L. / A. N. (= *Nordiska texter och undersökningar* 28; Uppsala 2003), 7–23.

- Bakhtin 1981 = M[ikhail] M[ikhailovitch] Bakhtin, Forms of Time and of the Chronotope in the Novel. Notes toward a Historical Poetics. In: M. M. B., The Dialogic Imagination. Four Essays by M. M. Bakhtin, ed. Michael Holquist (Austin 1981), 84–258.
- Bampi 2017 = Massimiliano Bampi, Genre. In: The Routledge Research Companion to the Medieval Icelandic Sagas, ed. Árman Jakobsson / Sverrir Jakobsson (Abingdon – New York 2017), 4–14.
- Bampi 2020 = Massimiliano Bampi, Genre. In: A Critical Companion to Old Norse Literary Genre, ed. M. B. / Carolyne Larrington / Sif Rikhardsdóttir (Cambridge 2020), 15–30.
- Barnes 1977 = The *riddarasögur*: A Medieval Exercise in Translation. In: Saga-Book of the Viking Society for Northern Research 19 (1977), 403–441.
- Barnes 2014 = Geraldine Barnes, The Bookish *Riddarasögur*. Writing Romance in Late Medieval Iceland (= The Viking Collection 21; Kopenhagen 2014).
- Bein 2015 = Thomas Bein, Editionsphilologie. In: Literatur- und Kulturtheorien in der Germanistischen Mediävistik. Ein Handbuch, ed. Christiane Ackermann / Michael Egerding (Berlin – Boston 2015), 35–66.
- Bibile 1985 = Paul Bibire, From *Riddarasaga* to *Lygisaga*: The Norse Response to Romance. In: Les Sagas de Chevaliers (*Riddarasögur*). Actes de la Ve Conférence Internationale sur les Sagas, ed. Régis Boyer (= Série Civilisations 10; Paris 1985), 55–74.
- Biörner 1737 = Erik Julius Biörner, Candide Lector / Redlige Lä sare. In: Nordiska kämpa dater, ed. E. J. B. (Stockholm 1737), 1–36.
- Bjarni Einarsson 1971 = Bjarni Einarsson, The Lovesick Skald. A Reply to Theodore M. Andersson (*Mediaeval Scandinavia* 1969). In: *Mediaeval Scandinavia* 4 (1971), 21–41.
- Bjarni Einarsson 1976 = Bjarni Einarsson, To skjaldesagaer. En analyse af Kormáks saga ok Hallfreðar saga (Bergen – Oslo – Tromsø 1976).
- Bjarni Vilhjálmsson 1949 = Bjarni Vilhjálmsson, Formáli. In: *Riddarasögur* III, ed. B. V. (Reykjavík 1949), VII–XI.
- Byock 1982 = Jesse L. Byock, Feud in the Icelandic Saga (Berkeley 1982).
- Cederschiöld 1884 = Gustaf Cederschiöld, Inledning. In: *Fornsögur Suðrlanda*. Isländska bearbetningar af främmande romaner från medeltiden, ed. G. C. (= Lunds Universitets Årsskrift 13–15, 18–19; Lund 1884), I–CCXLIX.
- Damsgaard Olsen 1965 = Thorkil Damsgaard Olsen, Den høviske litteratur. In: Norrøn fortællekunst. Kapitler af den norsk-islandske middelalderlitteraturs historie, ed. Hans Bekker-Nielsen, T. D. O., Ole Widding (Kopenhagen 1965), 92–117.

de Vries 2012 = Jan de Vries, Altnordische Literaturgeschichte (de Gruyter: Berlin – Boston
32012 [1941–1942]).

Doležel 1998 = Lubomír Doležel, *Heterocosmica. Fiction and Possible Worlds* (Baltimore – London 1998).

Drífa Kristín Þrastardóttir / Valgerður Hilmarsdóttir / Þórdís Edda Jóhannesdóttir 2021 = Drífa Kristín Þrastardóttir / Valgerður Hilmarsdóttir / Þórdís Edda Jóhannesdóttir, AM 152 1-2 fol. In: *Handrit* (= online, URL <https://handrit.is/manuscript/view/is/AM02-0152-1-2/0#mode/2up>; 2021 [Stand: 12.08.2024]).

Driscoll 2005 = Matthew Driscoll, Late Prose Fiction (*lygisögur*). In: *A Companion to Old Norse-Icelandic Literature and Culture*, ed. Rory McTurk (Malden – Oxford – Victoria 2005), 190–204.

Driscoll 2015 = Matthew Driscoll, Stories for all Time (= online, URL <https://fasnl.net/bibliography/12>; 2015 [Stand: 12.08.2024]).

Eremenko 2006 = Alexey Eremenko, The Dual World of the *Fornaldarsögur*. In: *The Fantastic in Old Norse/Icelandic Literature: Preprint Papers of the 13th International Saga Conference, Durham and York 6th-12th August 2006, I-II*, ed. John McKinnell / David Ashurst / Donata Kick (Durham 2006), 217–222.

Ferrari 2012 = Fulvio Ferrari, Possible Worlds of Sagas: The Intermingling of Different Fictional Universes in the Development of the *Fornaldarsögur* as a Genre. In: *The Legendary Sagas. Origins and Development*, ed. Annette Lassen / Agneta Ney / Ármann Jakobsson (Reykjavík 2012), 271–289.

Frow 2006 = John Frow, *Genre* (London – New York 2006).

Gardiner 1977 = Ann Broady Garinder, Narrative Technique and Verbal Style in *Parcevals saga ok Valvers þátr*: A Comparative Study of the Old Norse Version of Chrétien de Troyes' *Perceval* (unpublizierte Dissertation; University of Pennsylvania 1977).

Gier 1999 = Albert Gier, Lästern, Lügen, Schweigen. Syntagmatische und paradigmatische Strukturen im *Escanor* des Girart d'Amiens. In: *Erzählstrukturen der Artusliteratur. Forschungsgeschichte und neue Ansätze*, ed. Friedrich Wolfzettel / Peter Ihring (Tübingen 1999), 219–231.

Glauser 1978 = Jürg Glauser, Märchensagas – Märchen oder Sagas? Untersuchungen zu Struktur und Erzählweise einiger isländischer Märchensagas (unpublizierte Lizentiatsarbeit, Universität Zürich 1978).

Glauser 1983 = Jürg Glauser, Isländische Märchensagas. Studien zur Prosaliteratur im spätmittelalterlichen Island (Beiträge zur nordischen Philologie 12; Basel – Frankfurt am Main 1983).

Glauser 2005 = Jürg Glauser, Romance (Translated *riddarasögur*). In: A Companion to Old Norse-Icelandic Literature and Culture, ed. Rory McTurk (= Blackwell Companions to Literature and Culture 31; Malden – Oxford – Victoria 2005), 372–387.

Glauser / Kramarz-Bein 2014 = Rittersagas. Übersetzung, Überlieferung, Transmission, ed. Jürg Glauser / Susanne Kramarz-Bein (= Beiträge zur Nordischen Philologie 45; Tübingen 2014).

Glauser 2020 = Jürg Glauser, Romance – A Case Study. In: A Critical Companion to Old Norse Literary Genre, ed. Massimiliano Bampi / Carolyne Larrington / Sif Rikhardsdóttir (Cambridge 2020), 299–311.

Guðmundur Hjartarson 1878 = Guðmundur Hjartarson, Eftirmáli. In: *Vilmundar saga viðutan*, ed. G. H. (Reykjavík 1878), 36.

Gunnlaugur Þórðarson 1859 = Gunnlaugur Þórðarson, Eptirmáli. In: Konrads saga keisarasonar, er for til Ormalands, ed. G. P. (Kopenhagen 1859), 45.

Haferland / Meyer 2010 = Harald Haferland / Matthias Meyer, Streitgespräch. In: Historische Narratologie. Mediävistische Perspektiven, ed. H. H. / M. M. Berlin – Boston 2010), 429–444.

Hallberg 1982 = Peter Hallberg, Some Aspects of the *fornaldarsögur* as a Genre. In: Arkiv för Nordisk Filologi 79 (1982), 1–35.

Hui 2021 = Jonathan Y. H. Hui, Introduction. In: Vilmundar saga viðutan. The Saga of Vilmundur the Outsider, ed. J. Y. H. H. (Exeter 2021), v–lxvi.

Jannidis 2004 = Fotis Jannidis, Figur und Person. Beitrag zu einer historischen Narratologie (= Narratologia 3; Berlin – New York 2004).

Jauss 1977, Alterität = Hans Robert Jauss, Alterität und Modernität der mittelalterlichen Literatur. In: Alterität und Modernität der mittelalterlichen Literatur. Gesammelte Aufsätze 1956–1976, ed. H. R. J. (München 1977), 9–47.

Jauss 1977, Theorie = Hans Robert Jauss, Theorie der Gattungen und Literatur des Mittelalters. In: Alterität und Modernität der mittelalterlichen Literatur. Gesammelte Aufsätze 1956–1976, ed. H. R. J. (München 1977), 327–366.

Jóhanna Friðriksdóttir 2020 = Jóhanna Katrín Friðriksdóttir, Manuscripts and Codicology. In: A Critical Companion to Old Norse Literary Genre, ed. Massimiliano Bampi / Carolyne Larrington / Sif Rikhardsdóttir (Cambridge 2020), 89–111.

Kalinke 1981 = Marianne E. Kalinke, King Arthur North-by-Northwest. The *matière de Bretagne* in Old Norse-Icelandic Romances (= Bibliotheca Arnamagnæana 37; Kopenhagen 1981).

Kalinke 1985 = Marianne E. Kalinke, *Riddarasögur, Fornaldarsögur*, and the Problem of Genre. In: *Les Sagas de Chevaliers (Riddarasögur)*. Actes de la Ve Conférence Internationale sur les Sagas, ed. Régis Boyer (= Série Civilisations 10; Paris 1985), 77–91.

Kalinke 1990 = Marianne E. Kalinke, Bridal-Quest Romance in Medieval Iceland (= Islandica 46; Ithaca – London 1990).

Kalinke 2017 = Marianne E. Kalinke, Stories Set Forth with Fair Words. The Evolution of Medieval Romance in Iceland (Cardiff 2017).

Kedwards 2020 = Dale Kedwards, Geography. In: *A Critical Companion to Old Norse Literary Genre*, ed. Massimiliano Bampi / Carolyne Larrington / Sif Rikhardsdóttir (Cambridge 2020), 127–144.

Kölbing 1872 = Eugen Kölbing, Einleitung. In: *Riddarasögur. Parcevals saga. Valvers páttr. Ívens saga. Mírmans saga.*, ed. E. K. (Straßburg 1872), I–LV.

Kragl 2014 = Florian Kragl, Gottfrieds Ironie: Vorüberlegungen zu einer Narratologie des Unersts. In: Ironie, Polemik und Provokation, ed. Cora Dietl / Christoph Schanze / Friedrich Wolfzettel (= Schriften der Internationalen Artusgesellschaft, Sektion Deutschland/Österreich 10; Berlin – Boston 2014), 17–49.

Kramarz-Bein 1999 = Susanne Kramarz-Bein, Höfische Unterhaltung und ideologisches Ziel: Das Beispiel der altnorwegischen *Parcevals saga*. In: *Die Aktualität der Saga. Festschrift Hans Schottmann*, ed. Stig Toftgaard Andersen (Berlin – New York 1999), 63–84.

Kretschmer 1982 = Bernd Kretschmer, Höfische und altwestnordische Erzählliteratur in den *Riddarasögur*. Studien zur Rezeption der altfranzösischen Artusepik am Beispiel der *Erex saga, Ívens saga* und *Parcevals saga* (= Wissenschaftliche Reihe 4; Hattingen 1982).

Kruse 2017 = Mathias Kruse, Literatur als Spektakel. Hyperbolische und komisch Inszenierung des Körpers in isländischen Ritter- und Abenteuersagas (München 2017).

Lagerholm 1927 = Drei Lygisögur. *Egils saga enhenda ok Ásmundar berserkjabana, Ála flekks saga, Flóres saga konungs ok sona hans*, ed. Åke Lagerholm (= Altnordische Saga-Bibliothek 17; Halle (Saale) 1927).

Lahn / Meister 2016 = Silke Lahn / Jan Christoph Meister, Einführung in die Erzähltextanalyse (Stuttgart ³2016).

Lavender 2015 = Philipp Lavender, The Secret Prehistory of the *Fornaldarsögur*. In: Journal of English and Germanic Philology 114/4 (2015), 526–551.

Leslie 2009 = Helen F. Leslie, Border Crossings: Landscape and the Other World in the *Fornaldarsögur*. In: Scripta Islandica 60 (2009), 119–135.

Lönnroth 2003 = Lars Lönnroth, Fornaldarsagans genremässiga metamorfoser: mellan Eddamyrt och riddarroman. In: Fornaldarsagornas struktur och ideologi, ed. Ármann Jakobsson / Annette Lassen / Agneta Ney (Uppsala 2003), 37–45.

Meyer 1999 = Matthias Meyer, It's Hard to Be Me, or Walewein/Gawan as Hero. In: Arthurian Literature XVII. Originality and Tradition in the Middle Dutch Roman van Walewein, ed. Bart Besamusca / Erik Kooper (Cambridge 1999), 63–78.

Meyer 2001 = Matthias Meyer, Der Weg des Individuums. Der epische Held und (s)ein Ich. In: Text und Kultur. Mittelalterliche Literatur 1150–1450, ed. Ursula Peters (= Germanistische-Symposien-Berichtsbände 23; Weimar 2001), 529–545.

Müller 1817–1820 = *Sagabibliothek*, ed. Peter Erasmus Müller (Kopenhagen 1817–1820).

Orning 2017 = Hans Jacob Orning, The Reality of the Fantastic. The Magical, Political and Social Universe of Late Medieval Saga Manuscripts (Kopenhagen 2017).

Quinn 2006 = Judy Quinn et. al., Interrogating Genre in the *Fornaldarsögur*. Round Table Discussion". In: Viking and Medieval Scandinavia 2 (2006), 275–296.

Rafn 1829–1830 = Carl Christian Rafn, Fornaldar Sögur Nordrlanda. 3 Bände (Kopenhagen 1829–1830).

Reich 2014 = Björn Reich, Der provozierte Rezipient. Schemabrüche und Schemaübersteigerungen beim Pleier. In: Ironie, Polemik und Provokation, ed. Cora Dietl / Friedrich Wolfzettel (= Schriften der Internationalen Artusgesellschaft, Sektion Deutschland/Österreich 10; Berlin – Boston 2014), 239–255.

Rösli 2020 = Lukas Rösli, Terminology. In: A Critical Companion to Old Norse Literary Genre, ed. Massimiliano Bampi / Carolyne Larrington / Sif Ríkharðsdóttir (Cambridge 2020), 47–59.

Rossenbeck 1970 = Klaus Rossenbeck, Die Stellung der Riddarasögur in der altnordischen Prosaliteratur – eine Untersuchung an Hand des Erzählstils (Bamberg 1970).

Schier 1970 = Kurt Schier, Sagaliteratur (= Sammlung Metzler 78; Stuttgart 1970).

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

Schmid 2008 = Wolf Schmid, Elemente der Narratologie (Berlin ²2008).

- Schmid-Cadalbert 1985 = Christian Schmid-Cadalbert, Der *Ornit AW* als Brautwerbungsdichtung. Ein Beitrag zum Verständnis mittelhochdeutscher Schemaliteratur (Bern 1985).
- Schulz 2015 = Armin Schulz, Erzähltheorie in mediävistischer Perspektive (Berlin – München – Boston ²2015).
- Siefken 1967 = Hinrich Siefken, Überindividuelle Formen und der Aufbau des Kudrunepos (= Medium Aevum 11; München 1967).
- Sif Rikhardsdottir 2020 = Sif Rikhardsdottir, Hybridity. In: A Critical Companion to Old Norse Literary Genre, ed. Massimiliano Bampi / Carolyne Larrington / Sif Rikhardsdóttir (Cambridge 2020), 31–45.
- Simek 1982 = Rudolf Simek, Einleitung. In: Die Saga vom Mantel und die Saga vom schönen Samson. *Möttuls saga* und *Samsons saga fagra*, übers. Rudolf Simek (= Fabulæ mediævales 2; Wien 1982), 9–40.
- Simon 1990 = Ralf Simon, Einführung in die strukturalistische Poetik des mittelalterlichen Romans: Analysen zu deutschen Romanen der *matière de Bretagne* (Würzburg 1990).
- Soeffner 1983 = Hans-Georg Soeffner, ‚Typus und Individualität‘ oder ‚Typen der Individualität‘? – Entdeckungsreisen in das Land, in dem man zuhause ist. In: Typus und Individualität im Mittelalter, ed. Horst Wenzel (= Forschungen zur Geschichte der älteren deutschen Literatur 4; München 1983), 11–44.
- Tulinius 2002 = Torfi H. Tulinius, The Matter of the North. The Rise of Literary Fiction in Thirteenth-century Iceland (Odense 2002).
- Tulinius 2005 = Torfi H. Tulinius, Sagas of Icelandic Prehistory (*fornaldarsögur*). In: A Companion to Old Norse-Icelandic Literature and Culture, ed. Rory McTurk (Malden – Oxford – Victoria 2005), 447–461.
- Tulinius 2020 = Torfi H. Tulinius, Time and Space. In: A Critical Companion to Old Norse Literary Genre, ed. Massimiliano Bampi / Carolyne Larrington / Sif Rikhardsdóttir (Cambridge 2020), 145–159.
- Uecker 2004 = Heiko Uecker, Geschichte der altnordischen Literatur (Stuttgart 2004).
- van Nahl 1981 = Astrid van Nahl, Originale *Riddarasögur* als Teil altnordischer Sagaliteratur (= Texte und Untersuchungen zur Germanistik und Skandinavistik 3; Frankfurt a.M – Bern 1981).
- Warning 2001 = Rainer Warning, Erzählen im Paradigma. Kontingenzbewältigung und Kontingenzenexposition. In: Romanistisches Jahrbuch 52, 1 (2001), 176–209.
- Weber 1986 = Gerd Wolfgang Weber, The Decadence of Feudal Myth. Towards a Theory of *riddarasaga* and Romance. In: Structure and Meaning in Old Norse Literature: New

Approaches to Textual Analysis and Literary Criticism, ed. John Lindow / Lars Lönnroth / G. W. W. (= The Viking Collection 3; Odense 1986), 415–454.

Wolf / Maclean 1999 = Kirsten Wolf / Helen S. Maclean, Introduction. In: *Parcevals saga. Valvens þátr*, ed. K. W., übers. H. S. M. In: Norse Romance. Volume II. The Knights of the Round Table, ed. Marianne E. Kalinke (Cambridge 1999), 105–106.

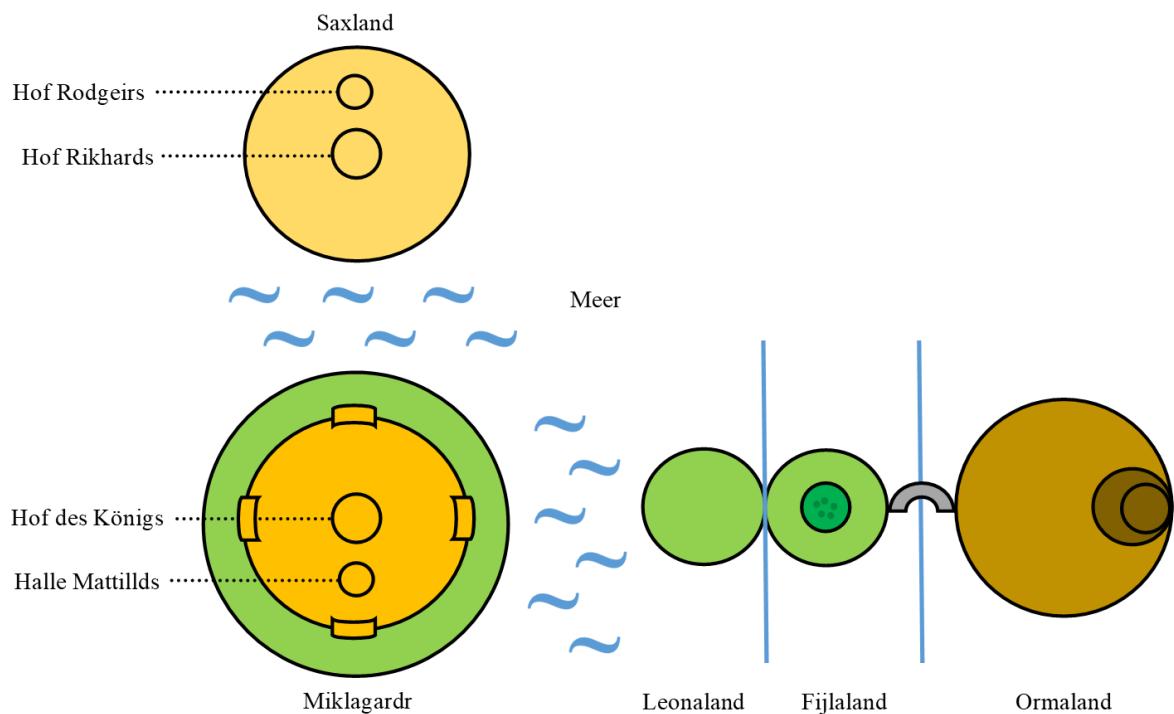
Zimmermann 1979 = Hans Dieter Zimmermann, Schema-Literatur. Ästhetische Norm und literarisches System (= Urban-Taschenbücher 299; Stuttgart – Berlin – Köln – Mainz 1979).

Zitzelsberger 1987 = Introduction. In: *Konrads saga keisarasonar*, ed. Otto J. Zitzelsberger (= American University Studies, Series I: Germanic Languages and Literature 63; New York – Bern – Frankfurt am Main – Paris 1987), xi–clxv.

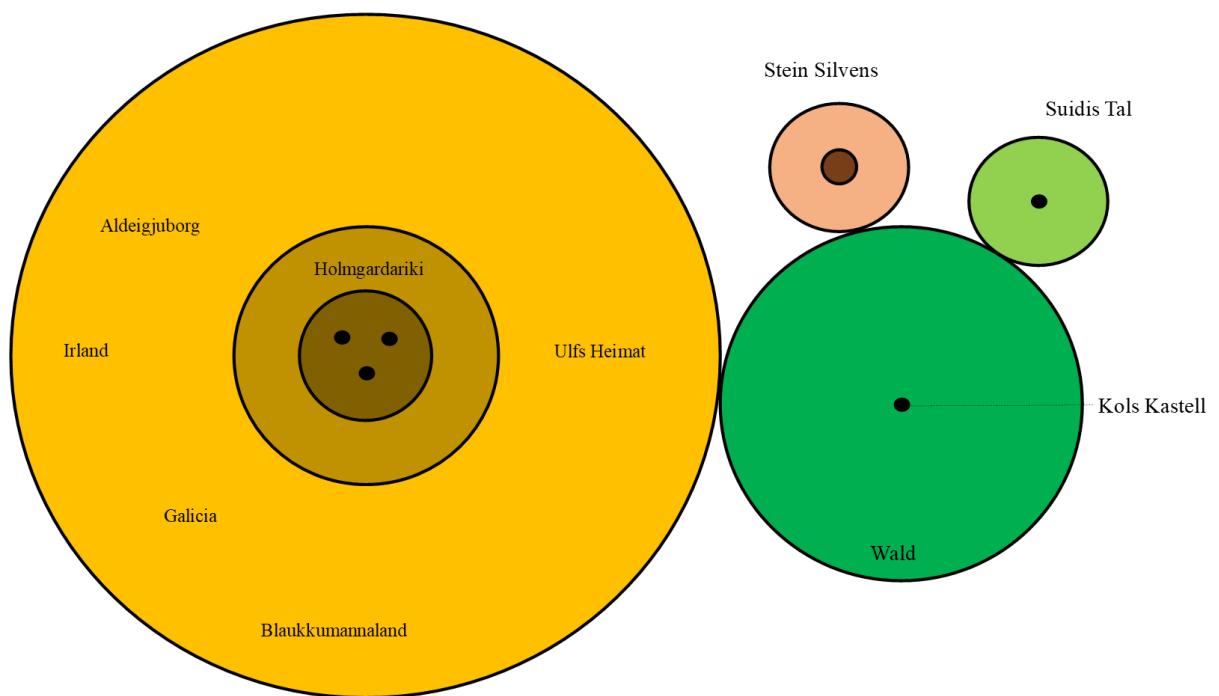
Zudrell 2013 = Lena Zudrell, Gawein und die historische Narratologie. Zur Rede von Figuren am Beispiel von Hartmanns von Aue *Erec* und *Iwein*. In: Aktuelle Tendenzen der Artusforschung 9 (= Schriften der Internationalen Artusgesellschaft, Sektion Deutschland/Österreich 2013; Berlin – Boston 2013), 101–112.

Zudrell 2020 = Lena Zudrell, Historische Narratologie der Figur. Studien zu den drei Artusromanen des Pleier (= Hermaea. Neue Folge. Germanistische Forschungen 152; Berlin – Boston 2020).

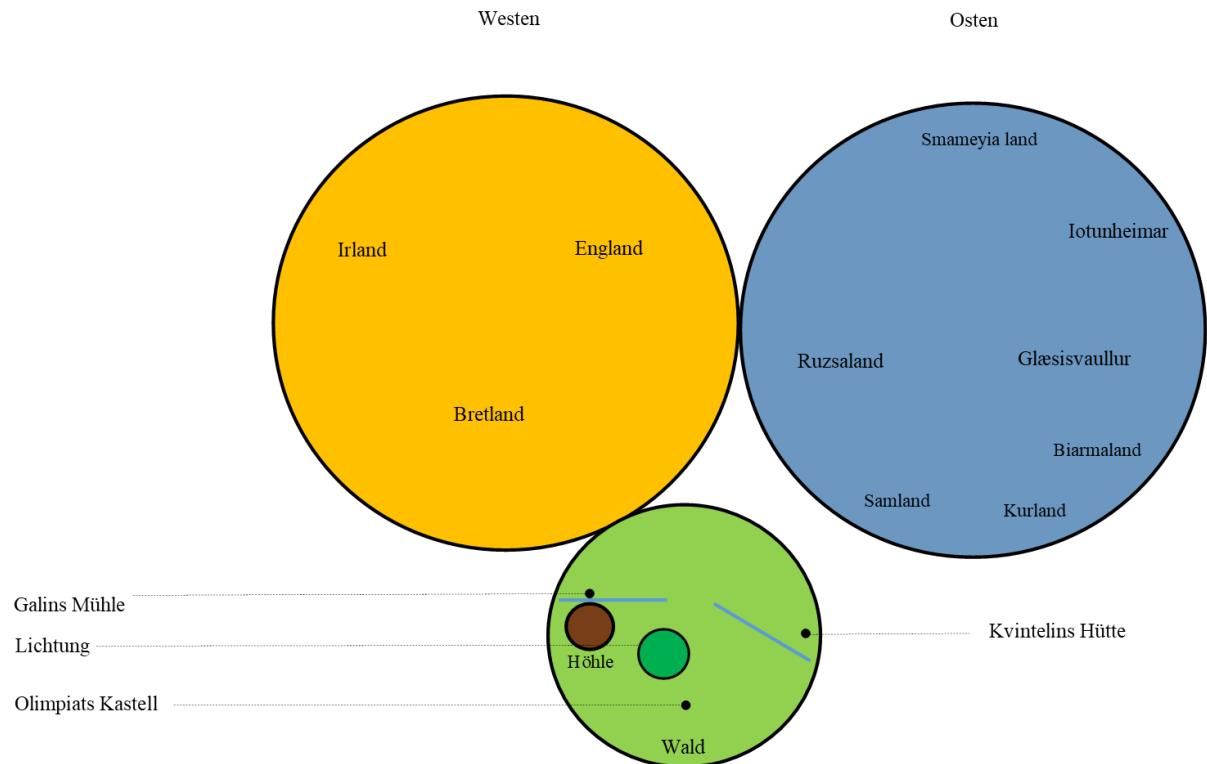
9. Anhang



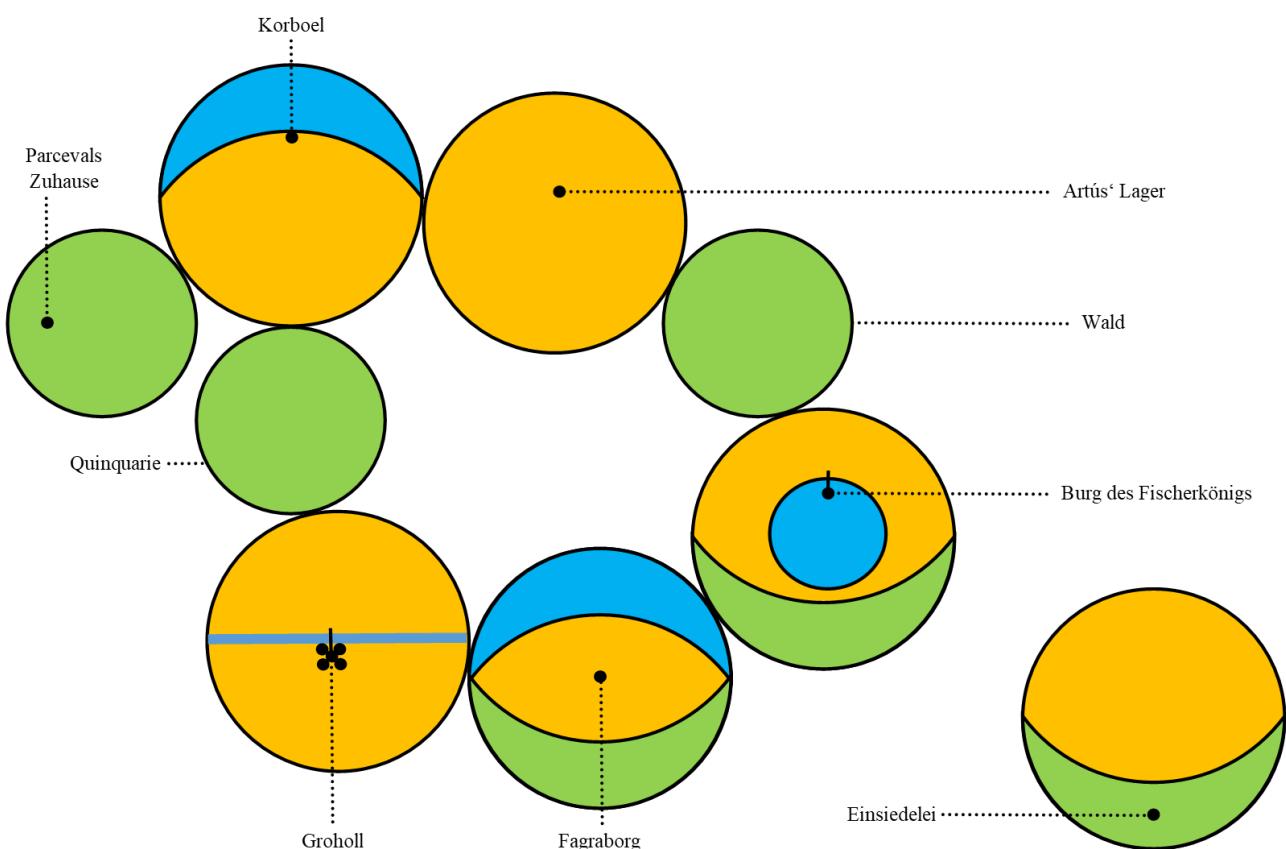
9.1 Karte der fiktiven Welten in der *Ksk*



9.2 Karte der fiktiven Welten in der *Vsv*



9.3 Karte der fiktiven Welten in der *Ssf*



9.4 Karte der fiktiven Welten in der *Ps*

- 1: Hof Sturlaug's
 2: Haus Atlis
 3: Lichtung
 (Angriff auf den
 falschen Atlí)
 4: Hof Porgnýs
 5: Hügelgrab von
 Porgnýs Frau
 6: Björns Hof
 7: Olvis Hof
 8: Lichtung
 (Vilhjálm's Verrat)
 9: Lichtung
 (Zauberer)
 10: Ingigerðs Burg
 11: Novgorod
 12: Ladoga
 13: Hügelgrab
 Hreggviðs
 14: Lichtung
 (Elfenhügel)
 15: Lichtung
 (Vorbereitung
 (Kampf gegen Sóti)
 16: Heðins ey
 17: Víncestuborg
 18: Brandfurðaborg
 19: Kanaskóg
 20: Ásatún
 21: Lindsey

